

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP
LEGALITAS JUAL-BELI KARYA
ARTIFICIAL INTELLIGENCE ART
GENERATOR MAKER DARI PERSPEKTIF
UNDANG-UNDANG HAK CIPTA¹**

Oleh :

Ariel Julius Monareh²
Betsy Anggreni Kapugu³
Thor Bangsaradja Sinaga⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum dari jual beli *Artificial Intelligence art generator maker* dalam undang-undang hak cipta dan untuk mengetahui penerapan sanksi jika terjadinya kegiatan jual-beli *Artificial Intelligence art generator maker*. Dengan menggunakan metode penelitian hukum normatif, dapat ditarik kesimpulan yaitu : 1. Hasil karya yang dihasilkan oleh Artificial Intelligence Art Generator Maker secara hukum belum secara eksplisit diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menegaskan bahwa hak cipta diberikan kepada pencipta, yaitu manusia sebagai subjek hukum, dan karya cipta harus bersifat orisinal. 2. Penerapan sanksi terhadap pelaku jual-beli karya AI yang melanggar hak cipta tetap mengikuti ketentuan umum Undang-Undang Hak Cipta. Pelaku dapat dikenai sanksi pidana berupa denda atau hukuman penjara apabila terbukti menjual karya cipta orang lain tanpa izin. Namun, karena karya AI seringkali tidak memiliki pencipta manusia yang jelas, proses pembuktian pelanggaran menjadi susah dalam penegakan hukum, terutama terkait pembuktian kepemilikan, itikad pelanggaran, dan keterlibatan pihak-pihak dalam transaksi jual-beli.

Kata Kunci : *legalitas jual-beli, karya artificial intelligence art generator maker, undang-undang hak cipta*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemunculan AI dalam dunia seni menciptakan fenomena baru yang disebut sebagai *AI Art Generator maker*, yaitu perangkat lunak atau sistem algoritma yang mampu menghasilkan karya seni visual berdasarkan instruksi pengguna

(*prompt*)⁵ Karya-karya yang dihasilkan oleh AI memiliki ciri khas tersendiri yang membedakannya dari karya seni tradisional, bisa terlihat dari proses penciptaan bahkan sampai dalam aspek kepemilikan hak cipta.

AI Art Generator bekerja dengan mengolah basis data gambar, pola, serta model pembelajaran mesin untuk menciptakan karya baru yang tampak orisinal. Beberapa platform populer yang telah digunakan secara luas antara lain *DALL-E*, *MidJourney*, *Stable Diffusion*, dan *NightCafe*. Karya yang dihasilkan bisa berupa lukisan digital, ilustrasi, atau bahkan desain grafis dengan kualitas yang seolah-olah diciptakan oleh seniman manusia. Fenomena ini membuka peluang baru dalam dunia ekonomi kreatif, di mana karya hasil AI dapat dipasarkan, diperjualbelikan, dan bahkan digunakan untuk kepentingan komersial. Jual-beli karya AI memiliki dimensi komoditas digital yang lebih luas, karya AI biasanya berbentuk file digital yang mudah diperjualbelikan, dipertukarkan, atau dipublikasikan ulang. Kondisi ini memperkuat sifat “absolut” karena karya AI tidak hanya berfungsi sebagai objek seni, tetapi juga sebagai aset ekonomi yang bisa dikapitalisasi melalui teknologi blockchain, lisensi digital, atau penggunaan komersial oleh pihak ketiga, padahal pada hakikatnya AI tidak dapat membuat gambar sendiri dan memerlukan referensi dari gambar dan visual yang sudah pernah ada.⁶ Namun, di balik kemudahan dan efisiensinya, muncul persoalan serius: AI art dianggap merusak pasar jual-beli karya seni konvensional.

Perkembangan teknologi *Artificial intelligence* (AI) inilah yang mempengaruhi secara pesat lanskap dunia hukum, karena perkembangan ini mendorong lebih banyak pertanyaan hukum yang sebelumnya tidak pernah terpikirkan, yang apapun terjadi harus bisa dijawab karena menyangkut suatu kepastian kebutuhan manusia. Inilah mengapa, perkembangan ini sangat erat kaitannya dengan perlindungan hak cipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) memberikan definisi bahwa pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan yang khas dan pribadi dengan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk nyata.

