

Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan *Artificial Intelligence* di Beberapa Negara

Rahmadi Indra Tektona, Nuzulia Kumala Sari, Maulana Reyza Alfaris

Fakultas Hukum Universitas Jember
Jl. Kalimantan No.37, Krajan Timur, Sumsbersari, Jember, Jawa Timur
Email: rahmadiindra@unej.ac.id

Naskah diterima: 18 Maret 2021
Naskah direvisi: 29 September 2021
Naskah diterbitkan: 30 November 2021

Abstract

The use of artificial intelligence (AI) systems in production are expected in this era of sophisticated technology. However, there are deep concerns that AI technology will run out of control. With advanced technology, it was only a matter of time these systems began to produce amazing inventions without human intervention. This raises questions regarding intellectual property rights because it is not only disrupting the concept of copyright but also leads to questions related to the relevance of the Copyright Law, which, however, is considered lagging in responding to this development of AI. Through a conceptual approach and using normative, doctrinal legal research methods, and comparative studies, as well as using qualitative analysis techniques, this article argues that a conceptualization and redefinition of the regulation and legal framework related to copyright is needed as well as presenting social and legal tools to control the functions and outcomes of AI system. The recommendation in this article, the Government, should be aware of the great urgency of providing incentives needed by programmers and AI owners to stimulate future development and investment in AI. To accommodate AI-generated works, the Government needs to redesign the Indonesian Copyright Law to accommodate copyright issues, moral and economic rights, and the protection period for AI-created works; and consider adopting the use of the work made for hire concept.

Keywords: *quo vadis; artificial intelligence; copyright; creation*

Abstrak

Penggunaan sistem *artificial intelligence* (AI) dalam produksi merupakan hal biasa di era teknologi yang serba canggih. Namun, ada keprihatinan yang mendalam bahwa teknologi AI akan menjadi tidak terkendali. Dengan teknologi canggih, hanya masalah waktu sistem ini mulai menghasilkan penemuan yang luar biasa tanpa campur tangan manusia. Hal ini menimbulkan pertanyaan terkait hak kekayaan intelektual karena tidak hanya mendisrupsi konsep hak cipta, tetapi juga mengarah pada munculnya pertanyaan terkait relevansi UU Hak Cipta yang bagaimanapun dinilai tertinggal dalam merespon perkembangan AI ini. Melalui pendekatan konseptual dan menggunakan metode penelitian hukum normatif, doktrinal, dan studi perbandingan, serta menggunakan teknik analisis kualitatif, artikel ini berpendapat bahwa dibutuhkan sebuah konseptualisasi dan redefinisi terhadap regulasi dan kerangka hukum terkait hak cipta serta menghadirkan alat sosial dan hukum untuk mengontrol fungsi dan hasil sistem AI. Saran dalam artikel ini, Pemerintah harus sadar akan urgensi besar pemberian insentif yang dibutuhkan oleh pemrogram dan pemilik AI untuk merangsang pengembangan dan investasi masa depan di bidang AI. Untuk mengakomodasi karya yang dihasilkan AI, Pemerintah perlu mendesain ulang UU Hak Cipta Indonesia agar mampu mengakomodasi masalah hak cipta, hak moral dan ekonomi, dan jangka waktu perlindungan terhadap karya kreasi AI; serta mempertimbangkan untuk mengadopsi penggunaan konsep *work made for hire*.

Kata kunci: *quo vadis; artificial intelligence; hak cipta; ciptaan*

I. Pendahuluan

Manusia kini hidup di zaman mesin yang cerdas. Hal tersebut terlihat ketika *Artificial Intelligence* (untuk selanjutnya disebut AI) masuk dalam kehidupan manusia melalui berbagai cara dan secara menakjubkan ia mulai mampu melakukan tugas yang hingga saat ini, hanya dapat dilakukan oleh manusia dengan pengetahuan khusus, pelatihan mahal, atau lisensi yang dikeluarkan pemerintah.¹ Popularitas AI baru-baru ini pun menyadarkan kita akan fakta bahwa manusia bukan lagi satu-satunya sumber karya kreatif. AI dengan dan terkadang tanpa bantuan manusia juga dapat menciptakan karya artistik inovatif yang mana AI semakin mampu mengambil alih tugas yang hingga saat ini membutuhkan kemampuan kognitif seperti pembuatan teks sastra, melodi dalam komposisi lagu hingga menghasilkan lukisan kelas dunia.² Dalam uraian yang lebih sederhana, sistem AI itu secara praktis bersifat kreatif, tidak dapat diprediksi, independen, otonom, rasional, berkembang, mampu mengumpulkan data, komunikatif, efisien dan akurat,³ sehingga, mirip dengan manusia, wajar saja bila sistem AI mampu membuat dan menghasilkan karya kreatif secara mandiri.

Sebagai pikiran manusia yang terdigitalisasi, AI juga mempunyai kemampuan membuat karya cipta seperti sastra, seni, musik sebagaimana yang telah disinggung di atas. Sebagai contoh, laboratorium riset SONY CSL menciptakan perangkat lunak cerdas yang mampu membuat musik pop.⁴ Bahkan, mereka meluncurkan proyek (didanai oleh *European Research Council* (ERC)) yang didedikasikan untuk musik, bernama *Flowmachines*. Alhasil, lahirlah dua lagu baru gaya

'*The Beatles*'.⁵ Tidak hanya itu saja, pada tahun 2016, ada sekelompok museum dan peneliti di Belanda merilis lukisan berjudul "*The Next Rembrandt*," lukisan yang dihasilkan oleh komputer dengan menganalisis ribuan karya seniman Belanda abad ke-17, Rembrandt Harmenszoon van Rijn.⁶ Berangkat dari itu, wajar saja bila penggunaan sistem AI dalam produksi suatu karya, baik untuk keperluan pribadi maupun produksi, telah menjadi hal yang umum di era teknologi yang serba otomatis, otonom, dan canggih ini.

Peningkatan eksponensial potensi komersial AI, secara otomatis telah mendorong investasi sektor swasta yang sangat besar dalam proyek AI. Sebagai misal, perusahaan seperti *Google*, *Facebook*, *Amazon*, dan *Baidu* telah bergabung dalam persaingan untuk mengembangkan AI.⁷ Dengan demikian, seiring berjalannya waktu, AI mendapatkan pijakan di industri baru dan menjadi lebih terlibat dalam kehidupan manusia sehari-hari, dan tren tersebut tampaknya akan terus berlanjut di masa mendatang.⁸ Terlepas dari kemajuan ini, ada keprihatinan yang mendalam dan umum dalam masyarakat modern bahwa teknologi AI akan menjadi tidak terkendali. Dengan teknologi canggih yang digabungkan di dalamnya, hanya masalah waktu sistem ini mulai menghasilkan penemuan yang luar biasa tanpa campur tangan manusia dalam bentuk apa pun.⁹

Potensi kemajuan pesat lebih lanjut dalam teknologi AI praktisnya telah memicu ekspresi kewaspadaan dari banyak pihak, termasuk beberapa seruan untuk pemerintah sebagai *ruler of the game* agar merespon isu ini. Hal itu sendiri tidak mengherankan; ketakutan akan perubahan teknologi dan seruan kepada pemerintah untuk mengatur teknologi baru bukanlah fenomena baru.¹⁰ Namun, yang mencolok tentang AI adalah bahwa para *stakeholder*—di industri kreatif

1 González Otero, B., Quintais, J.P., dan IViR (FdR), "Before the Singularity: Copyright and the Challenges of Artificial Intelligence," *Kluwer Copyright Blog EU copyright, quo vadis*?, 2018, hal. 2.

2 Jan Zibner, "Artificial Intelligence.....", hal. 5.

3 Thomas Margoni, "Artificial Intelligence, Machine Learning and EU Copyright Law: Who Owns AI," *Centre for Copyright and New Business Models in the Creative Economy Journal*, Vol. 20, No. 1, 2018, hal. 3.

4 C Ruipérez dkk., "New Challenges of Copyright Authorship in AI," *International Conference Artificial Intelligence (ICAI)*, Vol. 2, No. 1, 2017, hal. 2.

5 *Ibid.*

6 Shlomit Yanisky-Ravid, "Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability In The 3a Era—The Human-Like Authors are Already Here—a New Model," *Michigan State Law Review*, Vol. 16, No. 1, 2017.

7 Matthew U. Scherer, "Regulating Artificial Intelligence Systems: Risks, Challenges, Competencies, and Strategies," *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, No. 2, 2016, hal. 354.

8 Matthew U. Scherer, hal. 1.

9 Jan Zibner, "Artificial Intelligence.....", hal. 147.

10 C Ruipérez dkk., "New Challenges of.....", hal. 8.

khususnya—menyuarakan banyak kekhawatiran, salah satu dari beberapa kekhawatiran tersebut berasal dari ketakutan umum akan terjadinya ledakan angka pengangguran secara masif dan potensi teknologi baru untuk disalahgunakan oleh manusia.¹¹

Akumulasi dari beragam kekhawatiran tersebut telah menjadi isu yang berpotensi mendisrupsi di masa mendatang. Dalam hal ini, AI memiliki koherensi yang cukup erat dengan hak cipta yang mana cukup banyak menimbulkan pertanyaan provokatif terkait keduanya. Perlindungan Hak cipta menjadi konsentrasi dalam isu ini, sebabnya pemanfaatan AI pada industri kreatif tersebut diyakini berpotensi melahirkan persoalan hukum terkait perlindungan hak cipta.¹² Ironisnya, hal ini menimbulkan pertanyaan terkait perlindungan hak cipta terhadap karya kreasi AI, karena tidak hanya mendisrupsi konsep hak cipta, tetapi juga mengarah pada munculnya pertanyaan terkait relevansi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta (selanjutnya UUHC) yang bagaimanapun dinilai dalam posisi tertinggal dalam merespon perkembangan AI ini terlebih lagi hal tersebut mengindikasikan munculnya potensi ancaman baru bagi para pelaku ekonomi kreatif dari sisi orisinalitas dan hak cipta atas kemajuan teknologi tersebut, di mana aturan hukum yang mengatur mengenai perlindungan hak cipta yang dibuat oleh AI masih nihil.¹³

Hukum positif Indonesia sendiri pada dasarnya tidak menyebutkan secara jelas apakah suatu program komputer dapat diterima sebagai pencipta suatu karya yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta atas karyanya.¹⁴ UUHC Indonesia saat ini belum mengakui revolusi kerja komputer, seperti AI. Sebaliknya, UUHC Indonesia hanya mengakui orang perseorangan atau beberapa orang sebagai pencipta diberi perlindungan hak cipta. Sama halnya di Amerika Serikat (selanjutnya AS), sebuah karya akan

dilindungi UUHC jika itu merupakan karya orisinal dalam artian bahwa itu adalah ciptaan independen dan mengandung unsur kreativitas—hal ini dikemukakan oleh Mahkamah Agung AS di dalam kasus *Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.*¹⁵ Karenanya, kreativitas merupakan elemen kunci dalam perlindungan hak cipta. Di satu sisi, Mahkamah tidak menjelaskan apa arti kreativitas, tetapi dari putusannya terlihat bahwa ambang batas kreativitas untuk tujuan perlindungan hak cipta masih rendah. Seperti disebutkan di atas, kreativitas sampai batas tertentu dapat dipasalkan (tergantung pada bagaimana seseorang mendefinisikan kreativitas), dan bila mengikuti argumen itu, definisi kreativitas tidak eksklusif untuk manusia saja.¹⁶ Namun demikian, tampaknya kreativitas dalam ranah hukum hak cipta AS tampaknya selalu menyiratkan dan menjurus ke penciptaan yang dihasilkan oleh manusia.¹⁷ Meskipun tidak ada definisi tentang pencipta non-manusia yang ditemukan dalam UUHC AS, dapat dipahami bahwa menurut UUHC AS, pencipta haruslah orang perseorangan.

