



## **Perlindungan Hak Cipta Atas Plagiarisme Karya Seni Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Yang Dikomersilkan**

**Putriana Budhi Pinasty<sup>1\*</sup>, Vonny Fatikha Azzahra<sup>2</sup>, Zhafira Ananta<sup>3</sup>, Karina Alifia Maharani<sup>4</sup>, Nur Astapia<sup>5</sup>**

Prodi Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tidar

<sup>1</sup>putripinasty2@gmail.com, <sup>2</sup>vonnyfa10@gmail.com, <sup>3</sup>zhafirapadfoot@gmail.com, <sup>4</sup>karinaiaraaa@gmail.com, dan <sup>5</sup>astapia12@gmail.com

### **Abstrak**

Dalam era kemajuan teknologi digital, Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu contoh bukti nyata teknologi semakin berkembang. Peran Artificial Intelligence (AI) telah mengubah cara seseorang menciptakan dan mengonsumsi karya seni. Meskipun AI memberikan manfaat signifikan dalam industri kreatif, bahkan dapat mengantikan peran manusia yang sebenarnya manusia adalah aspek terpenting dalam menciptakan sebuah karya seni. Kemampuan AI untuk meniru gaya seniman terkenal menimbulkan tantangan baru terkait hak cipta dan plagiarisme. Pasalnya dengan kecanggihan dari AI ini menimbulkan oknum tertentu menggunakan AI untuk menjiplak atau meniru karya orang lain. hal ini membuat para peseni khawatir akan karya yang dihasilkan dapat ditiru oleh AI atau oknum yang memanfaatkan AI untuk meniru. Penelitian ini mengkaji perlindungan hak cipta atas karya seni yang dihasilkan oleh AI di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Studi ini menggunakan metode penelitian deskriptif normatif melalui analisis literatur dan perundang-undangan yang relevan. Hasil analisis menunjukkan bahwa UU Hak Cipta belum secara tegas mengatur karya seni buatan AI, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum dan risiko pelanggaran hak cipta. Pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI dapat berbentuk tuntutan perdata, pidana, dan korporasi, serta memerlukan penyesuaian dalam kerangka hukum yang ada. Penelitian ini menyimpulkan perlunya regulasi yang jelas untuk melindungi hak cipta karya seni buatan AI serta memastikan keadilan dan efektivitas perlindungan hukum di era digital.

**Kata Kunci:** Plagiarisme, Artificial Intelligence (AI), Hak Cipta

### **PENDAHULUAN**

Dalam era kemajuan teknologi digital, Artificial Intelligence (AI) menjadi salah satu contoh bukti nyata teknologi semakin berkembang. AI sendiri adalah bentuk perkembangan teknologi dengan bergaya robot atau software yang digemari pada saat ini, AI telah memberikan dampak yang signifikan pada cara kita menciptakan dan mengonsumsi karya seni. AI telah mampu menghasilkan berbagai jenis karya seni, seperti musik, lukisan, dan sastra, dengan tingkat kualitas yang sering kali sulit dibedakan dari karya manusia. Meskipun demikian, bersamaan dengan manfaatnya dalam meningkatkan produktivitas dan inovasi di industri kreatif, namun dengan kemajuan dan kemanfaatan AI ini membuat segelintir oknum memanfaatkan hal itu untuk meniru karya tersebut. Tak sedikit karya seni yang dihasilkan hasil dari AI ini. dan hal ini membuat para pembuat karya menjadi khawatir akan produk karya seni yang sudah diciptakan dapat ditiru dengan mudahnya oleh oknum yang tidak bertanggung jawab. Maka kemajuan pesat AI juga membawa tantangan baru terkait dengan perlindungan hak cipta dan masalah plagiarisme.

Plagiarisme menjadi isu yang semakin serius dan urgent dalam dunia seni seiring dengan kemampuan AI untuk meniru gaya dan teknik dari seniman terkenal. Risiko plagiarisme semakin meningkat seiring dengan kemampuan AI untuk menghasilkan karya seni yang sangat menyerupai karya asli, memunculkan kebingungan mengenai kepemilikan dan orisinalitasnya. Perlindungan hak cipta dalam hal ini menjadi semakin kompleks karena perlu mempertimbangkan peran AI sebagai alat pencipta serta hak dan kewajiban pemrogram atau pengguna AI.