Dari sudut pandang hukum perdata, kegiatan

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 220711010670

³ Fakultas Hukum Unsrat, Doktor Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

⁵ Stuart Russell & Peter Norvig, *Ibid*, hlm. 24

⁶ ophie Haigney, “Can AI-Generated Art Truly Be Art”, <https://www.nytimes.com/2022/10/21/technology/ai-generated-art-jobs-dall-e-2.html> [diakses 05 oktober 2025, pukul 19.35 WITA.]

jual beli karya AI sebenarnya dapat dianggap sah selama memenuhi syarat sah nya perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata). Artinya, selama terdapat kesepakatan antara penjual dan pembeli, transaksi jual beli karya AI dapat dilakukan secara legal. Permasalahan utama yang muncul adalah apakah hasil karya AI dapat menjadi objek jual-beli yang sah secara hukum, mengingat karya tersebut dihasilkan oleh sistem non-manusia yang tidak memiliki status sebagai subjek hukum. Tapi karya AI dapat dijual berkali-kali oleh pihak yang berbeda, karena tidak ada otoritas hukum yang jelas menentukan siapa pemegang hak cipta sebenarnya.

Akan tetapi, kenyataannya, karena begitu maraknya Fenomena jual-beli karya AI dan pembuatannya tergolong lebih “absolut” dibandingkan karya seni konvensional karena Pertama, karya AI bersifat instan dan masif, sehingga jumlah karya yang dapat dihasilkan tidak terbatas. Seorang pengguna dapat menciptakan ratusan bahkan ribuan karya dalam waktu singkat, yang kemudian diperdagangkan di berbagai platform digital, termasuk *marketplace NFT (Non-Fungible Token)*. roses penciptaan karya seni digital. Sistem ini memungkinkan pengguna menghasilkan gambar atau ilustrasi hanya dengan memasukkan deskripsi teks (*text-to-image*). Namun, di balik kecanggihannya tersebut, muncul perdebatan serius mengenai legalitas data yang digunakan oleh sistem AI untuk “belajar” menciptakan karya baru.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) memberikan perlindungan hukum terhadap pencipta dan pemegang hak cipta yang swecara utamanya menggunakan mekanisme sanksi perdata. Yang berfungsi sebagai sarana pemulihan hak bagi pihak yang merasa dirugikan atas pelanggaran hak cipta. Itulah mengapa ketentuan mengenai sanksi perdata ini diatur secara khusus dalam Pasal 95 sampai dengan Pasal 98 UU Hak Cipta, yang menegaskan hak pencipta untuk menuntut pertanggungjawaban hukum atas kerugian yang dialaminya.

Dari sudut pandang hukum perdata, pengaturan ini menunjukkan prinsip perlindungan kepentingan privat serta asas keadilan kompensatoris, yakni mengembalikan kedudukan pihak yang dirugikan sedekat mungkin dengan keadaan sebelum terjadinya pelanggaran. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) tidak hanya mengatur aspek keperdataan hak cipta, tetapi juga memuat ketentuan pidana sebagai ultimum remedium

yang menjadi pelindung kepentingan pencipta dan pemegang hak cipta dari pelanggaran yang bersifat serius dan merugikan secara ekonomi. Ketentuan pidana dalam UU Hak Cipta diatur secara khusus dalam Pasal 113 sampai dengan Pasal 120, yang mencerminkan kebijakan hukum pidana (*penal policy*) negara dalam memberikan efek jera serta menjaga keseimbangan antara perlindungan hak eksklusif dan kepentingan publik.