Di sisi lain terdapat beberapa negara seperti Inggris, Afrika Selatan, Hong Kong, India, Irlandia, dan Selandia Baru yang telah sejak lama memproyeksikan perlindungan hak cipta untuk karya yang dihasilkan dari AI.¹⁸ Misalnya saja di Inggris, di mana *United Kingdom Copyright Act* memiliki pendekatan yang lebih mutakhir terhadap masalah perlindungan hak cipta terhadap karya kreasi AI ini.¹⁹ Lebih lanjut, *United Kingdom Copyright Act* mengakui karya yang dibuat oleh program komputer (karya yang dihasilkan AI). Namun, lisensi hak cipta akan diberikan kepada orang yang pengaturannya diperlukan untuk

11 Shlomit Yanisky-Ravid, above note 11, hal. 352.

12 Amanda Levendowski, "How Copyright Law Can Fix Artificial Intelligence's Implicit Bias Problem," *Washington Law Review*, Vol. 93, No. 1, hal. 15.

13 Amanda Levendowski, "How Copyright Law....." hal. 15.

14 Qur'ani Dewi Kusumawardani, "Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan," *Veritas et Justitia*, Vol. 5, No. 1, Juni, 2019.

15 Ana Ramalho, "Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems," *Forthcoming in the Journal of Internet Law*, 2017, hal. 5.

16 Ana Ramalho, *op.cit*, hal. 21.

17 Russ Pearlman, "Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Inventors Under U.S. Intellectual Property Law," *Richmond Journal of Law & Technology*, Vol. 24, No. 2, 2018.

18 Bob L. T. Sturm *dkk.*, "Artificial Intelligence and Music: Open Questions of Copyright Law and Engineering Praxis," *Arts*, Vol. 8, No. 3, September, 2019, hal. 4.

19 Thomas Margoni, *op.cit*, hal. 8.

pembuatannya atau dengan kata lain, adalah operator dan atau kecerdasan buatan. Inggris memiliki gagasan untuk pengaturannya pada *Section 9 (3) of the Copyright, Design and Patents Act (CDPA)* dengan mengadopsi doktrin “*Work Made for Hire*”²⁰ dari UUHC AS di mana sejauh ini adopsi doktrin tersebut tidak melanggar prinsip dasar hukum hak cipta di Inggris.²¹ Di samping itu, *United Kingdom Copyright Act* mendefinisikan karya yang dihasilkan oleh AI sebagai karya yang “*dihasilkan oleh komputer dalam keadaan sedemikian rupa di mana tidak ada campur tangan manusia dalam proses penciptaan karya tersebut*”.²²

Puncaknya, dari beragam perspektif tersebut praktisnya telah sedikit mengubah gagasan terkait bahwa pencipta haruslah merupakan orang perseorangan—lebih dari itu, ragam perspektif tersebut justru mengakomodasi kepemilikan bersama atas suatu karya cipta. Meskipun demikian, AI tampaknya maju dan berkembang jauh lebih cepat dari hukum yang ada. Oleh sebabnya, semua karya kreasi AI ini berpotensi menimbulkan serangkaian masalah baru pada kerangka hukum hak cipta Indonesia dan dunia, khususnya terkait pemegang hak cipta. Ironisnya, kerangka hukum kita belum siap untuk menghadapi potensi timbulnya masalah baru ini, di mana kerangka hukum Indonesia sendiri tampaknya belum mampu mengakomodasi serta mendefinisikan AI sebagai pencipta.

Dalam artikel ini akan diuraikan bagaimana UUHC melihat potensi disruptif karya artistik AI yang saat ini mungkin akan memberikan dampak yang besar bagi ekonomi dunia. Selain itu, dalam artikel ini akan membandingkan

praktik penegakan hukum hak cipta dalam ruang lingkup AI di beberapa negara guna mendapatkan gambaran *best practice* yang dapat disesuaikan dan diterapkan di Indonesia. Oleh karena itu, dalam penelitian ini mengambil judul konsep hukum dalam UUHC dan berupaya menemukan tempat yang tepat dalam UUHC untuk kreasi tersebut. Dengan tujuan penelitian untuk mendapatkan formulasi kerangka hukum Indonesia yang ideal dalam melindungi hak cipta terhadap karya kreasi *artificial intelligence*.

Saat ini belum banyak dilakukan penelitian yang membahas secara spesifik mengenai konsep dasar hak cipta berkaitan dengan karya kreasi *artificial intelligence* melalui studi komparasi dengan praktik di beberapa negara lain. Adapun penelitian yang membahas AI hanya sebatas kajian yang berfokus pada penerapan teknologi AI dalam menunjang perkembangan hukum progresif ataupun penelitian yang hanya secara umum mengkaji terkait *artificial intelligence* dalam perspektif hukum positif Indonesia. Oleh sebab itu, dapat dipastikan bahwa kajian dalam penelitian ini adalah baru, karena yang akan dikaji adalah Pembaharuan UUHC Indonesia dengan perbandingan konsep ciptaan *Artificial Intelligence* di beberapa negara, hal tersebut berbeda dengan kajian yang telah dilakukan sebelumnya. Berikut ini adalah beberapa penelitian terkait *artificial intelligence* dalam lingkup hukum secara umum:

1. Penelitian yang berkaitan dengan *artificial intelligence* dalam lingkup hukum di antaranya ditulis oleh Qur’ani Dewi Kusumawardani dengan judul “Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan”. Penelitian ini berfokus untuk mengkaji perkembangan teknologi kecerdasan buatan dengan menggunakan gagasan hukum progresif dari Satjipto Rahadjo sebagai pisau analisisnya. Gagasan tersebut akan dijadikan sebagai pisau analisis karena fokus utama dari perspektif hukum ini adalah pada manusia (antroposentris), bukan undang-undang, benda ataupun institusi. Fenomenologi dari hukum progresif yaitu sebuah pola pikir yang tak semata-mata bertumpu pada objektivitas semata atau tidak hanya memandang dari

20 *U.S Copyright Act 1980* memberikan konsep *work made for hire* dengan tujuan untuk mengontrol siapa yang menjadi pencipta/pemegang Hak cipta atas produk/hasil kerja dalam suatu hubungan kerja. Apabila seorang karyawan menciptakan suatu produk/hasil kerja dalam suatu hubungan kerja, maka produk/hasil kerja tersebut secara otomatis menjadi milik perusahaan dan perusahaan dianggap sebagai pencipta dari produk/hasil kerja tersebut (hak moral ada di perusahaan).

21 Bob L. T. Sturm *dkk.*, *op.cit.*, hal. 5.

22 Ryan Abbott, “Artificial intelligence, big data and intellectual property: protecting computer generated works in the United Kingdom,” dalam Aplin, Tanya, 2020, *Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies*, Edward Elgar Publishing.

suatu gejala yang tampak, akan tetapi berusaha menggali makna di belakangnya. Berdasarkan hasil analisis, pandangan hukum progresif terhadap perkembangan teknologi kecerdasan, di mana dalam hukum progresif, teknologi harus dimaknai tidak semata-mata sebagai teknologi, melainkan teknologi yang dihasilkan harus mampu mengekspresikan nilai dan moral di dalamnya. Selain itu, pada akhirnya jika mendasarkan pada hukum progresif maka hukum yang diciptakan terkait teknologi kecerdasan buatan harus berbasis pada manusia dan kemanusiaan, yaitu mampu menolong manusia yang susah dan juga menderita, yang bertujuan mewujudkan keadilan yang membahagiakan bagi masyarakat.

2. Senada dengan Qur'ani Dewi Kusumawardani, Zaki Priambudi juga melakukan penelitian dengan lingkup yang tidak jauh berbeda berjudul "*Optimizing Omnibus Law in Indonesia: A Legal Enquiry on the Use of Artificial Intelligence for Legislative Drafting*". Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pertimbangan dan tantangan esensial penerapan model *omnibus law* di Indonesia dan relevansi lebih lanjut penerapan *artificial intelligence* dalam peraturan perundang-undangan. Dengan menggabungkan penelitian doktrinal dan sosio-hukum, makalah ini menunjukkan potensi AI dalam mengoptimalkan legislasi model *omnibus law*. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa AI tidak dapat serta merta menggantikan peran lembaga legislatif dan hanya berperan sebagai alat dan bukan sebagai penentu dalam proses legislasi.
3. Sedikit berbeda dengan dua penelitian sebelumnya, Michelle Stansha Carolina Prasetyo secara khusus mengkaji mengenai "*Legal Study on Copyright Protection of an Art Producing Artificial Intelligence under Indonesian Copyright Law*". Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah suatu penciptaan karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan ditinjau dalam sudut pandang Undang-Undang Hak Cipta Indonesia. Penelitian

ini menggunakan pendekatan normatif. Penelitian ini menganalisis peraturan serta literatur yang terkait dengan isu terkait kecerdasan buatan sebagai pencipta. Selain hak cipta itu sendiri, penelitian ini juga memberikan pemahaman tentang kecerdasan buatan otonom di bidang seni dan betapa pentingnya diatur oleh undang-undang. Penelitian ini menyajikan hukum dan teknologi di bidang kekayaan intelektual, khususnya hak cipta. Penelitian hukum ini sampai pada kesimpulan bahwa pertama, produk kecerdasan buatan di bidang seni memiliki hak cipta dengan ciri-ciri yang diatur dalam UUHC Indonesia. Kedua, berdasarkan Undang-Undang, hanya manusia yang mampu memegang hak cipta dan oleh karena itu yang paling banyak berkontribusi pada proyek kecerdasan buatan adalah pemegang hak cipta; ketiga, perlindungan yang diberikan kepada pemegang hak cipta berupa hak moral dan hak ekonomi.

II. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, doktrinal, dan studi perbandingan dengan menggunakan teknik analisis kualitatif. Penelitian hukum normatif mencakup penelitian terhadap produk-produk hukum, asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi hukum, baik vertikal maupun horizontal, perbandingan hukum termasuk melihat sejarah hukum yang ada.²³

Penggabungan penelitian doktrinal dilakukan untuk memeriksa kebijakan serta kerangka hukum mengenai perlindungan hak cipta terhadap karya kreasi AI di Indonesia. Penelitian ini dimulai dengan melihat hukum yang ada (doktrinal), kemudian diikuti dengan pertimbangan masalah yang memengaruhi hukum, serta politik hukum yang mendasarinya.²⁴ Puncaknya, model ini mengarahkan peneliti untuk mengusulkan

23 Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2001, *Penelitian hukum normatif: Suatu tinjauan singkat*, Raja Grafindo Persada, hal. 13-14.

24 Michael McConville dan Wing Hong Chui (ed.), 2007, *Research methods for law*, Research methods for the arts and humanities, Edinburgh Univ. Press, Edinburgh, hal. 20.

perubahan pada hukum (reformasi hukum).

Terdapat beberapa pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini, di antaranya yakni pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, pendekatan kasus, pendekatan historis dan pendekatan perbandingan.

III. Konsep Ciptaan *Artificial Intelligence* dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Revolusi Industri 4.0 telah membawa kita ke era otomatisasi, di mana kehidupan orang menjadi lebih mudah dengan adanya sistem yang membutuhkan lebih sedikit kontribusi manusia. Perusahaan berbasis teknologi berlomba-lomba menciptakan kemajuan. Salah satunya dengan hadirnya AI yang mampu melahirkan kreasi berupa musik, lirik, lukisan, foto dan lain sebagainya. Google, misalnya, telah mulai menggunakan AI untuk memotret dan mengubah gambar yang diambil dalam citra *Street View* dari *Google Maps* menjadi foto semi-profesional atau bahkan kelas profesional.²⁵ Contoh lainnya adalah foto yang dibuat oleh NVIDIA. Sistem ini dilatih dengan menggunakan database wajah-wajah terkenal; Alhasil, dapat menghasilkan foto-foto yang menyerupai wajah orang-orang di dunia nyata.²⁶

Perdebatan tentang AI akan dianggap sebagai subjek hukum atau tidak telah berkembang seiring dengan pesatnya kemajuan AI. Mereka yang mendukung pernyataan bahwa AI dapat dianggap sebagai pencipta yang sah percaya bahwa lebih baik memberikan eksklusivitas dan manfaat ekonomi AI kepada seseorang daripada tidak kepada siapa pun sama sekali.²⁷ Terutama dalam arti bahwa manfaat ekonomi tersebut dapat dikontribusikan untuk pengembangan teknologi lebih lanjut.