Komersialisasi karya seni yang dihasilkan oleh AI membuka pintu untuk pertimbangan yang kompleks dan mendalam terkait kepemilikan hak cipta dan perlindungannya dalam ranah hukum. Saat karya seni AI dijual atau digunakan untuk tujuan komersial, bukan hanya masalah siapa yang seharusnya memiliki hak cipta yang muncul, namun juga bagaimana hak tersebut dapat didefinisikan dan diimplementasikan secara efektif. Meskipun AI secara teknis merupakan alat atau medium untuk menciptakan karya seni, namun tanpa kontribusi ide dan kreativitas awal dari seniman manusia, karya tersebut mungkin tidak akan pernah terwujud. Di sisi lain, pengembang AI juga dapat dianggap berperan dalam penciptaan karya seni AI. Mereka yang merancang dan mengembangkan algoritma serta platform AI

juga memiliki kontribusi yang signifikan dalam proses penciptaan karya seni. Hal tersebut kemudian menimbulkan Ketidakpastian Tentang apakah hak cipta harus diberikan kepada seniman yang karyanya menjadi dasar bagi AI, kepada pengembang AI, atau kepada seseorang yang menjadi pencipta asli sebelum dikembangkan AI.

Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) belum secara tegas mengatur perlindungan hak cipta atas karya seni buatan AI. Ketidakpastian hukum ini membuka celah bagi potensi pelanggaran hak cipta, di mana karya seni AI dikomersilkan tanpa persetujuan penciptanya. Konsekuensi dari ketidakpastian hukum ini dapat sangat merugikan, di mana pencipta karya seni AI mungkin kehilangan hak atas karyanya dan tidak mendapatkan imbalan yang sepadan. Selain itu, plagiarisme karya seni AI juga dapat merugikan reputasi dan kredibilitas pencipta aslinya. Undang-Undang Hak Cipta mendefinisikan "ciptaan" sebagai hasil karya cipta yang menunjukkan keaslian (orisinalitas) dan memiliki bentuk yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, dibaca, dinyanyikan, dipertunjukkan, dipergelarkan, dibacakan, direkam, difoto, difilmkan, digambarkan, atau diwujudkan dalam bentuk lain yang bersifat konkret. "Pencipta" adalah orang yang atas karyanya diciptakan suatu ciptaan. Dalam hal karya seni AI, definisi "ciptaan" dan "pencipta" ini menjadi rumit karena AI tidak dapat dikategorikan sebagai "orang" dalam arti hukum. Namun, karya seni AI menunjukkan orisinalitas dan kreativitas yang tidak dapat dipungkiri.

Plagarisme terhadap karya seni menggunakan teknologi AI memunculkan pertanyaan-pertanyaan krusial mengenai perlindungan hak cipta dan pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI. Bagaimana perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan AI yang dikomersilkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta? Selain itu, Bagaimana bentuk pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI?

## METODE

Penulisan ini menggunakan metode penelitian deskriptif normatif. Tahap awal melibatkan pengumpulan data melalui studi literatur dan analisis perundang-undangan yang relevan, seperti Undang-Undang Hak Cipta. Studi literatur mencakup analisis terhadap artikel, jurnal, buku, dan dokumen lain yang membahas mengenai perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan AI (Artificial Intelligence) dan pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan oleh AI. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif untuk meninjau ketentuan hukum yang mengatur mengenai hak cipta dalam karya seni. Analisis juga dilakukan dari sudut pandang normatif untuk menilai keadilan, kepatuhan, dan efektivitas dalam perlindungan hukum hak cipta atas plagiarisme. Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan untuk menentukan sejauh mana perlindungan hukum hak cipta atas plagiarisme sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta. Hasil analisis ini akan menjadi dasar untuk menyusun rekomendasi kebijakan atau tindakan yang diperlukan untuk memperbaiki atau memperkuat perlindungan hukum hak cipta atas plagiarisme, yang akan disajikan dalam bentuk makalah.