Di tingkat global, salah satu kasus yang menjadi titik awal kontroversi adalah kemenangan karya *Théâtre d'Opéra Spatial* pada kompetisi seni di *Colorado State Fair* tahun 2022, yang diciptakan hampir sepenuhnya menggunakan *Midjourney*.⁷ Ada juga gugatan Getty Images terhadap *Stability AI* pada tahun 2023–2024 menjadi salah satu perkara hukum terbesar dalam lanskap AI art internasional. Getty Images menuduh *Stability AI* menggunakan jutaan foto berlisensi sebagai data pelatihan tanpa izin, sebuah tindakan yang dianggap berpotensi melanggar hak cipta dan hak moral pencipta.⁸ Kasus ini mengangkat persoalan mendasar mengenai apakah penggunaan karya berhak cipta untuk pelatihan algoritma dapat diklasifikasikan sebagai fair use atau justru sebagai pelanggaran hak cipta yang sistemik.

Di Indonesia, Masalah ini telah muncul nyata dalam beberapa kasus di Indonesia. Pertama, fenomena jual-beli gambar AI di *marketplace* digital seperti Shopee, Tokopedia, Fiverr Indonesia, dan media sosial. Banyak penjual menawarkan desain logo, ilustrasi karakter, dan poster digital berbasis AI dengan klaim sebagai karya original atau buatan tangan. Tidak jarang pembeli menemukan output yang identik muncul di tempat lain karena sifat AI yang dapat menghasilkan gambar serupa atas prompt yang sama. Kondisi ini menimbulkan keraguan tentang keaslian, eksklusivitas, dan legalitas objek transaksi, serta membuka peluang terjadinya praktik perdagangan yang menyesatkan.⁹

Urgensi penelitian ini semakin tinggi mengingat perkembangan teknologi AI

⁷ Karen Hao, “An AI-Generated Artwork Won First Place”, hlm 23 <https://www.technologyreview.com/2022/04/22/1050394/artificial-intelligence-for-the-people/> [diakses pada 11/11/2025, pukul 20.15 WITA]

⁸ Getty Images v. Stability AI, Complaint, U.S. District Court, 2023.

⁹ Rizaldy Febrian Azwar, *Waspada Plagiasi dan Penggunaan Hasil Karya Tanpa Izin dengan AI* hlm 43 <https://jalahoaks.jakarta.go.id/literasi/detail/waspada-plagiasi-dan-penggunaan-hasil-karya-tanpa-izin-dengan-ai?utm> hlm 43 [diakses 11/11/ 2025 pukul 20.20 WITA]

berlangsung sangat cepat dan sulit dibendung. Jika tidak diantisipasi sejak dini, Indonesia dapat tertinggal dalam menyiapkan instrumen hukum yang mampu menjawab tantangan era digital. Di satu sisi, *AI* membuka peluang besar bagi pertumbuhan ekonomi kreatif, namun di sisi lain berpotensi menimbulkan kerugian hukum apabila tidak diatur secara jelas. Oleh karena itu, kajian mengenai legalitas jual-beli karya *AI Art Generator* dari perspektif UU Hak Cipta menjadi sangat penting untuk dilakukan.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan tentang praktik jual-beli karya *artificial intelligence art generator maker* menurut undang-undang hak cipta?
2. Bagaimana penerapan sanksi hukum terhadap penyalahgunaan karya *Artificial Intelligence Art Generator Maker* dalam kegiatan jual-beli berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta?

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah Yuridis Normatif.

PEMBAHASAN

A. Pengaturan tentang Praktik Jual-Beli Karya Artificial Intelligence Art Generator Maker Menurut Undang-Undang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) merupakan kerangka hukum utama yang mengatur pengakuan, perlindungan, dan pemanfaatan ciptaan di Indonesia. UUHC pada dasarnya mengatur bahwa suatu karya dilindungi sebagai ciptaan apabila dihasilkan melalui kemampuan intelektual pencipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) secara tegas menjelaskan bahwa pencipta sebagai, Seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang khas dan pribadi.” Definisi ini menegaskan bahwa pencipta harus merupakan manusia, karena hanya manusia yang memiliki kemampuan berpikir, berimajinasi, dan mengekspresikan kepribadian atau ide secara orisinal.