Dengan kata lain, memberikan manfaat ekonomi bagi mereka yang mengembangkan AI lebih baik daripada menjadikan AI berfungsi sebagai domain publik. Di sisi lain, para ahli hukum yang menolak mengakui AI sebagai pencipta berpendapat bahwa gagasan semacam itu hanya akan menimbulkan lebih banyak ketidakpastian, daripada kepastian.

Pesatnya perkembangan AI, cepat atau lambat, harus diseimbangkan dengan kerangka hukum yang akomodatif. Untuk menunjang tujuan hukum yaitu kepastian hukum, keadilan, dan tujuan. Kerangka hukum tertulis berupa pembaruan UUHC merupakan upaya untuk memberikan kepastian hukum bagi mereka yang terlibat dalam pembuatan AI. Pada bagian selanjutnya, penelitian ini mencoba menganalisis sejauh mana UUHC Indonesia mampu mengakomodir AI dan mencari ruang yang mungkin untuk perbaikan sehingga dapat dijadikan sebagai kerangka hukum bagi perkembangan teknologi dalam konteks AI. Ciptaan, dalam ketentuan UUHC Indonesia, dipahami sebagai suatu karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra; diproduksi berdasarkan inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, kreativitas, atau keahlian, dan harus diungkapkan dalam bentuk konkret. Dengan tidak adanya persyaratan “orisinalitas”, suatu ciptaan dapat diberikan hak cipta apabila (i) dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dan (ii) dihasilkan oleh suatu inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, kreativitas, atau keahlian, dan (iii) diekspresikan dalam bentuk konkret.²⁸

Hingga penelitian ini ditulis, AI telah mampu berkontribusi di bidang sains, seni, dan karya sastra. AI *Google*, misalnya, telah mampu menulis kode algoritmanya sendiri. Berkenaan dengan seni, sudah banyak AI yang dikembangkan untuk membuat lagu, bahkan lukisan. Terakhir, dalam artian karya sastra, AI dikembangkan untuk

25 Amanda Rzotkiewicz dkk., “Systematic review of the use of Google Street View in health research: Major themes, strengths, weaknesses and possibilities for future research,” *Elsevier Health & place*, Vol. 52, 2018.

26 Stephen Cass, “Nvidia makes it easy to embed AI: The Jetson nano packs a lot of machine-learning power into DIY projects-[Hands on],” *IEEE IEEE Spectrum*, Vol. 57, No. 7, 2020, hal. 14-16..

27 Ugo Pagallo, “Apples, oranges, robots: four misunderstandings in today’s debate on the legal status of AI systems,” *The Royal Society Publishing Philosophical Transactions of the Royal Society A: Mathematical, Physical and Engineering Sciences*, Vol. 376, No. 2133, 2018, hlm. 20180168, pada hal. 1-3.

28 Yoga Mahardita dan Kholis Roisah, “Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights,” dalam “Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights,” 2018, *Proceedings of the 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018)*, dipresentasikan pada 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018), Semarang, Indonesia.

membuat novel, puisi, bahkan *fanfictions*. Hal tersebut menunjukkan bahwa unsur pertama yang dibutuhkan oleh definisi “penciptaan” telah terpenuhi. Sebaliknya, yang menjadi tantangan kemudian adalah bagaimana upaya untuk memenuhi syarat kedua yang mengharuskan suatu ciptaan dihasilkan oleh suatu kemampuan. Tantangan nyata semakin terlihat karena belum ada parameter untuk mengukur kemampuan, kreativitas, atau keahlian yang diberikan oleh hukum positif Indonesia—UUHC. Persyaratan ketiga, bagaimanapun, tidak akan menjadi masalah untuk karya yang dihasilkan AI, karena karya seperti lagu, lukisan, atau buku, diekspresikan dalam bentuk konkret.²⁹

Berbicara tentang AI dan jangkauannya, para ahli umumnya mengakui tiga tingkatan dasar AI yang diklasifikasikan dalam beberapa tingkat evolusi dari teknologi AI.³⁰ *Pertama*, yang disebut dengan *Artificial Narrow Intelligence* (ANI) atau AI Lemah, sebagai misal AI Lemah ini dapat dilihat pada permainan catur atau pada mobil pintar. *Kedua*, *Artificial General Intelligence* (AGI) atau AI Kuat bisa disebut juga dengan AI setingkat manusia yang mana AI ini memiliki kemampuan setara dengan yang dimiliki manusia; karena itu mesin tersebut dapat belajar dan tampil sesuai dengan tata cara manusia sehingga sulit dibedakan dari manusia. *Ketiga*, *Artificial Super Intelligence* (ASI) yaitu teknologi kecerdasan buatan yang sengaja dibuat untuk melampaui kemampuan manusia. ASI dapat didefinisikan sebagai kecerdasan apa pun yang melebihi kinerja kognitif manusia dan terjadi pada hampir semua bidang minat.

Selaras dengan itu, kebutuhan akan kreativitas pada dasarnya berkaitan dengan kreasi intelektual pribadi. Kemudian dipahami bahwa suatu ciptaan dapat dibentuk oleh indra manusia—namun tidak akan diperluas pemaknaannya hingga kepada indra komputer atau indra binatang. AI pada tahap AGI mungkin dapat menjalankan fungsi

sebagai manusia, akan tetapi masih dipertanyakan apakah ia memiliki kemampuan untuk merasuki ataupun merasakan indera seperti halnya manusia. Terhadap pertanyaan tersebut, perlu ada dua opsi untuk perbaikan di masa depan, yaitu apakah (i) pemerintah Indonesia ingin membuka kemungkinan untuk mengakui bahwa AI mungkin memiliki indra untuk sekreatif dan terampil seperti manusia; atau (ii) pemerintah Indonesia ingin menutup kemungkinan untuk mengakui bahwa AI memiliki indra. Namun demikian, kedua tantangan tersebut tidak ditujukan untuk menjawab apakah AI mampu memegang hak cipta atau tidak, melainkan apakah kreasi AI dapat dianggap sebagai karya berhak cipta.³¹

Pilihan pertama bagi pemerintah Indonesia adalah membuka kemungkinan untuk mengakui bahwa AI memiliki indra selayaknya manusia. Dengan demikian, AI dapat memiliki ciptaan intelektual pribadi yang mana ketika AI menciptakan suatu karya sains, seni, atau sastra, maka dianggap sebagai hasil kreativitas AI serta mampu memenuhi persyaratan UUHC sebagai ciptaan. Akibatnya, kreasi tersebut dilindungi oleh UUHC Indonesia.³² Sebaliknya, di bawah opsi kedua, AI dianggap tidak memiliki indra selayaknya manusia. Sehingga dalam opsi ini, ketika AI membuat suatu karya, tidak dianggap sebagai hasil kreativitas AI. Dalam hal ini, karya tersebut mungkin tidak sesuai dengan definisi ciptaan berdasarkan UUHC Indonesia. Akibatnya, apapun yang dihasilkan oleh AI tidak akan dilindungi oleh rezim hak cipta dan jatuh ke dalam domain publik. *USA’s Copyrightable Authorship Compendium*, misalnya, telah mengatur bahwa karya berhak cipta harus dibuat oleh manusia. Jika tidak, maka suatu ciptaan tidak akan dianggap sebagai karya cipta.

Ada dua opsi yang diberikan pada diskursus terkait kepemilikan hak cipta pada penelitian ini; yaitu tentang apakah mengakui AI sebagai badan hukum atau memberikan kepemilikan hak cipta kepada manusia yang memiliki kontribusi paling

29 Laurensia Andriani, “Redesigning Indonesia Copyright Act to Accommodate Autonomous Intelligent System: Status Quo and Room for Improvement,” *Asian Journal of Law and Economics*, Vol. 9, No. 3, November, 2018, hal. 16.

30 Margot E Kaminski, “Authorship, Disrupted: AI Authors in Copyright and First Amendment Law,” *U of Colorado Law Legal Studies Research Paper*, Vol. 17, No. 26, Desember, 2017, hal. 12.

31 *Ibid.*, hal. 6.

32 Jesus Manuel Niebla Zatarain, “The role of automated technology in the creation of copyright works: the challenges of artificial intelligence,” *International Review of Law, Computers & Technology*, Vol. 31, No. 1, Januari, 2017, hal. 18.

signifikan terhadap ciptaan AI. Jika opsi pertama dipilih, harus ada perubahan peraturan yang menyebutkan bahwa AI dianggap sebagai badan hukum. Konsekuensi selanjutnya akan mengikuti: bahwa AI kemudian berhak disebut pencipta ciptaan tertentu, dan karenanya, memiliki hak moral atas suatu ciptaan. Namun, jika opsi kedua dipilih, tidak banyak perubahan yang disyaratkan dalam regulasi. Mungkin perlu ditetapkan bahwa pencipta suatu karya yang dihasilkan AI adalah orang yang memberikan kontribusi paling signifikan terhadap karya tersebut. Dengan demikian, orang tersebut juga menjadi pemegang hak moral atas ciptaan tersebut.³³

Sebaliknya, berkaitan dengan hak ekonomi, pada dasarnya hak ekonomi memberikan manfaat ekonomi bagi pemegang hak cipta pada saat ciptaan tersebut diterbitkan, disalin, diterjemahkan, diadaptasi, didistribusikan, ditampilkan, diumumkan, dikomunikasikan, dan disewakan. Dalam aturan hak cipta biasa, seorang manusia sebagai penulis sebuah buku akan mendapatkan keuntungan ekonomi yang disebut royalti jika bukunya disalin dan diterbitkan oleh penerbit. Namun, jika menyangkut penulis (AI), sangat dipertanyakan apakah AI akan memegang hak ekonomi dari karya tersebut.³⁴

Mengingat bahwa AI dapat melakukan apa saja mulai dari membuat lagu, menulis buku, menerbitkan puisi, dan sebagainya, nampaknya agak tidak adil untuk menganggap bahwa AI tidak dapat menangani uang sendiri—dalam hal ini hak ekonomi berkaitan dengan royalti yang menghasilkan uang. Padahal faktanya ada kemungkinan AI menjadi *fund manager* yang lebih baik dari pada manusia. Namun, kita tidak perlu mempertanyakan apakah AI sudah bisa mengelola dananya sendiri lagi. Sebaliknya, pertanyaan yang muncul saat ini adalah di mana dan bagaimana AI menghabiskan uangnya sendiri, dalam menghadapi kemungkinan tak terbatas untuk

menjawab pertanyaan ini. Secara analogi, AI dapat saja menggunakan uang tersebut untuk membeli barang (baik yang legal maupun ilegal), membeli saham perusahaan, menyumbangkannya untuk amal, atau bahkan menggunakan uang tersebut untuk mendanai kegiatan ilegal (narkoba, perdagangan manusia, atau terorisme). Oleh karena itu, meskipun makalah ini menawarkan dua pilihan: apakah akan mengakui AI sebagai pemegang hak cipta atau memberikan hak cipta kepada manusia, argumen yang tepat untuk saat ini, lebih aman untuk tidak membiarkan AI untuk mendapatkan kepemilikan hak cipta—baik moral maupun ekonomi.³⁵

Ketika suatu saat pemerintah Indonesia memutuskan bahwa AI dapat dianggap sebagai pemegang hak cipta, gagasan dalam artikel ini tetap berpegang teguh pada argumen bahwa pemerintah sebagai regulator harus sangat berhati-hati dalam memberikan hak ekonomi kepada AI. Dalam hal ini, saran yang bisa diberikan agar hak ekonomi diberikan kepada mereka yang memiliki kontribusi paling signifikan terhadap pekerjaan AI yaitu manusia. Hal ini untuk menjamin bahwa manusia mendapat insentif untuk terus berkembang demi ilmu pengetahuan, seni, dan karya sastra.³⁶

IV. Kepemilikan Hak Cipta Karya Kreasi *Artificial Intelligence* dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Secara normatif, Pasal 1 angka 2 UUHC mendefinisikan pencipta sebagai orang atau sekelompok orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu karya yang memiliki ciri khas dan personal. Dalam hal ini, seseorang dalam hukum perdata Indonesia, dipahami sebagai pemegang hak, atau subjek hukum. Lebih lanjut, Subekti menjelaskan bahwa pada dasarnya setiap manusia dapat dianggap sebagai pembawa hak sejak lahir hingga ia meninggal dunia. Namun, tidak semua pemegang hak dapat dianggap kompeten di hadapan hukum.