## PEMBAHASAN

### 1. Bagaimana perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan AI yang dikomersilkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

Perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan Artificial Intelligence (AI) yang dikomersilkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia masih terbatas dan memerlukan klarifikasi hukum. Pertama, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak secara eksplisit mengatur hak cipta atas karya yang dibuat menggunakan AI. Pasal 1 ayat (2) UUHC mendefinisikan "pencipta" sebagai "seseorang" atau "beberapa orang" yang secara individu atau kolektif menghasilkan karya yang khas dan pribadi. Dalam definisi ini, AI tidak dianggap sebagai subjek hukum yang dapat memiliki hak cipta. Oleh karena itu, karya seni yang dibuat menggunakan AI tidak secara otomatis dianggap sebagai hak cipta yang dilindungi oleh hukum. Kedua, karya seni yang dibuat menggunakan AI dapat dianggap sebagai plagiat jika karya tersebut meniru atau mengadopsi karya lain tanpa izin. Berdasarkan Pasal 8 UUHC, hak cipta meliputi hak eksklusif pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Pasal 9 ayat (1) UUHC juga menjelaskan bahwa pencipta memiliki hak untuk melakukan penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pengadaptasi, pengaranseman, atau pentransformasi ciptaan. Dalam konteks karya seni menggunakan AI, jika karya tersebut meniru atau mengadopsi karya lain tanpa izin, maka dapat dianggap sebagai plagiat dan melanggar hak cipta. Ketiga, untuk mengatasi plagiarisme karya seni menggunakan AI, perlu adanya regulasi yang spesifik mengatur penggunaan AI dalam konteks hak cipta. Indonesia masih memerlukan regulasi yang jelas dan spesifik mengenai perlindungan hak cipta atas karya seni yang dibuat menggunakan AI. Regulasi ini harus mempertimbangkan definisi "pencipta" dan "karya" dalam konteks AI serta mengatur bagaimana hak cipta dapat diterapkan pada karya yang dibuat menggunakan teknologi ini.

UUHC Nomor 28 Tahun 2014, yaitu Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia, memberikan dasar hukum yang mengatur hak cipta dan perlindungan terhadap karya cipta dalam era digital.

a. Hak Cipta sebagai Hak Eksklusif

Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengatur penggunaan karyanya. Dalam konteks UUHC Nomor 28 Tahun 2014, hak cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral mencakup hak-hak yang terkait dengan hubungan emosional dan spiritual antara pencipta dengan karyanya. Hak moral mencakup hak untuk diakui sebagai pencipta, hak untuk nama atau pseudonim pencipta disebutkan dalam karya, hak untuk melindungi integritas karya dari perubahan yang merugikan reputasi pencipta, dan hak untuk menarik kembali karya dari publikasi jika dianggap perlu. Hak ekonomi mencakup hak-hak yang memberikan keuntungan ekonomi kepada pencipta dari hasil karyanya. Hak ekonomi mencakup hak untuk menerbitkan karya, menggandakan karya dalam berbagai bentuk, menerjemahkan karya, mendistribusikan karya, menampilkan karya, mengumumkan karya, melakukan komunikasi karya, dan menyewakan karya. Dengan hak eksklusif ini, pencipta memiliki kontrol penuh atas penggunaan karyanya dan berhak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari karyanya. Hal ini memberikan insentif kepada pencipta untuk terus menciptakan karya baru dan melindungi hak-hak mereka dari penggunaan yang tidak sah. Dengan demikian, hak cipta sebagai hak eksklusif memberikan landasan yang kuat untuk melindungi karya-karya intelektual dan mendorong inovasi dalam masyarakat.

b. Perlindungan Terhadap Karya Digital

Dalam era digital, karya-karya berbentuk fisik dapat berubah menjadi karya digital. UUHC memberikan perlindungan terhadap karya digital seperti buku elektronik (e-book), lagu, film, gambar, dan lain sebagainya. Karya-karya ini dapat dengan mudah diakses melalui berbagai media online. Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum terhadap karya digital dengan mengakui hak eksklusif pencipta atas karyanya, termasuk dalam bentuk digital. Hal ini mencakup hak untuk menerbitkan, menggandakan, mendistribusikan, dan melakukan berbagai tindakan terkait karya digital tersebut. Karya-karya digital dapat dengan mudah diakses melalui berbagai media online seperti platform e-book, layanan streaming musik, situs web film, dan platform media sosial. Meskipun karya-karya digital dapat tersebar luas di internet, UUHC tetap memberikan landasan hukum untuk menegakkan hak cipta dan melindungi karya digital dari penggunaan yang tidak sah. Pencipta dan pemegang hak cipta dapat mengambil langkah hukum jika hak-hak mereka dilanggar dalam ranah digital.