UU Hak Cipta menempatkan manusia sebagai subjek hukum (*legal subject*) yang dapat memiliki hak dan kewajiban, bukan mesin, sistem, atau entitas buatan lainnya. Ciri utama dari pencipta dalam perspektif hukum adalah adanya daya intelektual dan kehendak bebas (*free will*) dalam proses penciptaan. Hanya manusia yang mampu mengaktualisasikan kemampuan mental dan emosional ke dalam suatu bentuk ekspresi

yang diakui hukum sebagai ciptaan. Dengan demikian, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh mesin tanpa keterlibatan manusia tidak dapat menimbulkan hak cipta, karena tidak ada subjek hukum yang dapat dijadikan pemegang hak tersebut.

Konsep ini berakar dari prinsip *natural rights* yang dikemukakan oleh John Locke, yang menyatakan bahwa hak cipta adalah perpanjangan dari hak alamiah manusia atas hasil kerja dan kreativitasnya sendiri.¹⁰ Pandangan ini juga tercermin dalam sistem hukum Indonesia yang menekankan bahwa hak cipta lahir otomatis sejak ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, selama ciptaan tersebut merupakan hasil ekspresi manusia yang orisinal.

UUHC menegaskan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang muncul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak eksklusif ini memiliki dua dimensi, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral bersifat melekat secara permanen pada pencipta dan tidak dapat dihapuskan, sedangkan hak ekonomi memberi pencipta wewenang untuk mendapatkan manfaat ekonomis atas pemanfaatan ciptaannya.¹¹

Hak moral sendiri Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Hak Cipta mendefinisikan ciptaan sebagai: setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Dari definisi tersebut tampak jelas bahwa Hasil karya di bidang seni, ilmu pengetahuan, atau sastra, contohnya Karya visual dari AI masuk kategori seni, dan dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dimana unsur ini menegaskan adanya proses intelektual manusia. Dan yang terakhir diekspresikan dalam bentuk nyata, yang sebenarnya karya AI memenuhi unsur ini karena hasilnya tampak sebagai file gambar digital.

Unsur terpenting sekaligus yang paling problematik adalah yang memerlukan proses intelektual manusia, karena dalam karya AI proses kreatif sepenuhnya dilakukan oleh sistem kecerdasan buatan tanpa adanya keahlian atau

¹⁰ Pamela Samuelson (2021), “Copyright and the Challenge of Generative Technologies,” *Berkeley Technology Law Journal*, Vol. 36, No. 4 hlmn 26

¹¹ Faidatul Hikmah, dkk (2023) Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta di Indonesia, Jurnal Pendidikan dan Konseling

imajinasi manusia.¹² Perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence) menimbulkan berbagai pertanyaan hukum baru, salah satunya terkait dengan makna “ciptaan” dalam konteks hukum hak cipta. Selama ini, hukum hak cipta Indonesia mengatur ciptaan sebagai hasil kerja intelektual manusia yang bersifat orisinal dan diekspresikan dalam bentuk nyata. Namun, munculnya karya yang dihasilkan oleh sistem otomatis atau algoritma menantang definisi hukum tersebut.¹³

Untuk memahami dilema ini secara tepat, perlu ditelusuri terlebih dahulu konsep hukum tentang ciptaan, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) dan ditafsirkan melalui teori serta prinsip hukum kekayaan intelektual Pasal 1 angka (3) UUHC mendefinisikan ciptaan sebagai “Setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Dari definisi tersebut dapat diidentifikasi adanya hasil karya ciptayakni produk dari aktivitas intelektual manusia ruang lingkup bidang tertentu yang berarti ilmu pengetahuan, seni, dan sastra proses penciptaan yang melibatkan unsur intelektual manusia, seperti inspirasi, pikiran, atau keahlian Ekspresi dalam bentuk nyata, yang menandakan karya tersebut telah diwujudkan dan dapat diindera.