33 Marina Dodigovic, 2005, *Artificial intelligence in second language learning: raising error awareness*, Second language acquisition 13, Multilingual Matters, Buffalo, NY.

34 Atilla Kasap, "Copyright and Creative Artificial Intelligence (AI) Systems: A Twenty-First Century Approach to Authorship of AI-Generated Works in The United States," *Wake Forest Journal of Business and Intellectual Property Law*, Vol. 19, No. 4, 2019, hal. 6.

35 Daniel Schönberger, "Deep Copyright", hal. 12.

36 Bob L. T. Sturm *dkk.*, "Artificial Intelligence and Music: Open Questions of Copyright Law and Engineering Praxis," *Arts*, Vol. 8, No. 3, September, 2019, hal. 4.

Manusia, misalnya, baru bisa dianggap kompeten setelah mencapai usia dewasa, 21 tahun. Hukum positif Indonesia mengakui (i) orang perseorangan, dan (ii) badan hukum. Dalam UUHC Indonesia (Pasal 1 angka 27) secara jelas dinyatakan bahwa “orang” dapat berupa orang perseorangan (manusia) atau badan hukum. Keduanya memiliki kapasitas untuk menanggung hak dan menjadi subjek hukum.³⁷

Dalam pengertian karakteristik “khas dan personal”, UUHC pada dasarnya tidak menjelaskan lebih lanjut bagaimana penimbangan ciri-ciri tersebut. Dalam hal ini, akan digunakan pendekatan terhadap kasus yang berkaitan dengan UUHC di Indonesia, dan hanya berhasil menemukan penjelasan yang terbatas tentang karakteristik “khas dan personal”.³⁸ Sebagai misal, dalam kasus Banjarnahor melawan PT Holcim pada tahun 2015, pengadilan pada tahap Peninjauan Kembali menetapkan kepemilikan hak cipta sebuah program komputer dengan cara menanyakan kepada pihak yang bersengketa tentang cara kerja program komputer (perangkat lunak). Penggugat adalah satu-satunya yang dapat menjelaskan cara kerja perangkat lunak tersebut. Sedangkan responden tidak dapat menjelaskan bagaimana program tersebut bekerja. Oleh karena itu, pengadilan memutuskan bahwa penggugat memiliki karakteristik “khas dan personal” terhadap perangkat lunak tersebut. Oleh sebab itu, pada kasus tersebut akhirnya Penggugat diputuskan sebagai pencipta perangkat lunak tersebut. Selanjutnya dalam kasus “Pemerintah Republik Indonesia v. Arifin” pada tahun 2016, karakteristik “khas dan personal” dianggap sepanjang ciptaan tersebut benar-benar hasil pemikiran atau gagasan seseorang, yang terwujud dalam bentuk konkret dan orisinal, juga itu ciptaan seperti itu hanya diketahui oleh penciptanya.³⁹

Merujuk pada beberapa putusan di atas, karakteristik “khas dan personal” sangat erat kaitannya dengan pengetahuan pencipta terhadap

karya kreasinya. Lebih lanjut, pengujian apakah suatu karya bersifat khas dan personal dalam hal ini dilakukan dengan cara menguji apakah yang menuntut hak cipta atas karya tersebut memiliki pengetahuan tentang karya itu sendiri. Dalam hal sengketa hak cipta atas perangkat lunak, karakteristik “khas dan personal” dikaitkan dengan orang yang mengetahui cara membuat perangkat lunak tersebut berfungsi. Atau, dalam hal penciptaan sebuah lagu, misalnya, ada karakteristik “khas dan personal” yang diberikan kepada orang yang dapat menjelaskan proses penciptaan lagu tersebut—namun hal tersebut tidak serta merta untuk dikaitkan dengan mereka yang hanya memiliki pengetahuan tentang lagu tersebut.⁴⁰

Kemudian muncul pertanyaan yang mengerucut menjadi sebuah diskursus terkait “Akankah AI dapat menjelaskan kreasi yang dibuatnya?” Untuk menjawab hal tersebut maka perlu diperhatikan karakteristik AI. Dalam hal ini, AI termasuk dalam kategori AGI; di mana ia menghasilkan hasil tertentu setelah menganalisis data yang diberikan oleh pengguna. Lebih lanjut, artikel ini mencoba merujuk hasil wawancara seorang jurnalis dengan programmer yang mengkhususkan diri dalam mengembangkan AI. Chandraseta—nama programmer tersebut—mengatakan bahwa ada jejak rekam yang mungkin dicetak, untuk menunjukkan *layer and node* yang terlibat saat membuat sebuah kreasi. Namun, *layer and node* tidak selalu menjelaskan bagaimana kreasi dihasilkan. Dengan kata lain, tidak merepresentasikan pengetahuan AI terhadap pekerjaan. Selain itu, Chandraseta menyebutkan bahwa satu-satunya orang yang dapat menjelaskan bagaimana AI menghasilkan suatu kreasi adalah programmer AI itu sendiri. Oleh karena itu, dalam regulasi yang ada saat ini, karya yang dihasilkan AI tidak dapat dikatakan memiliki karakteristik “khas dan personal” terhadap karyanya sendiri.⁴¹

Kedua elemen persyaratan kepemilikan hak cipta di atas tidak dapat dipenuhi oleh

37 Zack Naqvi, “Artificial Intelligence and Music,,,,,,,” “Artificial Intelligence, Copyright.....”, hal. 16.

38 Bob L. T. Sturm *dkk.*, a”Artificial intelligence.....”, hal. 16.

39 Victor M Palace, “What If Artificial Intelligence Wrote This? Artificial Intelligence and Copyright Law,” *Florida Law Review*, Artificial Intelligence and Copyright Law Vol. 71, No. 1, 2018, hal. 15.

40 Thomas Margoni, hal. 24.

41 Swapnil Tripathi dan Chandni Ghatak, “Artificial Intelligence and Intellectual Property Law,” *Christ University Law Journal*, Vol. 7, No. 1, Januari, 2018, hal. 26.

AI. Berdasarkan UUHC yang ada saat ini, AI kemudian tidak dapat dianggap sebagai pencipta suatu ciptaan karena ia bukan seorang pribadi dan tidak memiliki ciri khusus dan pribadi yang dapat dikaitkan dengan ciptaan tersebut. Oleh karena itu, hal yang paling menarik untuk dibahas dalam hal ini adalah UUHC Indonesia diubah untuk mengakomodasi keberadaan dan karya kreasi AI. Berkenaan dengan kepemilikan hak cipta, hal pertama dan terpenting yang harus diputuskan adalah apakah UUHC akan memberikan Hak cipta kepada AI. Jika jawabannya afirmatif, AI akan dianggap sebagai “orang” di hadapan hukum. AI jelas bukan orang perorangan, namun dapat dianggap sebagai badan hukum. Akan tetapi, menetapkan AI sebagai badan hukum bukanlah hal yang mudah dilakukan. Ini menimbulkan pertanyaan lebih lanjut tentang kemampuannya untuk melaksanakan kewajiban dan menerima hak; untuk menuntut dan digugat; serta memiliki properti.⁴²

Untuk mengatasi tantangan tersebut, dapat dengan pemberian status badan hukum kepada Perseroan Terbatas (selanjutnya PT). Faktanya, PT tidak dapat melakukan hak dan kewajibannya sendiri. Namun, diwakili oleh Dewan Direktur yang terikat oleh kewajiban fidusia kepada PT, yaitu bertindak atas nama dan untuk kepentingan PT. Secara analogi, jika sebuah PT dapat diberi status sebagai badan hukum, mengapa kemudian AI tidak. Jika UUHC Indonesia ingin mengakui AI sebagai salah satu badan hukumnya, ia dapat mengadopsi teori korporasi yang sudah ada. Artinya AI dianggap sebagai subjek hukum; namun perilakunya diwakili oleh seorang pribadi.⁴³

Dalam hal persyaratan karakteristik “khas dan personal”, jika masih dipahami bahwa hanya pencipta yang dapat menjelaskan cara kerja suatu ciptaan, maka kemudian AI tidak dapat dianggap sebagai pencipta suatu ciptaan. Oleh karena itu, penelitian ini mengusulkan perbaikan alternatif kedua. Lebih lanjut, perbaikan ini bertujuan untuk menghubungkan pencipta AI yang menghasilkan karya dengan orang yang memiliki kontribusi paling signifikan terhadap karya tersebut. Atribusi

ini kemudian memberikan kepemilikan hak cipta kepada manusia yang dapat menjelaskan bagaimana AI mampu menghasilkan suatu kreasi.⁴⁴ Faktanya, pendekatan semacam ini telah diadopsi oleh Inggris untuk karya yang dihasilkan komputer. Disebutkan juga bahwa dalam hal karya tersebut dihasilkan oleh komputer, penciptanya adalah orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan karya (UK CDPA 1988, s. 9 (3)). Dengan demikian, ketentuan ini tidak memberikan hak cipta untuk AI. Sebaliknya, ketentuan tersebut justru memberikan hak cipta kepada orang yang memiliki “pengaturan yang diperlukan” untuk pembuatan suatu karya. Istilah “perlu” di sini tidak didefinisikan dengan jelas, namun membuka kemungkinan yang lebih luas bagi orang untuk diakui sebagai pencipta karya yang dihasilkan AI. Bisa jadi programmer yang membangun AI atau bahkan orang yang melatih dan menjalankan program AI. Karena penciptaan karya yang dihasilkan AI dapat melibatkan banyak pihak, maka undang-undang harus jelas dalam memberikan parameter orang-orang yang memberikan kontribusi paling signifikan.⁴⁵

Dalam menentukan siapa yang memberikan kontribusi paling signifikan dalam proses penciptaan, perlu ditentukan juga kontribusi mana yang dianggap lebih signifikan untuk ciptaan yang dihasilkan oleh AI. Hal tersebut juga dapat diberikan pada proses awal pembuatan AI, atau ketika AI dimasukkan oleh data yang akan dipelajari dan diproses. Dalam hal ini, pemberian kontribusi yang paling signifikan pada proses awal pembuatan AI akan memberikan kepemilikan hak cipta pada suatu ciptaan yang dihasilkan AI kepada programmer yang membuat AI. Alasan utamanya adalah bahwa tanpa proses awal pembuatan AI, tahapan selanjutnya tidak akan tercapai. Di sisi lain, kontribusi paling signifikan juga dapat

44 Thomas Margoni, , hal. 10.

45 Yoga Mahardita dan Kholis Roisah, “Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights,” dalam “Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights,” 2018, *Proceedings of the 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018)*, dipresentasikan pada 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018), Semarang, Indonesia.

42 Laurensia Andriani, , hal. 15.

43 Margot E Kaminski, hal. 64.

dikaitkan pada tahap *datafeeding*; di mana AI diintegrasikan oleh data, dan ia belajar untuk menghasilkan kreasi baru setelah mempelajari datanya. Tahap ini juga dapat dianggap sebagai tahap yang penting karena melayani proses utama menghasilkan suatu kreasi. Dalam hal ini, kepemilikan hak cipta akan dikaitkan dengan orang yang menyediakan data dan menjalankan proses pemrograman.⁴⁶

V. Analisis Kerangka Hukum Hak Cipta *Artificial Intelligence* pada Beberapa Negara

Kepemilikan karya hak cipta dari kecerdasan buatan telah diteliti di berbagai Negara. Oleh sebabnya, melalui bagian selanjutnya, dalam artikel ini akan dijelaskan hukum yang ada di beberapa yurisdiksi di bawah ini secara singkat menjelaskan aturan substantif yang diterapkan untuk menentukan kecukupan kerangka hukum.