c. Hak Eksklusif Pencipta

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menegaskan bahwa hak eksklusif hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan karya tersebut tanpa izin. Hal ini bertujuan untuk melindungi hak pencipta dari tindakan yang tidak sesuai dengan undang-undang hak cipta. Hak eksklusif pencipta yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) Nomor 28 Tahun 2014 merupakan prinsip yang mendasar dalam menjaga keberlangsungan hak cipta dan melindungi kekayaan intelektual. Hak Eksklusif untuk Pencipta: UUHC menegaskan bahwa hak eksklusif atas suatu karya cipta hanya diperuntukkan bagi pencipta. Artinya, hanya pencipta yang memiliki hak untuk mengontrol penggunaan karyanya, termasuk hak untuk menerbitkan, menggandakan, mendistribusikan, dan melakukan tindakan ekonomi lainnya terkait karyanya. Prinsip hak eksklusif ini bertujuan untuk melindungi hak pencipta dari tindakan yang tidak sah atau tidak sesuai dengan undang-undang hak cipta. Dengan adanya hak eksklusif, pencipta memiliki kendali penuh atas karyanya dan dapat memastikan bahwa karyanya tidak dimanfaatkan tanpa izin atau tanpa sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Dengan adanya hak eksklusif, UUHC memberikan dasar hukum yang kuat untuk mencegah pihak lain untuk memanfaatkan karya tanpa izin dari pencipta. Hal ini juga mencakup larangan terhadap penggandaan, distribusi, atau penggunaan komersial karya tanpa izin yang dapat merugikan hak pencipta. Hak eksklusif pencipta yang diatur dalam UUHC merupakan landasan yang penting dalam menjaga hak cipta, mendorong kreativitas, dan melindungi kepentingan pencipta dalam era digital yang serba cepat dan canggih.

d. Implementasi Perlindungan Hukum

Meskipun Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan proteksi dan perlindungan hukum terhadap hak cipta, pencipta, dan pemegang hak cipta, terdapat penyimpangan di lapangan terkait hak cipta. Dalam implementasinya, masih terdapat kasus pelanggaran hak cipta yang dapat dituntut secara hukum. Meskipun UUHC memberikan proteksi dan perlindungan hukum yang jelas terhadap hak cipta, implementasi di lapangan seringkali menghadapi tantangan. Kasus-kasus ini dapat melibatkan penggandaan tanpa izin, penggunaan karya tanpa persetujuan, atau pelanggaran hak ekonomi pencipta. Hal ini bisa disebabkan oleh berbagai faktor, seperti minimnya kesadaran akan hak cipta, sulitnya pengawasan terhadap penggunaan karya di ranah digital, dan kurangnya sumber daya untuk penegakan hukum.

Dalam menghadapi kasus pelanggaran hak cipta, penting untuk melakukan penegakan hukum secara tegas dan konsisten. Hal ini melibatkan proses hukum yang melibatkan pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengajukan tuntutan hukum terhadap pihak yang melanggar hak cipta mereka. Selain penegakan



hukum, penting juga untuk meningkatkan edukasi dan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menghormati hak cipta. Dengan meningkatkan pemahaman tentang hak cipta, diharapkan dapat mengurangi kasus pelanggaran hak cipta dan mendukung implementasi perlindungan hukum yang lebih efektif. Dengan adanya tantangan dalam implementasi perlindungan hukum terhadap hak cipta, perlu adanya kerjasama antara berbagai pihak, termasuk pemerintah, lembaga hukum, industri kreatif, dan masyarakat untuk meningkatkan kesadaran, penegakan hukum, dan perlindungan terhadap hak cipta secara menyeluruh. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan AI yang dikomersilkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia memerlukan kepastian hukum dan regulasi yang mengatur tentang hal tersebut. Karya seni yang dibuat menggunakan AI harus dianggap sebagai plagiat jika meniru atau mengadopsi karya lain tanpa izin, dan perlu adanya regulasi yang jelas mengenai perlindungan hak cipta atas karya seni yang dibuat menggunakan AI.