Dengan demikian, unsur pokok dari suatu ciptaan adalah adanya ekspresi intelektual manusia yang orisinal. UU Hak Cipta tidak melindungi ide, gagasan, atau konsep yang belum diwujudkan, tetapi melindungi bentuk ekspresi konkret dari ide tersebut. Prinsip ini dikenal dengan doktrin *idea-expression dichotomy*, di mana hukum hanya memberikan perlindungan terhadap ekspresi, bukan ide yang masih abstrak.¹⁴

Hukum hak cipta tidak menilai tinggi rendahnya kualitas suatu karya, melainkan fokus pada unsur orisinalitas dan keaslian ekspresi. Suatu karya dianggap orisinal apabila merupakan hasil kerja atau pemikiran sendiri, bukan tiruan dari karya orang lain; dan mengandung *creative spark* atau elemen baru yang menunjukkan proses intelektual penciptanya. Selain itu, UUHC

menegaskan bahwa ciptaan harus diekspresikan dalam bentuk nyata. Artinya, karya harus sudah diwujudkan, misalnya dalam bentuk tulisan, gambar, musik, atau rekaman digital yang dapat dilihat atau didengar. Hal ini selaras dengan pandangan Mansfield (2002) yang menyatakan bahwa “copyright protects tangible expressions, not abstract ideas.”¹⁵

Ketentuan ini memiliki implikasi penting dalam dunia digital modern, karena karya digital (seperti foto digital, musik elektronik, dan video animasi) juga dianggap telah diekspresikan dalam bentuk nyata — selama dapat diakses atau ditransmisikan dalam bentuk yang teridentifikasi. Dalam konteks hukum kekayaan intelektual, ciptaan merupakan objek perlindungan yang menimbulkan hak bagi pencipta sebagai subjek hukumnya. Perlindungan ini diberikan secara otomatis tanpa memerlukan pendaftaran (*automatic protection*),¹⁶ sebagaimana diatur dalam Pasal 40 UUHC, yang mencakup berbagai jenis karya seperti buku, musik, drama, seni rupa, arsitektur, peta, fotografi, sinematografi, dan program komputer.¹⁷

Klasifikasi ini menunjukkan bahwa hukum hak cipta di Indonesia bersifat luas dan inklusif, tetapi tetap menekankan aspek manusiawi dari penciptaan. Dalam praktiknya, hukum hanya mengakui ciptaan yang memiliki nilai ekspresif dan intelektual dua hal yang tidak mungkin dimiliki oleh mesin atau algoritma secara independen. AI Art Generator Maker beroperasi dengan cara mengolah data visual dalam jumlah besar (*dataset*), yang sebagian besar terdiri atas gambar dan karya seni yang telah dipublikasikan di internet. Melalui algoritma *deep learning*, sistem AI menganalisis pola visual, komposisi, warna, dan gaya, kemudian menghasilkan gambar baru berdasarkan perintah pengguna.¹⁸

Proses ini menunjukkan bahwa AI tidak memiliki kesadaran atau kehendak bebas (*free will*) tidak memahami nilai estetika atau moral dari ciptaannya, tidak memiliki niat atau tujuan artistik (*artistic intent*). Dengan demikian, meskipun hasilnya tampak seperti karya seni yang orisinal, secara hukum AI hanyalah alat (*instrumentum*), bukan subjek hukum yang mampu mencipta. Hasil yang dihasilkan AI

¹² Aron Hertzmann, (2018) “Can Computers Create Art?”, *Arts*, MDPI, Vol. 7 No. 2 hlmn 7

¹³ R. Subekti, (2016) *Hukum Perdata Tentang Hak Cipta*, Jakarta: Rajawali Pers, hlmn. 54.

¹⁴ Mansfield, S., (2002) “Idea-Expression Dichotomy and Copyright Protection,” *Harvard Journal of Law & Technology*, Vol. 15 hlm. 117

¹⁵ *Ibid* hlmn 119

¹⁶ Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1952), *Philosophy of Right*, (Oxford: Clarendon Press, hlm. 74–75.