1. Inggris

Sejauh ini, telah muncul banyak inisiatif legislatif dan proposal oleh negara-negara Uni Eropa atau *European Union* (UE) termasuk Inggris pada tahun 2017 dengan tujuan untuk mempertimbangkan dan menangani dampak kecerdasan buatan pada masyarakat. Inisiatif ini mencakup pertanyaan yang timbul dari tanggung jawab, kepribadian hukum hingga etika dan masalah hukum, termasuk dalam konteks pemrosesan data. Pada bulan Maret 2017, *The Information Commissioner's Office*⁴⁷ memperbarui panduan *big data* untuk menangani pengembangan kecerdasan buatan dan pembelajaran mesin, dan untuk menyediakan *General Data Protection Regulation* (GDPR), yang akan berlaku mulai 25 Mei 2018.

Di Inggris, undang-undang hak cipta tradisional memberikan perlindungan kepada

kreasi asli dari pencipta (termasuk artis, komposer, dan pencipta lainnya). Seorang pencipta sebuah karya didefinisikan sebagai orang yang membuatnya; dengan klarifikasi tambahan untuk jenis pekerjaan tertentu, sebagai misal produser rekaman suara dianggap sebagai penulisnya. Untuk karya sastra, artistik, drama, atau musik, yang mencakup perangkat lunak, agar memenuhi syarat untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, karya tersebut harus "asli". Lebih dari itu, yurisprudensi menetapkan bahwa agar sebuah karya menjadi orisinal, ia harus menjadi ciptaan intelektual penciptanya sendiri.

Kepemilikan sah atas karya yang dihasilkan komputer mungkin secara sekilas cukup sederhana di Inggris. Sebagai misal dalam kasus karya sastra, drama, musik atau seni yang dihasilkan komputer, pengarang akan dianggap sebagai orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan karya. Undang-undang ini lebih jauh mendefinisikan *computer-generated works* yang dihasilkan sebagai salah satu yang "dihasilkan oleh komputer dalam keadaan sedemikian rupa sehingga tidak ada pencipta karya manusia." Sederhananya, kalimat tersebut adalah definisi paling ringkas yang dapat diberikan untuk karya yang dihasilkan oleh komputer. Definisi ini mengesampingkan segala bentuk argumen tentang karya kreatif yang dihasilkan oleh AI atau manusia.⁴⁸

Namun demikian, *United Kingdom Copyright Act* memiliki pendekatan yang lebih mutakhir terhadap masalah perlindungan hak cipta terhadap karya kreasi AI ini.⁴⁹ Lebih lanjut, *United Kingdom Copyright Act* mengakui karya yang dibuat oleh program komputer (karya yang dihasilkan AI). Namun, lisensi hak cipta akan diberikan kepada orang yang pengaturannya diperlukan untuk pembuatannya atau dengan kata lain, adalah operator dan atau kecerdasan buatan. Inggris memiliki gagasan untuk pengaturannya pada *Section 9 (3) of the Copyright, Design and Patents Act (CDPA)* dengan mengadopsi doktrin "*Work Made*

46 Mauritz Kop, , hal. 15.

47 *The Information Commissioner's Office* adalah badan publik non-departemen yang bertanggungjawab langsung ke Parlemen Inggris Raya dan disponsori oleh Departemen Digital, Budaya, Media, dan Olahraga atau *Department for Digital, Culture, Media and Sport* (DCMS). Lembaga ini adalah lembaga peraturan independen (otoritas perlindungan data nasional) yang menangani *Data Protection Act 2018*, *General Data Protection Regulation* (GDPR) dan *the Privacy and Electronic Communications* (EC Directives) 2003 di Inggris Raya; dan *the Freedom of Information Act 2000* dan Peraturan Informasi Lingkungan 2004 di Inggris, Wales dan Irlandia Utara dan, sampai batas tertentu, di Skotlandia.

48 Dalam yurisdiksi ini, jika tidak ada campur tangan manusia secara langsung, penulis karya yang dihasilkan komputer harus dianggap sebagai 'orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan karya tersebut.

49 Thomas Margoni, hal.6.

for Hire”⁵⁰ dari UUHC AS di mana sejauh ini adopsi doktrin tersebut tidak melanggar prinsip dasar hukum hak cipta di Inggris.⁵¹ Di samping itu, *United Kingdom Copyright Act* mendefinisikan karya yang dihasilkan oleh AI sebagai karya yang “dihasilkan oleh komputer dalam keadaan sedemikian rupa di mana tidak ada campur tangan manusia dalam proses penciptaan karya tersebut”.⁵² Dengan demikian, hal ini menunjukkan bahwa Inggris adalah salah satu dari sedikit negara yang menawarkan perlindungan yang kuat untuk karya yang dihasilkan komputer.⁵³

2. Amerika Serikat

Di Amerika Serikat, sebuah karya akan dilindungi UUHC jika itu merupakan karya orisinal dalam artian bahwa itu adalah ciptaan independen dan mengandung unsur kreativitas—hal ini dikemukakan oleh Mahkamah Agung AS di dalam kasus *Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.*⁵⁴ Karenanya, kreativitas merupakan elemen kunci dalam perlindungan hak cipta. Di satu sisi, Mahkamah tidak menjelaskan apa arti kreativitas, tetapi dari putusannya terlihat bahwa ambang batas kreativitas untuk tujuan perlindungan hak cipta masih rendah. Seperti disebutkan di atas, kreativitas sampai batas tertentu dapat dipasalkan (tergantung pada bagaimana

seseorang mendefinisikan kreativitas), dan bila mengikuti argumen itu, definisi kreativitas tidak eksklusif untuk manusia saja.⁵⁵ Namun demikian, tampaknya kreativitas dalam ranah hukum hak cipta AS tampaknya selalu menyiratkan dan menjurus ke penciptaan yang dihasilkan oleh manusia.

Secara aksiomatis, *United States Copyright Office* (USCO) tidak mengenal adanya pencipta non-manusia, betapapun pintarnya sebuah AI. Hal tersebut didasarkan pada UUHC AS tahun 1976 (dan UUHC tahun 1790 dan 1909 sebelumnya) menyatakan bahwa kepemilikan hak cipta “awalnya diberikan pada penulis atau pencipta karya,” tetap berfokus pada definisi pencipta di § 101 UUHC AS, yang berisi semua definisi lain berdasarkan Undang-Undang. Namun demikian, pada tahun 1956 ketika Klein dan Bolitho mencoba mendaftarkan lagu yang dihasilkan komputer berjudul *Push Button Bertha*, USCO menolaknya begitu saja, menginstruksikan mereka bahwa tidak ada yang pernah mendaftarkan musik yang ditulis oleh mesin sebelumnya. Pada tahun 1973, hal ini diperkuat ke dalam praktik USCO, sehingga kepemilikan hak cipta pada hakikatnya harus tetap dimiliki oleh manusia—preseden ini kemudian menjadi yurisprudensi USCO hingga saat ini.⁵⁶

USCO tidak memiliki dukungan hukum langsung untuk kebijakan mereka, pengadilan federal telah mengambil pandangan yang tampaknya konsisten dalam menafsirkan undang-undang. Hal tersebut didasarkan pada putusan Pengadilan Federal dalam gugatan *Community for Creative Non-Violence v. Reid*, Mahkamah Agung mendefinisikan pencipta sebagai pihak yang menciptakan sebuah karya, mengklarifikasi bahwa pencipta haruslah orang yang menerjemahkan sebuah ide menjadi ekspresi yang tetap dan nyata. Lebih lanjut, di dalam putusan pengadilan dalam gugatan *Uranti Foundation v. Maaherra*, *The United States Court of Appeals for*

50 *U.S. Copyright Act 1980* memberikan konsep *work made for hire* dengan tujuan untuk mengontrol siapa yang menjadi pencipta/pemegang hak cipta atas produk/hasil kerja dalam suatu hubungan kerja. Apabila seorang karyawan menciptakan suatu produk/hasil kerja dalam suatu hubungan kerja, maka produk/hasil kerja tersebut secara otomatis menjadi milik perusahaan dan perusahaan dianggap sebagai pencipta dari produk/hasil kerja tersebut (hak moral ada di perusahaan).

51 Bob L. T. Sturm *dkk.*, , hal. 5.

52 Ryan Abbott, “Artificial intelligence, big data and intellectual property: protecting computer generated works in the United Kingdom,” dalam Aplin, Tanya, 2020, *Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies*, Edward Elgar Publishing.

53 Selain Inggris, perlindungan tersebut hanya ada di Irlandia, Selandia Baru, India, dan Hong Kong. Lihat: J. McCutcheon, “Vanishing Author in Computer-Generated Works: A Critical Analysis of Recent Australian Case Law” *Melbourne University Law Review*, 36 (2012) 915, di 956. Perlu diperhatikan bahwa sementara McCutcheon juga menyertakan Afrika Selatan dalam daftar, definisi dalam s 1 (1) (i) adalah untuk program komputer, bukan pekerjaan yang dihasilkan komputer.

54 Ana Ramalho, “Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems,” *Forthcoming in the Journal of Internet Law*, 2017, hal. 5.

55 Ana Ramalho.

56 Atilla Kasap, , hal. 32.

*the Ninth Circuit*⁵⁷ membatasi penciptaan oleh manusia pertama yang menyusun, memilih, mengoordinasikan, dan mengatur suatu karya ciptaan. Pada akhirnya, di dalam putusan *Aalmuhammed melawan Lee, The United States Court of Appeals for the Ninth Circuit* menjelaskan bahwa kepemilikan hak cipta dari suatu karya ciptaan secara utuh hanya mengenal manusia sebagai pencipta.

Meskipun tidak ada definisi tentang pencipta non-manusia yang ditemukan dalam UUHC AS, dapat dipahami bahwa menurut UUHC AS, pencipta haruslah orang perseorangan. Lebih lanjut, *Section 101 of Title 17* dari UUHC AS mendefinisikan karya anonim (dalam hal ini AI) sebagai karya yang tidak ada orang perorangan yang dianggap sebagai penciptanya, namun jelas bahwa UUHC AS menganggap bahwa setiap karya adalah ciptaan manusia.⁵⁸ Selain itu, dalam putusan kasus *Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.*, Pengadilan mengutip kasus *Burrow-Giles* dan menyatakan bahwa “*seorang pencipta yang mengklaim pelanggaran harus membuktikan keberadaan adanya unsur intelektualitas, pemikiran, dan konsepsi dalam suatu penciptaan*” - yang menyiratkan bahwa harus ada niat atau tujuan dalam suatu proses kreatif.⁵⁹

Sejak tahun 1965, USCO dihadapkan pada masalah yang berkaitan dengan pertanyaan tentang proses penciptaan yang dihasilkan oleh komputer atau mesin (AI), akan tetapi masalah tersebut akhirnya diberhentikan begitu saja. Pada tahun itu, beberapa orang berusaha mendaftarkan karya

yang setidaknya sebagian ditulis oleh komputer.⁶⁰ Untuk mengatasi masalah ini, Kongres membentuk *National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works* (CONTU) untuk mempelajari dampak teknologi baru pada UUHC AS, termasuk penciptaan karya oleh sistem komputer. Laporan akhir CONTU, yang diterbitkan pada tahun 1978, secara langsung menyimpulkan bahwa tidak mungkin karya dibuat secara mandiri oleh komputer karena: (1) komputer tidak lebih dari alat pasif penciptaan; (2) pengembangan AI terlalu hipotetis untuk menimbulkan kekhawatiran; dan (3) tidak ada dasar yang masuk akal untuk percaya bahwa komputer mampu memberikan kontribusi penciptaan yang diperlukan untuk karya yang dihasilkan melalui penggunaannya. Kesimpulan ini tampaknya didasarkan pada alasan yang sama yang diterapkan pengadilan secara umum terhadap hak cipta: “*esensi inventif*” yang diperlukan untuk hak cipta pada dasarnya hilang dari sistem komputer, dan kemampuan semacam itu unik hanya dimiliki oleh manusia.⁶¹