## 2. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI?

### a. Pertanggungjawaban Perdata

Dalam kasus pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI, pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar dapat mengajukan tuntutan perdata terhadap pelaku pelanggaran untuk mendapatkan ganti rugi atau kompensasi atas kerugian yang ditimbulkan. Pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar memiliki hak untuk mengajukan tuntutan perdata terhadap pelaku pelanggaran. Tuntutan perdata adalah upaya hukum yang dilakukan oleh pemilik hak cipta atau pihak yang berwenang untuk menuntut pelaku pelanggaran hak cipta secara perdata. Dalam hal ini, pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar dapat mengajukan gugatan perdata ke pengadilan untuk menegakkan hak cipta. Salah satu bentuk pertanggungjawaban yang dapat diminta oleh pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar adalah ganti rugi atau kompensasi atas kerugian yang ditimbulkan akibat pelanggaran hak cipta. Ganti rugi ini dapat mencakup kerugian materiil (misalnya kerugian finansial akibat penggunaan tanpa izin karya cipta) dan kerugian imateriil (misalnya reputasi atau nilai artistik karya cipta yang terganggu). Selain ganti rugi, pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar juga dapat meminta pengadilan untuk memerintahkan pelaku pelanggaran untuk menghentikan penggunaan karya cipta yang melanggar hak cipta. Hal ini bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran lebih lanjut dan melindungi hak cipta pemilik asli.

Dengan mengajukan tuntutan perdata dan meminta ganti rugi atau kompensasi, pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar melalui AI dapat menegakkan hak cipta mereka dan mendapatkan perlindungan hukum terhadap pelanggaran yang terjadi. Proses ini memungkinkan pemilik hak cipta untuk mendapatkan keadilan dan mengatasi kerugian yang ditimbulkan akibat pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pihak lain menggunakan AI. Dengan meminta pengakuan atas pelanggaran dan menghentikan penggunaan karya cipta yang melanggar hak cipta, pertanggungjawaban perdata dapat membantu melindungi hak cipta pemilik asli dan menegakkan kepatuhan terhadap aturan hukum hak cipta yang berlaku. Hal ini juga dapat memberikan efek pencegahan kepada pihak lain yang mungkin ingin melakukan pelanggaran serupa.

Pertanggungjawaban perdata atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui AI, selain ganti rugi, pihak yang melanggar hak cipta juga dapat diminta untuk memberikan pengakuan atas pelanggaran yang dilakukan dan mungkin diwajibkan untuk menghentikan penggunaan karya cipta yang melanggar hak cipta, diharapkan dapat memperkuat perlindungan hak cipta, mendorong kepatuhan terhadap aturan hukum hak cipta, serta memberikan keadilan bagi pemilik hak cipta yang merasa haknya dilanggar melalui penggunaan AI.

### b. Pertanggungjawaban Pidana

Pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI apabila dianggap sebagai tindak pidana, maka pelaku pelanggaran dapat dikenai sanksi pidana sesuai dengan ketentuan hukum pidana yang berlaku. Ini termasuk denda atau bahkan hukuman penjara, tergantung pada tingkat pelanggaran yang dilakukan. Pelanggaran hak cipta yang dianggap sebagai tindak pidana dapat mencakup berbagai kegiatan seperti pembajakan karya cipta, penggunaan tanpa izin, atau penggunaan karya cipta dengan maksud untuk tujuan komersial tanpa izin dari pemilik hak cipta. Apabila pelanggaran hak cipta dianggap sebagai tindak pidana, pelaku pelanggaran dapat dikenai sanksi pidana yang telah diatur dalam undang-undang hak cipta atau peraturan hukum pidana yang berlaku. Sanksi pidana tersebut dapat berupa denda, hukuman penjara, atau kombinasi dari keduanya, tergantung pada tingkat pelanggaran yang dilakukan. Salah satu bentuk sanksi pidana yang dapat dikenakan adalah denda. Denda ini biasanya ditetapkan berdasarkan kerugian yang ditimbulkan akibat pelanggaran hak cipta, serta sebagai upaya untuk memberikan efek jera kepada pelaku pelanggaran. Selain denda, pelaku pelanggaran hak cipta yang dianggap melakukannya tindak pidana juga dapat dikenai hukuman penjara. Hukuman penjara ini dapat bervariasi dalam durasi tergantung pada tingkat pelanggaran yang dilakukan dan ketentuan hukum yang berlaku. Dengan adanya pertanggungjawaban pidana atas pelanggaran hak cipta yang melibatkan AI, diharapkan dapat memberikan efek jera kepada pelaku pelanggaran, melindungi hak cipta pemilik asli, serta mendorong kepatuhan terhadap aturan hukum hak cipta yang berlaku.