¹⁷ UU No. 28 Tahun 2014 tentang hak Cipta, Pasal 40 ayat (1)

¹⁸ Pamela Samuelson, (2022) “Generative AI and Human Authorship,” *Berkeley Technology Law Journal*, Vol. 37, No. 2 hlm. 136.

merupakan produk dari pemrosesan data, bukan ekspresi pribadi. Berbeda dengan manusia, AI tidak memiliki kemampuan untuk menginternalisasi pengalaman atau mengekspresikan emosi. Akibatnya, AI tidak memenuhi unsur kepribadian dan moralitas yang menjadi dasar hak cipta menurut Pasal 5 UUHC, yang menegaskan hak moral pencipta untuk dicantumkan namanya atau menolak distorsi terhadap ciptaannya.

Hukum hak cipta berlandaskan pada asas bahwa ciptaan merupakan perpanjangan dari kepribadian manusia. Konsep ini dikenal dalam *teori personality right theory*, yang pertama kali dikembangkan oleh Georg Wilhelm Friedrich Hegel, di mana karya intelektual dipandang sebagai ekspresi dari kehendak dan kepribadian manusia.¹⁹ Dalam konteks ini, manusia diakui sebagai sumber orisinalitas dari ciptaan. Tanpa adanya unsur kepribadian, ekspresi, dan kesadaran manusia, maka tidak ada dasar bagi pengakuan hak cipta. Oleh karena itu, ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI), meskipun secara teknis unik, tidak dapat dikategorikan sebagai “ciptaan” dalam arti hukum, karena tidak mengandung unsur *human authorship* atau niat kreatif dari subjek hukum manusia.²⁰

Sementara itu, jika karya AI dihasilkan dengan keterlibatan manusia misalnya melalui *prompt engineering* atau pengaturan kreatif tertentu), maka manusia tersebut dapat dianggap sebagai co-creator, sepanjang ia memberikan kontribusi intelektual yang substansial terhadap hasil akhir karya.²¹ Ini menunjukkan bahwa sistem hukum tetap mempertahankan manusia sebagai pusat dari setiap proses penciptaan (human-centered creation).

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) telah mengubah cara manusia mencipta, memproduksi, dan mendistribusikan karya di berbagai bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Salah satu perkembangan yang menonjol adalah kemampuan AI untuk menghasilkan karya kreatif secara otonom, seperti gambar, musik, atau teks melalui algoritma pembelajaran mendalam (*deep learning*). salah satu pilar utama hak cipta adalah bahwa ciptaan merupakan hasil ekspresi dari kemampuan intelektual dan kepribadian manusia.

bahwa karya cipta adalah perpanjangan dari kepribadian pencipta karena merupakan manifestasi dari kehendak dan ekspresi diri manusia.

Hukum hak cipta tidak melindungi ide atau gagasan yang bersifat abstrak, melainkan hanya ekspresi kreatif yang dihasilkan oleh manusia dalam bentuk yang nyata. Oleh sebab itu, jika karya dihasilkan sepenuhnya oleh sistem AI tanpa intervensi manusia, maka karya tersebut kehilangan elemen utama dari hak cipta, yaitu intelektualitas dan subjektivitas manusia.²² Sebaliknya, apabila manusia berperan aktif dalam mengarahkan, mengedit, atau memilih hasil karya AI, maka peran tersebut dapat dianggap sebagai kontribusi kreatif yang relevan untuk memperoleh status co-creator atau pemegang hak ekonomi terbatas. Dalam hal ini, AI berfungsi sebagai *assistant tool*, bukan sebagai pencipta.

Dalam sistem hukum Indonesia, AI bukanlah subjek hukum yang dapat memiliki hak dan kewajiban. Berdasarkan doktrin hukum perdata, subjek hukum hanya mencakup:

1. Manusia (*natuurlijke persoon*), dan²³
2. Badan hukum (*rechtspersoon*) seperti perseroan, yayasan, atau lembaga.²⁴

AI tidak termasuk dalam kategori tersebut karena tidak memiliki identitas hukum yang diakui, tidak dapat bertindak secara bebas, dan tidak dapat dimintai pertanggungjawaban hukum. Oleh karena itu, AI tidak mungkin menjadi pencipta atau pemegang hak cipta atas hasil karya yang dihasilkannya.