Dalam kasus yang lain, meskipun tidak secara langsung melibatkan sistem AI, kasus *Naruto melawan Slater* (kasus “*Monyet selfie*”) bersifat instruktif dalam memahami bagaimana pengadilan saat ini memeriksa pertanyaan apakah pencipta non-manusia dapat mengajukan perlindungan hak cipta. Lebih lanjut, Fotografer David J. Slater yang pada saat itu sedang berada di Indonesia untuk mengambil gambar satwa liar, secara tidak sengaja mendapati seekor monyet jantan berusia 6 tahun bernama Naruto mengambil kameranya dan “*memotret*” beberapa gambar dirinya. Uniknya, *The People for the Ethical Treatment of Animals* menggugat untuk mendapatkan status kepemilikan hak cipta untuk Naruto, namun pengadilan yang pada saat itu berpangku pada kebijakan USCO dan hukum kasus yang dikutip di atas, memutuskan bahwa Naruto tidak dapat menjadi pencipta dan pemegang sah atas kepemilikan hak cipta terhadap foto *selfie* tersebut.⁶²

Kesimpulan yang bisa ditarik adalah bahwa USCO dan pengadilan menuntut kreativitas –

57 *The United States Court of Appeals for the Ninth Circuit* adalah pengadilan banding federal yang memiliki yurisdiksi banding atas pengadilan distrik di beberapa distrik berikut:

- a) *District of Alaska*
- b) *District of Arizona*
- c) *Central District of California*
- d) *Eastern District of California*
- e) *Northern District of California*
- f) *Southern District of California*
- g) *District of Hawaii*
- h) *District of Idaho*
- i) *District of Montana*
- j) *District of Nevada*
- k) *District of Oregon*
- l) *Eastern District of Washington*
- m) *Western District of Washington*

58 Ana Ramalho, hal. 10.

59 Russ Pearlman, “*Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Inventors Under U.S. Intellectual Property Law*,” *Richmond Journal of Law & Technology*, Vol. 24, No. 2, 2018.

60 Denindah Olivia, hal. 6.

61 Atilla Kasap, hal. 15.

62 Ryan Abbott, hal. 12.

keaktivitas manusia. Di bawah UUHC AS saat ini, jika manusia membuat sebuah karya, ia mungkin berhak cipta. Jika sebuah komputer membuat sebuah karya, ia tidak berhak cipta. Pertanyaan paradoksnya adalah apakah dua karya identik, yang mana satu dibuat oleh manusia dan yang lainnya dibuat secara independen oleh AI, akan diperlakukan berbeda? Jawabannya jelas: ya. Menerapkan konteks, sejarah, dan analisis hukum kasus *Monkey Selfie*, karya AI yang dibuat secara otonom akan ditolak oleh Dirjen Hak Cipta, seperti halnya penolakan kepemilikan hak cipta pada kasus *Push Button Bertha* pada tahun 1956. Tampaknya ada ketidakpedulian yang disengaja terhadap kenyataan antara AI pada 1956 versus AI pada 2018.⁶³

Meskipun undang-undang mengharuskan manusia untuk mendapatkan hak cipta, *non-naturalijkepersoon* juga sejatinya dapat memegang hak cipta melalui doktrin yang dikenal sebagai *work made for hire*. Umumnya, ketika seorang karyawan bertindak dalam lingkup pekerjaan mereka, pihak yang mempekerjakan diberikan kepemilikan atas hak cipta. Kepemilikan hak tersebut bisa menjadi milik individu atau badan hukum, seperti perusahaan. Contoh umum dari *work made for hire* di antaranya seperti: (a) program perangkat lunak yang dibuat oleh programmer staf dalam ruang lingkup tugasnya, (b) artikel surat kabar yang ditulis oleh staf jurnalis, aransemen musik tertulis oleh *arranger* bayaran, hingga rekaman suara yang dibuat oleh teknisi staf perusahaan rekaman. Dalam semua kasus seperti itu, kepemilikan hak cipta diteruskan melalui pekerjaan yang disiapkan oleh karyawan dalam lingkup pekerjaan mereka, atau sebuah karya yang secara khusus dipesan atau dipesan untuk digunakan di mana para pihak secara eksplisit setuju melalui instrumen dalam hal ini kontrak tertulis yang ditandatangani.⁶⁴

63 Christoph Antons, "Copyright Law Reform and The Information Society in Indonesia," *Third Conference on European and Asian Intellectual Property Rights 'New Paradigms of Copyright Law in the Information Society*, Vol. 3, No. 1, June 2014, hal. 10.

64 Atilla Kasap, hal. 36.

VI. Konsep Kerangka Hukum Kepemilikan Hak Cipta Karya Kreasi *Artificial Intelligence*

A. Penerapan Doktrin *Work Made for Hire*

Secara konseptual, doktrin *work made for hire* (selanjutnya WMFH) merupakan sebuah pengecualian yang cukup signifikan perannya terhadap aturan umum bahwa perlindungan hak cipta hanya berlaku bagi setiap orang atau sekelompok orang yang menghasilkan suatu karya. Doktrin ini bak sebuah antidot bagi AI—terutama dalam kasus sistem AI yang mampu menciptakan suatu karya. Di sisi lain, dalam batang tubuhnya, UUHC menyebutkan bahwa pemberi kerja (re:perusahaan/kontraktor, dsbnya) dianggap sebagai pencipta suatu karya meskipun secara harfiah bukan perusahaan yang menciptakan karya tersebut—melainkan pemrogram ataupun sistem AI.

Dasar pemikiran kebijakan untuk doktrin ini adalah untuk memberi insentif kepada pemberi kerja yang mana dalam hal ini mereka telah matang secara rencana, tujuan komersil dan manajemen risikonya, serta memberi mereka kendali atas kekuatan komersial terkait karya yang dihasilkan tersebut. Sederhananya, gagasan yang coba diusung oleh doktrin ini adalah bahwa pemberi kerja secara utuh memiliki tanggung jawab dan akuntabilitas atas tindakan pegawai sehubungan dengan pelanggaran hukum dan kerugian yang disebabkan oleh suatu karya yang dihasilkan oleh pegawai tersebut. Namun demikian, nantinya aturan ini dapat diubah melalui kontrak (perjanjian) antara kedua belah pihak terkait.⁶⁵

Gagasan dalam artikel ini bahwa secara konseptual doktrin ini tampaknya sesuai (serta aplikatif) terhadap masalah terkait karya yang dibuat oleh sistem AI. Meskipun sistem AI itu sendiri yang akan menjadi pencipta langsung dari karya tersebut, pada akhirnya pengguna juga akan berhak atas kepemilikan serta akuntabilitas terkait dengan karya tersebut. Namun pertanyaannya, dalam kasus karya yang diciptakan oleh sistem AI, siapa yang berperan sebagai pemberi kerja. Jawabannya mungkin rumit dan dapat bervariasi sesuai dengan keadaan yang berbeda. Dalam banyak kasus, penggunalah yang mengoperasikan

65 Christoph Antons, , hal. 14.

dan memberikan arahan ke mesin dalam bentuk instruksi tentang bagaimana mesin tersebut akan beroperasi. Lebih dari itu, jawabannya mungkin juga pengguna yang mengambil risiko finansial untuk membeli atau menyewa mesin tersebut serta memasoknya dengan energi dan bahan dengan harapan menghasilkan produk akhir yang dapat dipasarkan. Dari sudut pandang praktis, masuk akal untuk memberi insentif kepada orang atau perusahaan serta entitas lain untuk menggunakan sistem AI kreatif untuk menciptakan karya yang berhak cipta karena tampaknya hal itu dinilai sebagai upaya yang paling efisien untuk mendorong penyebaran perangkat dan karya yang mereka hasilkan.⁶⁶

Pembenaran untuk memberikan hak kepemilikan kepada entitas ekonomi juga berakar pada teori insentif. Monopoli yang disetujui secara hukum ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan, menjual, atau mendistribusikan karya secara lebih efisien, serta bertanggung jawab untuk menghindari pelanggaran dan pemalsuan terhadap karya. Lebih lanjut, untuk menghindari sistem AI lepas kendali, pemerintah sebagai regulator harus secara hukum menominasikan entitas yang paling efisien untuk mengendalikannya. Insentif untuk memaksakan akuntabilitas properti kepada pengguna sebagai pemberi kerja dan memandang sistem AI sebagai karyawan atau subkontraktor tidak hanya intuitif, tetapi juga dibenarkan oleh penalaran teoretis dan praktis. Pengguna juga bisa menjadi pemilik sistem AI jika pemiliknya adalah entitas yang lebih efisien untuk mengendalikan karya kreasi AI ini.⁶⁷

Konsep yang hendak dibawa melalui doktrin ini juga memecahkan masalah inheren dari banyak *stakeholders* yang terlibat dalam pengembangan sistem AI. Tragedi dari berbagai *stakeholders* adalah bahwa mereka dapat memblokir pengembangan dan penggunaan komersial sistem AI. Selain itu, konsep tersebut akan mendorong investasi lebih lanjut dalam industri AI sekaligus mempromosikan sains dan teknologi, yang berujung pada manifestasi tujuan yang terkandung dalam konstitusi satu di antaranya mewujudkan kesejahteraan sosial

yang optimal. Sehubungan dengan sistem AI, inovasi yang diberikan oleh konsep ini tidak hanya memberikan hak dan manfaat, seperti kepemilikan produk, tetapi juga membebaskan tanggung jawab dan dengan demikian membantu memecahkan masalah kurangnya akuntabilitas atas karya kreasi hasil sistem AI.⁶⁸

Mekanisme ini mungkin juga berkontribusi pada tanggung jawab dan akuntabilitas penggunaan sistem AI di rezim lain, seperti hukum pidana dan hukum perdata. Orang dapat berargumen bahwa bidang ini didasarkan pada pembenaran yang berbeda dan, oleh karena itu, tidak dipengaruhi oleh rezim hak cipta. Namun, artikel ini menjelaskan karena sistem AI memiliki hak cipta berdasarkan perangkat lunak mereka, mungkin dibenarkan dan berguna untuk menerapkan konsep ini dalam ranah kekayaan intelektual karena bersinggungan dengan bidang hukum lainnya, seperti hukum perdata maupun hukum pidana yang membahas isu serupa—sebagai misal, kurangnya pertanggungjawaban atas kerusakan yang ditimbulkan oleh kecelakaan *self-driving car* yang disebabkan oleh sistem AI.⁶⁹

Di bawah konsep ini, bahwa sistem AI sebagai karyawan atau subkontraktor kreatif (seperti manusia) yang bekerja untuk entitas ini (pemberi kerja). Secara praktis, konsep ini tampaknya aplikatif untuk perusahaan dan manusia: Sistem AI otonom, seperti pembuat yang dipekerjakan secara WMFH, adalah pencipta gagasan kreatif dari sebuah karya. Ketika sistem AI bertindak secara otonom, AI kemudian sama saja statusnya seperti pekerja lepas (*freelance*) dan dengan demikian dilindungi berdasarkan doktrin WMFH.⁷⁰

B. Implikasi Hukum Doktrin *Work Made for Hire*

Siapa yang memiliki hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh sistem AI? Siapa yang bertanggung jawab atas kerusakan yang ditimbulkan oleh pekerjaan tersebut? Siapa yang paling efisien dalam mendistribusikan dan menjual karya? Ambil contoh, proyek *The Next Rembrandt*. Tidak seperti program komputer tradisional, proyek *The*