### c. Pertanggungjawaban Korporasi

Pertanggungjawaban Korporasi adalah konsep hukum yang menetapkan bahwa sebuah perusahaan atau entitas hukum dapat bertanggung jawab secara hukum atas tindakan yang dilakukan oleh agen atau

perwakilannya dalam lingkup kegiatan perusahaan tersebut. Dengan demikian, jika pelanggaran hak cipta dilakukan oleh perusahaan menggunakan AI, perusahaan tersebut dapat dikenakan pertanggungjawaban atas tindakan tersebut. Prinsip pertanggungjawaban korporasi menekankan bahwa perusahaan sebagai entitas hukum memiliki tanggung jawab hukum terhadap tindakan yang dilakukan dalam lingkup kegiatan perusahaan, termasuk pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui penggunaan AI. Perusahaan dapat dianggap bertanggung jawab dan dapat dikenakan sanksi hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sanksi dan Tanggung Jawab jika perusahaan melakukan pelanggaran hak cipta menggunakan AI, perusahaan tersebut dapat dikenakan sanksi hukum seperti denda, ganti rugi, atau sanksi lainnya sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, perusahaan juga dapat diwajibkan untuk menghentikan penggunaan karya cipta yang melanggar hak cipta dan memberikan kompensasi kepada pemilik hak cipta yang terkena dampak. Dengan menerapkan prinsip pertanggungjawaban korporasi atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh perusahaan menggunakan AI, diharapkan dapat meningkatkan kepatuhan perusahaan terhadap aturan hukum hak cipta, melindungi hak cipta pemilik asli, serta memberikan keadilan bagi pihak yang merasa haknya dilanggar.

## KESIMPULAN

Artificial Intelligence atau biasa yang dikenal sebagai AI adalah inovasi terbaru yang membuktikan adanya perkembangan di dalam dunia teknologi. AI merupakan perkembangan teknologi yang memiliki berbagai macam jenis mulai dari robot hingga software yang saat ini digemari oleh masyarakat. AI dapat berguna untuk memudahkan manusia sebagai penggunanya, contoh dalam menghasilkan berbagai jenis karya seni. AI mampu menghasilkan musik, lukisan, dan sastra dengan tingkat kualitas yang berbeda dibandingkan dengan karya manusia dan dengan cara yang mudah. Kemudahan ini lah yang menjadikan segelintir orang memanfaatkan AI dengan cara yang salah yaitu dengan melakukan plagiarisme dan komersialisasi. Kejahatan-kejahatan ini menimbulkan celah bagi pelanggaran hak cipta. Terdapat dua cara perlindungan, yang pertama perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni yang menggunakan AI dan dikomersilkan, kedua perlindungan terhadap karya digital.

Perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan AI. Pertama, menurut Undang-Undang Hak Cipta tidak secara gamblang mengatur hak cipta atas karya yang dibuat menggunakan AI, karena pada Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta mendefinisikan “pencipta” sebagai “seseorang” atau “beberapa orang” yang secara individu atau kolektif menghasilkan karya khas dan pribadi. Dalam hal ini AI bukan termasuk ke dalam “pencipta” yang digolongkan, karena mereka bukanlah “orang” atau “beberapa orang”. Kedua, Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta meliput mengenai hak eksklusif pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, disambung dengan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta yang menjelaskan bahwa pencipta memiliki hak untuk melakukan penerbitan, penggandaan, penerjemahan, pengadaptasi, pengaranseman, atau pentrasformasi penciptaan. Jadi jika dalam suatu konteks karya seni menggunakan AI, maka karya tersebut dapat dikatakan meniru atau mengadopsi karya orang lain tanpa izin, dan dapat dianggap sebagai plagiat dan melanggar hak cipta. Ketiga, untuk mengatasi plagiarisme karya seni menggunakan AI. Regulasi yang jelas dan spesifik mengenai perlindungan hak cipta atas karya seni yang dibuat AI. Regulasi ini menjelaskan hak cipta dan perlindungan terhadap karya cipta dalam era digital, Hak Cipta sebagai Hak Eksklusif. Pada Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 yang menyatakan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang dihasilkan melalui AI. Terdapat empat cara pertanggungjawaban diantara: pertanggungjawaban sipil, pertanggungjawaban pidana, pertanggungjawaban perdata, dan pertanggungjawaban korporasi. Satu, pertanggungjawaban sipil meliputi: tuntutan perdata, ganti rugi atau kompensasi, penghentian penggunaan karya cipta. Dua, pertanggungjawaban pidana mencakup: tindak pidana hak cipta, sanksi pidana, denda, hukuman penjara. Tiga, pertanggungjawaban perdata meliputi: pengakuan atas pelanggaran, penghentian penggunaan karya cipta, perlindungan hak cipta. Empat, yang terakhir pertanggungjawaban korporasi, jika pelanggaran hak cipta dilakukan oleh perusahaan menggunakan AI, perusahaan tersebut dapat dikenakan pertanggungjawaban atas tindakan tersebut.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunianya penulis dapat menyelesaikan jurnal tentang “perlindungan hak cipta atas plagiarisme karya seni menggunakan artificial intelligence (ai) yang dikomersilkan” hingga selesai, shalawat serta salam kami tujuhan kepada Nabi Muhammad SAW. Penulis ingin berterima kasih kepada :

1. Bapak Rani Pajrin, S.H.,M.H selaku dosen pengampu mata kuliah Hukum Kekayaan Intelektual
2. Teman-teman kelompok yang saling membantu untuk menyelesaikan jurnal ini

**DAFTAR PUSTAKA**

- Undang-undang (UU) No. 28 Tahun 2014
- Akbari, R. N., & Fithry, A. (2023). MENGANALISIS PENGARUH HAK CIPTA DALAM GANGGUAN AI PADA SEKTOR MEDIA. *Prosiding SNAPP: Sosial Humaniora, Pertanian, Kesehatan dan Teknologi*, 2(1), 377-383.
- Arsanti, A. W., Nugroho, A. C., & Suryaputra, D. F. Pengaruh Plagiarisme AI Generated Images pada Hak Cipta Pelukis Ilustrasi Digital
- Fadilla, A. N., Ramadhani, P. M., & Handriyotopo, H. (2023). Problematika Penggunaan AI (Artificial Intelligence) di Bidang Ilustrasi: AI VS Artist. *CITRAWIRA: Journal of Advertising and Visual Communication*, 4(1), 129-136.
- Latifa, S. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Karya Seni Buatan Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- Tanujaya, C. P. (2024). Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *JLEB: Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 435-443.
- Yustisio, R. (2023). *Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Berbasis Non-Fungible Token (NFT) Di Indonesia* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Ryan Armandha Andri Anwar.2023. *Menilik Status Kepemilikan Ciptaan yang Dibuat oleh Artificial Intelligence*. Dikutip dari <https://www.hukumonline.com/berita/a/menilik-status-kepemilikan-ciptaan-yang-dibuat-oleh-artificial-intelligence-1t64ce33e741d98/>, pada Senin 10 Juni 2024
- Zaldy Salim Mhd. Hamid dan Rianjani Rindu R.2024. *Reformasi Undang-undang Hak cipta : Tantangan dan peluang Era kecerdasan Buatan*. Dikutip dari <https://lk2fhui.law.ui.ac.id/portfolio/reformasi-undang-undang-hak-cipta-tantangan-dan-peluang-era-kecerdasan-buatan/> pada Senin, 10 Juni 2024