Posisi hukum yang dapat digunakan untuk menafsirkan status karya AI Art Generator Maker:²⁵

1. AI sebagai alat bantu (*tool*) manusia.
Dalam situasi di mana manusia memberikan perintah, menentukan parameter visual, atau menyunting hasil akhir, maka manusia dapat dianggap sebagai pencipta atau co-creator, karena ia telah memberikan kontribusi intelektual dalam proses kreatif. Dalam hal ini, karya AI dapat diakui sebagai “AI-assisted work”, yaitu karya yang dihasilkan dengan bantuan kecerdasan buatan, tetapi masih melibatkan kreativitas manusia.
2. AI sebagai entitas otonom (*autonomous*)

¹⁹ Georg Wilhelm Friedrich Hegel, (1970) *Philosophy of Right*, (Oxford: Clarendon Press), hlm. 74–75

²⁰ R. Cornish & David Llewelyn, (2010) *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights*, (London: Sweet & Maxwell,), hlm. 417

²¹ R. Subekti, *Hukum Perdata Tentang Hak Cipta*, (2016) (Jakarta: Rajawali Pers.), hlm.56

²² Sinaga, A.A. dkk., (2023) “Digital Art Hasil Artificial Intelligence di Indonesia menurut UU No. 28 Tahun 2014” hlmn 5

²³ KUHPperdata pasal 2 hlmn 26

²⁴ KUHPperdata pasal 33 hlmn 155

²⁵ W.R. Cornish & David Llewelyn, *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trade Marks and Allied Rights*, (London: Sweet & Maxwell, 2010), hlm. 425

creator)

Jika karya sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa intervensi manusia, maka tidak ada dasar hukum untuk perlindungan hak cipta. Karya tersebut masuk ke dalam domain publik (*public domain*), karena tidak ada subjek hukum manusia yang dapat diatribusikan sebagai pencipta.

3. Kepemilikan melalui kontrak atau lisensi

Sebagian platform AI (seperti *Midjourney* dan *OpenAI's DALL-E*) mengatur bahwa hak penggunaan atas hasil karya AI dimiliki oleh pengguna, selama ia mematuhi syarat layanan (*terms of use*). Dengan demikian, hak ekonomi pengguna terhadap karya AI bersifat kontraktual, bukan hak cipta yang lahir dari undang-undang.²⁶

Meskipun AI tidak dapat diakui sebagai pencipta, hukum tetap membuka kemungkinan pengakuan terhadap karya yang dihasilkan melalui bantuan AI (*AI-assisted works*), sepanjang terdapat kontribusi kreatif manusia dalam proses penciptaan tersebut. Kontribusi manusia dapat berbentuk menentukan parameter kreatif dan estetika dalam algoritma AI memberikan *prompt* atau perintah yang memengaruhi hasil karya melakukan seleksi, penyuntingan, atau modifikasi terhadap hasil karya AI.²⁷ Dalam situasi seperti ini, manusia dapat dianggap sebagai pencipta atau *co-author* yang sah, karena keterlibatannya menunjukkan adanya unsur intelektualitas, kreativitas, dan kehendak bebas dalam menghasilkan karya tersebut. Dengan kata lain, AI hanya menjadi perpanjangan tangan dari aktivitas kreatif manusia, bukan pencipta yang berdiri sendiri.

Dalam konteks AI, dataset dapat diartikan sebagai kumpulan data visual, teks, atau suara yang digunakan untuk melatih model AI agar mampu mengenali pola dan menghasilkan keluaran baru. Dari perspektif hukum, dataset merupakan objek hak cipta turunan, karena biasanya terdiri atas karya seni, fotografi, atau desain yang merupakan ciptaan orang lain. Berdasarkan Pasal 9 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), hak cipta mencakup hak eksklusif untuk memperbanyak dan mengumumkan ciptaan dalam bentuk apa pun. Artinya, setiap penggunaan atau penggandaan karya orang lain tanpa izin, termasuk untuk pelatihan sistem AI, dapat

dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta apabila memenuhi unsur-unsur berikut:²⁸

1. adanya ciptaan yang dilindungi;
2. Penggunaan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak;
3. Tujuan penggunaan bersifat komersial atau publik.