66 Stephen Fishman, hal. 65.

67 Bob L. T. Sturm *dkk.*, hal. 8.

68 González Otero, B., Quintais, J.P., dan IViR (FdR., hal. 16.

69 Neil Netanel, hal. 14.

70 Shlomit Yanisky-Ravid, hal. 26.

Next Rembrandt memiliki tim yang bekerja selama beberapa tahun sampai kemudian proyek tersebut bisa rilis ke permukaan publik. Lantas kemudian apa yang terjadi pada orang-orang di dalam tim itu? Apakah semua orang yang terlibat dalam proyek memiliki hak cipta atas karya seninya? Apakah mereka semua, atau mungkin hanya beberapa dari mereka, berhak atas kepemilikan hak cipta bersama? Mencoba menentukan ruang lingkup kepemilikan di antara anggota tim akan sangat sulit. Faktanya, tantangan *multi-stakeholders* ini adalah salah satu masalah praktis dan teoritis yang mengarah pada doktrin WMFH yang asli.⁷¹

Pada titik tertentu, doktrin AI WMFH mampu menyelesaikan masalah ini. Pernyataan tersebut menyatakan bahwa orang atau entitas yang memesan atau memprakarsai karya berhak atas hak cipta, bukan penciptanya sendiri. Berdasarkan teori ini, sebelum sistem AI dibuat, pemberi kerja berhak atas semua hak. Namun, apakah ini berarti bahwa pemberi kerja, dalam keadaan tertentu, juga berhak atas karya yang dihasilkan oleh sistem AI? Jika demikian, sebagai misal, perusahaan yang menjalankan proyek *The Next Rembrandt*, ING, akan menerima hak cipta penuh atas lukisan yang dibuat oleh sistem, segera setelah persyaratan hukum tertentu dipenuhi. Jadi, ada kemungkinan bahwa ada hak cipta yang terkandung di dalam proyek *The Next Rembrandt* dan hak ciptanya dipegang oleh perusahaan yang menaungi proyek tersebut—yakni ING Corp. Perlindungan hak cipta hanya penting jika ING ingin menegakkannya, dan menerapkan doktrin WMFH dalam kasus seperti ini akan memiliki beberapa kelemahan.⁷²

C. Pertimbangan Kritis dalam Mengadopsi Doktrin *Work Made for Hire*: Implementasi terhadap Karya Kreasi *Artificial Intelligence*

Secara naratif, banyak pertanyaan yang muncul saat berbicara mengenai penerapan doktrin WMFH yang ada. Beberapa di antaranya seperti, apakah karya yang dihasilkan oleh sistem AI dapat dilindungi hak cipta atau tidak. Jika karya-karya ini tidak memiliki hak cipta, dapatkah

pemberi kerja memegang hak cipta melalui doktrin WMFH. Apa yang terjadi ketika sistem AI otonom menciptakan suatu karya di luar lingkup penciptaan karya yang dikehendaki. Apakah kemudian kepemilikan hak cipta akan dianggap sah di yurisdiksi lain, seperti Prancis, di mana karyawan kreatif memiliki haknya sendiri. Apa hasil jika sistem AI menghasilkan produk atau tindakan yang tidak dapat dilindungi hak cipta.⁷³

Di Amerika Serikat sendiri, Mahkamah Agung AS telah menyarankan bahwa doktrin WMFH sangat terbatas cakupannya — yaitu, ia hanya berlaku untuk kasus di mana Kongres telah menyatakan niat yang jelas dan eksplisit untuk mengesampingkan *section 102.269 U.S Copyright Law*. Oleh karena itu, untuk mengadopsi dan menerapkan doktrin tersebut ke dalam kerangka hukum hak cipta Indonesia tentu akan membutuhkan undang-undang baru dengan cakupan materi muatan yang lebih luas dari undang-undang sebelumnya. Sebagai perbandingan, menolak hak cipta atas karya yang diproduksi oleh sistem AI mungkin memerlukan klarifikasi yudisial, karena hasil tersebut secara teoritis kompatibel dengan kerangka hukum saat ini.⁷⁴

Konteks AI dalam analisis *Work Made for Hire* untuk korporasi, seperti perusahaan penerbitan atau label rekaman. Sebagai misal, saat menangani karya yang dihasilkan oleh sistem AI, tidak ada pencipta manusia di balik produksi tersebut. Dalam hal ini pencipta yang dipekerjakan menghasilkan karya yang dilindungi dalam ruang lingkup pekerjaan mereka. Karyawan ini bekerja untuk pemberi kerja terutama untuk tujuan menciptakan suatu karya, dengan kontribusi besar, pedoman, dan keterlibatan dari pemberi kerja. Dasar pemikiran kebijakannya adalah untuk memberikan hak kepada jenis perusahaan ini untuk membenarkan pemberian biaya di muka (seringkali besar) yang diperlukan untuk mengembangkan bakat artistik dan perlahan-lahan menghasilkan sebuah karya sambil menyeimbangkan kebutuhan artis dengan kebutuhan strategi pemasaran korporasi. Namun,

71 Daniel Schönberger, hal. 18.

72 González Otero, B., Quintais, J.P., dan IViR (FdR), above note 6, hal. 5.

73 Hayyan Ul Haq, hal. 16.

74 Denindah Olivia, hal. 8.

biaya yang dikenakan kepada pengguna AI kreatif akan jauh lebih rendah.⁷⁵

Pada saat perusahaan rekaman perlu untuk mencari dan menemukan bakat, membuat strategi “merek” untuk pertunjukan musik, mengizinkan artis atau artis untuk menulis dan merekam musik selama beberapa bulan, mengoperasikan studio musik, dan mempekerjakan teknisi suara untuk mengemas semua komponen tersebut ke dalam sebuah lagu yang sudah jadi, pengguna jenis sistem AI yang dibahas dalam bagian ini hanya perlu membeli “mesin” dan kemudian memasoknya dengan materi. Mesin kemudian dapat membuat karya tanpa henti, tanpa perlu diberi kompensasi. Karena biaya menjalankan aktivitas relatif rendah, mungkin tidak masuk akal untuk membuat kerangka hukum baru hanya untuk memberi insentif kepada pemilik sistem AI kreatif. Oleh karena itu, beberapa akademisi dan praktisi berpendapat bahwa mungkin lebih masuk akal untuk memberikan status subjek hukum dan hak kepemilikan hak cipta kepada sistem AI walaupun harga yang harus dibayar hanya sebatas menolak perlindungan hak cipta.⁷⁶ Namun demikian, konsep yang diusulkan dalam artikel ini lebih luas daripada doktrin WMFH dan ditetapkan spektrum yang mungkin mencakup semua karya yang dihasilkan oleh sistem AI.⁷⁷

D. Keuntungan Penerapan Doktrin *Work Made for Hire*

Di sisi lain, dalam konsep ini, pengguna dipahami sebagai pemilik karya yang dihasilkan oleh sistem AI. Oleh karena itu, mereka juga dianggap bertanggung jawab atas karya tersebut. Selanjutnya, dalam artikel ini akan membahas beberapa keunggulan dari konsep yang diusung ini, terutama jika dibandingkan dengan alternatifnya. Pertama, konsep tersebut mencerminkan pemahaman tentang fitur mirip manusia dari sistem AI, alih-alih mengabaikannya seperti yang dilakukan rezim hukum saat ini ketika kerangka hukum tersebut mencoba mencari keterlibatan

manusia di dalam sistem AI. Lebih lanjut, konsep pada dasarnya tersebut mengacu pada sistem AI sebagai entitas kreatif dan independen serta menerapkan seperangkat aturan dan prinsip yang sama yang mengatur karya kreatif yang dihasilkan oleh manusia yang bertindak sebagai pekerja lepas ataupun selama dipekerjakan oleh orang lain. Kedua, model tersebut dibenarkan oleh teori hukum dan ekonomi, yang memberi insentif pada penggunaan yang efisien dari sistem AI yang kreatif dan otonom dan meningkatkan kekuatan komersial dari karya yang dihasilkan olehnya.⁷⁸

Ketiga, dan yang paling penting, alih-alih menerapkan skenario pertama atau kedua, yang notabene akan meminta pemrogram maupun pihak lain untuk menjadi pemilik sistem AI dan mempercayakan tanggung jawab mereka atas segala karya yang dihasilkan, konsep ini justru memecahkan kesenjangan akuntabilitas. Dalam hal ini, penerapan konsep WMFH kepada AI adalah solusi terbaik untuk masalah yang ditimbulkan oleh kesenjangan akuntabilitas karena menempatkan tanggung jawab pada pengguna sebagai pemberi kerja dari sistem AI. Melihat sistem AI sebagai “karyawan” memungkinkan sistem hukum untuk mengontrol hasil sistem AI.

Keempat, alih-alih sepenuhnya meniadakan undang-undang hak cipta karena tidak relevan dan ketinggalan zaman, konsep WMFH kepada AI sepenuhnya mengubah dan mengakomodasi bagian-bagian dari doktrin yang ada. Akibatnya, konsep ini lebih cenderung menjaga dan menciptakan stabilitas hukum dan sosial. Kelima, memaksakan akuntabilitas pada pengguna akan mendorong pengoperasian sistem AI yang cermat untuk menghindari kerusakan, pelanggaran, dan pemalsuan hak pihak ketiga. Konsep tersebut mengidentifikasi kepemilikan hak cipta sebagai manfaat utama dari akuntabilitas. Dengan cara ini, konsep tersebut memastikan sistem AI tidak akan lepas kendali.⁷⁹

Dalam hal ini, pengguna dapat berupa perusahaan, individu, negara bagian, badan pemerintah, dan banyak lagi. Modelnya fleksibel. Akuntabilitas dapat diubah sesuai dengan

75 Zack Naqvi, hal. 26.

76 Finale Doshi-Velez dkk., “Accountability of AI under the law: The role of explanation,” arXiv preprint arXiv:1711.01134, 2017, hal. 2..

77 Neil Netanel, hal. 73.

78 Ryan Abbott, hal. 35.

79 Qur’ani Dewi Kusumawardani, hal. 3.

keadaan tertentu. Misalnya, kerusakan yang disebabkan oleh sistem AI dan tindakan atau kelalaian sistem AI dapat dikaitkan secara kausal dengan pemegang saham lain. Menerapkan konsep WMFH kepada AI akan membutuhkan undang-undang baru atau penyesuaian materi terhadap undang-undang sebelumnya, sebabnya undang-undang hak cipta saat ini tidak cukup untuk menangani serta mengakomodasi revolusi teknologi canggih—khususnya AI. Model tersebut memerlukan komponen yang secara fundamental baru: pengakuan bahwa karya yang dihasilkan oleh sistem AI dapat dilindungi hak cipta meskipun tidak dibuat oleh manusia.⁸⁰

Faktanya, Amerika Serikat bukan satu-satunya negara yang telah mempertimbangkan dampak AI terhadap undang-undang hak cipta. Meskipun UUHC AS telah menghadapi beberapa hambatan dalam menetapkan perlindungan hak cipta untuk karya yang dibuat oleh AI, namun sejatinya negara lain telah mengambil beberapa langkah pencegahan untuk mengklarifikasi masalah ini. Sebagai misal, Inggris mengambil sikap dengan melalui *the Copyright, Design and Patents Act 1988*. Undang-undang tersebut menyatakan bahwa kepemilikan hak cipta terhadap manusia tidak berkaitan dengan apakah sebuah karya berhak cipta atau tidak, dan juga bahwa hak cipta dalam karya yang tidak diciptakan oleh manusia terletak pada orang yang bertanggung jawab atas pembuatan komputer/program/sistem AI tersebut.⁸¹

Di waktu yang hampir bersamaan, Uni Eropa mempertimbangkan masalah tersebut dan menerapkan pendekatan yang mirip dengan CONTU. Menurutnya, karena komputer saat ini merupakan alat yang digunakan manusia dalam proses penciptaan, pendekatan umum untuk karya yang dihasilkan komputer adalah dengan menerapkan perlindungan hak cipta. Meskipun Eropa memiliki tambahan masalah hak moral yang pelik, hasilnya pada akhirnya sama dengan yang diadopsi di Amerika Serikat. Baru-baru ini, pendekatan Eropa telah bergeser lebih ke arah mengenali robot dan sistem AI sebagai entitas otonom. Salah satu contoh terbaik

dari pendekatan ini adalah draf proposal untuk memberlakukan pembayaran pajak pada robot. *The World Intellectual Property Organization (WIPO)* juga membahas karya yang dihasilkan oleh sistem AI selama penyusunan model undang-undang hak cipta yang diusulkan dan pada akhirnya mengadopsi posisi yang sama dengan Uni Eropa. Baru-baru ini juga, kerangka hukum Australia telah mempertimbangkan masalah ini dalam konteks memutuskan apakah sebuah karya berhak cipta harus melibatkan kontribusi pencipta manusia atau tidak. Beberapa penilaian para *stakeholders* Australia tampaknya menunjukkan bahwa kepemilikan hak cipta serta unsur penciptaan manusia diperlukan.⁸²

VII. Penutup

A. Simpulan

Revolusi Industri 4.0 telah membawa kita ke era otomatisasi, di mana kehidupan manusia menjadi lebih mudah dengan adanya sistem yang membutuhkan lebih sedikit kontribusi manusia. Perusahaan berbasis teknologi berlomba-lomba menciptakan kemajuan. Salah satunya dengan *hadirnya Artificial Intelligence (AI)* yang mampu melahirkan kreasi yang sebelumnya tak terbayangkan dapat dihasilkan oleh entitas selain manusia. Namun demikian, potensi kemajuan pesat lebih lanjut dalam teknologi AI praktisnya telah memicu ekspresi kewaspadaan dari banyak pihak, termasuk beberapa seruan untuk pemerintah sebagai *ruler of the game* agar merespon isu ini.

Dalam hal ini, AI memiliki koherensi yang cukup erat dengan Hak cipta yang mana cukup banyak menimbulkan pertanyaan provokatif terkait keduanya. Perlindungan Hak cipta menjadi konsentrasi dalam isu ini, sebabnya pemanfaatan AI pada industri kreatif tersebut diyakini berpotensi melahirkan persoalan hukum terkait perlindungan Hak cipta. Ironisnya, hal ini menimbulkan pertanyaan terkait perlindungan Hak cipta terhadap karya kreasi AI, karena tidak hanya mendisrupsi konsep Hak cipta, tetapi juga mengarah pada munculnya pertanyaan terkait relevansi Undang-Undang Nomor 28 Tahun

80 EU Digital Copyright Law and the End-User, 2008, Springer Berlin Heidelberg, Berlin, Heidelberg.

81 Neil Netanel, hal. 27.

82 Margot E Kaminski, hal. 14.

2014 tentang Hak cipta (selanjutnya UUHC) yang bagaimanapun dinilai dalam posisi tertinggal dalam merespon perkembangan AI ini—terlebih lagi hal tersebut mengindikasikan munculnya potensi ancaman baru bagi para pelaku ekonomi kreatif dari sisi orisinalitas dan Hak cipta atas kemajuan teknologi tersebut, di mana aturan hukum yang mengatur mengenai perlindungan Hak cipta yang dibuat oleh AI masih nihil. UUHC Indonesia saat ini belum mengakomodir perkembangan terhadap perlindungan hak cipta atas karya kreasi AI. Berangkat dari itu, bahwa dengan mengadopsi dan menerapkan konsep *Work Made for Hire* kepada AI adalah solusi terbaik untuk masalah yang ditimbulkan oleh kesenjangan akuntabilitas karena menempatkan tanggung jawab pada pengguna sebagai pemberi kerja dari sistem AI. Melihat sistem AI sebagai “karyawan” memungkinkan sistem hukum untuk mengontrol hasil sistem AI.

B. Saran

Dalam kurun beberapa dasawarsa terakhir, UUHC Indonesia telah mengalami sejumlah perubahan. Setiap tambahan materi muatan baru pada UUHC Indonesia pada dasarnya mencerminkan perubahan mendasar dalam cara masyarakat Indonesia memandang proses kreatif dan instrumen yang dianggap perlu untuk memperkuatnya. Namun demikian, tampaknya belum ada perubahan di dalam materi muatan baru tersebut yang mencerminkan dan mampu merespon fenomena teknologi terbaru terkait machine learning, atau umumnya disebut sebagai AI. Oleh sebabnya, melalui penelitian ini merangkum langkah-langkah yang diperlukan untuk membawa UUHC Indonesia ke tahap modernitas dengan secara langsung menangani isu yang berkaitan karya kreasi yang dihasilkan AI dan kelayakan hak ciptanya. Dalam hal ini, sebagai upaya menyongsong perkembangan masa depan industri AI serta memastikan keberlangsungan proses penyebaran dan penerapan karya yang dihasilkan AI, pemerintah perlu mengambil beberapa inisiatif, di antaranya:

a) Sebagai hasil dari perkembangan kemampuan komputer—dalam hal ini AI—beberapa waktu

ini, pemerintah perlu untuk mengakui bahwa manusia bukan lagi satu-satunya sumber karya inovatif dan kreatif.

- b) Pemerintah harus sadar akan urgensi besar pemberian insentif (dalam bentuk perlindungan hak cipta) yang dibutuhkan oleh pemrogram dan pemilik AI untuk merangsang pengembangan dan investasi masa depan di bidang AI.
- c) Untuk mengakomodasi karya yang dihasilkan AI di ranah hak cipta, pemerintah perlu untuk mendesain ulang UUHC Indonesia yang ke depannya mampu mengakomodasi masalah hak cipta, hak moral dan ekonomi, serta jangka waktu perlindungan terhadap karya kreasi AI.
- d) Pemerintah mempertimbangkan untuk mengadopsi dan menerapkan penggunaan konsep *work made for hire* sebagai materi muatan ke dalam perubahan UUHC Indonesia.

Daftar Pustaka

Jurnal

- Andrini, Laurensia, “Redesigning Indonesia Copyright Act to Accommodate Autonomous Intelligent System: Status Quo and Room for Improvement,” *Asian Journal of Law and Economics*, Vol. 9, No. 3, November, 2018.
- Antons, C., 2000, *Intellectual Property Law in Indonesia*, Vol. 2, Kluwer Law International.
- Antons, Christoph, “Copyright Law Reform and the Information Society in Indonesia,” *Third Conference on European and Asian Intellectual Property Rights ‘New Paradigms of Copyright Law in the Information Society*, Vol. 3, No. 1, June 2014.
- Haq, Hayyan Ul, “Creating Appropriate Legal Framework in the Utilization of Intellectual Property Products,” *Journal of International Commercial Law and Technology*, Vol. 9, No. 2, April, 2014.

- Kaminski, Margot E, "Authorship, Disrupted: AI Authors in Copyright and First Amendment Law," U of Colorado Law Legal Studies Research Paper, Vol. 17, No. 26, Desember, 2017.
- Kasap, Atilla, "Copyright and Creative Artificial Intelligence (AI) Systems: a Twenty-First Century Approach to Authorship of AI-Generated Works in The United States," Wake Forest Journal of Business and Intellectual Property Law, Vol. 19, No. 4, 2019.
- Kusumawardani, Qur'ani Dewi, "Hukum Progresif dan Perkembangan Teknologi Kecerdasan Buatan," *Veritas et Justitia*, Vol. 5, No. 1, Juni, 2019.
- Kop, Mauritz, "AI & Intellectual Property: Towards an Articulated Public Domain," *SSRN Electronic Journal*, Vol. 14, No. 2, 2019.
- Levendowski, Amanda, "How Copyright Law Can Fix Artificial Intelligence's Implicit Bias Problem," *Washington Law Review*, Vol. 93, No. 1.
- Mahardita, Yoga dan Kholis Roisah, "Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights," dalam "Optimizing the Authority of Indonesia Customs in Legal Protection of Intellectual Property Rights," 2018, Proceedings of the 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018), dipresentasikan pada 1st International Conference on Indonesian Legal Studies (ICILS 2018), Semarang, Indonesia.
- Margoni, Thomas, "Artificial Intelligence, Machine Learning and EU Copyright Law: Who Owns AI?," *Centre for Copyright and New Business Models in the Creative Economy Journal*, Vol. 20, No. 1, 2018
- Naqvi, Zack, "Artificial Intelligence, Copyright, and Copyright Infringement," *Marquette Intellectual Property Law Review*, Vol. 24, No. 1, 2020.
- Olivia, Denindah, "Intellectual Property Regimes to Protect Computer Software: Indonesia and the United States," *Legal Brief*, Vol. 10, No. 1, November, 2020.
- Palace, Victor M, "What If Artificial Intelligence Wrote This? Artificial Intelligence and Copyright Law," *Florida Law Review, Artificial Intelligence and Copyright Law* Vol. 71, No. 1, 2018.
- Pearlman, Russ, "Recognizing Artificial Intelligence (AI) as Authors and Inventors Under U.S. Intellectual Property Law," *Richmond Journal of Law & Technology*, Vol. 24, No. 2, 2018.
- Ramalho, Ana, "Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems," Forthcoming in the *Journal of Internet Law*, 2017.
- Ruipérez, C, E Gutiérrez, C Puente, dan J A Olivas, "New Challenges of Copyright Authorship in AI," *International Conference Artificial Intelligence (ICAI)*, Vol. 2, No. 1, 2017.
- Scherer, Matthew U., "Regulating Artificial Intelligence Systems: Risks, Challenges, Competencies, and Strategies," *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, No. 2, 2016.
- Scherer, Matthew U., "Regulating Artificial Intelligence Systems: Risks, Challenges, Competencies, and Strategies," *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 29, No. 2, 2016.
- Schönberger, Daniel, "Deep Copyright: Up and Downstream Questions Related to Artificial Intelligence (AI) and Machine Learning (ML)," *Zeitschrift für geistiges Eigentum*, Vol. 10, No. 1, 2018.
- Sturm, Bob L. T., Maria Iglesias, Oded Ben-Tal, Marius Miron, dan Emilia Gómez, "Artificial Intelligence and Music: Open Questions of Copyright Law and Engineering Praxis," *Arts*, Vol. 8, No. 3, September, 2019.
- Tripathi, Swapnil dan Chandni Ghatak, "Artificial Intelligence and Intellectual Property Law," *Christ University Law Journal*, Vol. 7, No. 1, Januari, 2018.

- Yanisky-Ravid, Shlomit, "Generating Rembrandt: Artificial Intelligence, Copyright, and Accountability in The 3A Era—The Human-Like Authors are Already Here—a New Model," *Michigan State Law Review*, Vol. 16, No. 1, 2017.
- Zatarain, Jesus Manuel Niebla, "The role of automated technology in the creation of copyright works: the challenges of artificial intelligence," *International Review of Law, Computers & Technology*, Vol. 31, No. 1, Januari, 2017.
- Zibner, Jan, "Artificial Intelligence: A Creative Player in the Game of Copyright," *European Journal of Law and Technology*, Vol. 10, No. 1, 2019.
- Buku**
- Abbott, Ryan, "Artificial intelligence, big data and intellectual property: protecting computer generated works in the United Kingdom," dalam Aplin, Tanya, 2020, *Research Handbook on Intellectual Property and Digital Technologies*, Edward Elgar Publishing.
- Dodigovic, Marina, 2005, *Artificial intelligence in second language learning: raising error awareness*, *Second language acquisition 13, Multilingual Matters*, Buffalo, NY.
- EU Digital Copyright Law and the End-User, 2008, *Spring Copyright Protection Legal Frameworker Berlin Heidelberg*, Berlin, Heidelberg.
- Fishman, Stephen, 2008, *Public domain: how to find & use copyright-free writings, music, art & more*, Nolo, Berkeley, CA.
- Netanel, Neil, 2008, *Copyright's paradox*, Oxford University Press, Oxford; New York.
- McConville, Michael dan Wing Hong Chui (ed.), 2007, *Research methods for law, Research methods for the arts and humanities*, Edinburgh Unimelawan Press, Edinburgh.
- Turing, Alan dan B. Jack Copeland, 2004, *The essential Turing: seminal writings in computing, logic, philosophy, artificial intelligence, and artificial life, plus the secrets of Enigma*, Clarendon Press ; Oxford University Press, Oxford: New York.