Karena itu, penggunaan dataset yang berisi gambar-gambar berhak cipta tanpa izin untuk pelatihan algoritma AI berpotensi melanggar hak cipta, terutama hak ekonomi pemegang hak, sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b dan c UUHC. Dalam sistem hukum Indonesia, UU Hak Cipta belum secara eksplisit mengatur penggunaan karya berhak cipta sebagai bahan pelatihan algoritma. Namun, secara doktrinal, proses *training* AI yang melibatkan penyalinan karya digital dapat dianggap sebagai perbuatan memperbanyak ciptaan (*reproduction*).

Pasal 1 angka (11) UUHC mendefinisikan “memperbanyak” sebagai Menambah jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian substansial, dengan menggunakan bahan yang sama atau berbeda, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau sementara.” Berdasarkan definisi ini, penyalinan karya ke dalam memori komputer atau server untuk kepentingan pelatihan AI termasuk bentuk penggandaan, meskipun hanya bersifat sementara (*temporary reproduction*). Karena itu, apabila dilakukan tanpa izin, tindakan tersebut dapat melanggar hak cipta.²⁹

Namun, beberapa pihak berargumen bahwa pelatihan AI bersifat transformasional dan non-ekspresif, karena hasil akhirnya bukan reproduksi langsung dari karya asli, melainkan kombinasi statistik data yang menghasilkan bentuk baru. Pendekatan ini dikenal dengan konsep *fair use* (penggunaan wajar) dalam sistem hukum Anglo-Saxon.³⁰ Akan tetapi, UUHC tidak mengenal prinsip “*fair use*” secara eksplisit, melainkan menggunakan konsep “penggunaan yang tidak dianggap pelanggaran” (Pasal 43 UUHC), yang hanya mencakup kegiatan pendidikan, penelitian, dan kepentingan non-komersial. Maka, pelatihan AI yang bersifat komersial tetap berpotensi melanggar hak cipta.

Sistem seperti AI Art Generator Maker, yang mampu menghasilkan karya digital secara otomatis. Inovasi ini tidak hanya berdampak pada dunia seni Undang-undang hak cipta, tetapi juga

²⁶ *Midjourney Terms of Service*, Version 4.0 (2023) [diakses 27/11/2025]

²⁷ World Intellectual Property Organization (WIPO)(2022), WIPO Conversation on Intellectual Property and Artificial Intelligence, Issue Paper hlmn 10

²⁸ UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 9 ayat (1)

²⁹ Pamela Samuelson, (2021)“Copyright and the Challenge of Generative Technologies”, *Berkeley Technology Law Journal*, Vol. 36 hlmn 17

³⁰ Pamela samuelson hlmn 19 Op.Cit

pada ranah hukum perdata, karena menimbulkan pertanyaan baru mengenai status hukum hasil karya AI dan keabsahan jual-belinya di pasar digital

Pasal 1457 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) mendefinisikan jual-beli sebagai: “Suatu perjanjian, dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk menyerahkan suatu kebendaan, dan pihak yang lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.” Berdasarkan ketentuan ini, jual-beli merupakan perjanjian timbal balik yang menimbulkan hak dan kewajiban bagi kedua belah pihak penjual berkewajiban menyerahkan objek jual-beli, sedangkan pembeli berkewajiban membayar harga yang disepakati.³¹

Agar suatu jual-beli sah secara hukum, harus memenuhi syarat sah perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUHPerdata, yaitu:³²

1. Kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
2. Kecakapan hukum untuk membuat suatu perikatan
3. Suatu hal tertentu; dan
4. Sebab yang halal.

Dengan demikian, keabsahan jual-beli karya AI bergantung pada terpenuhinya keempat unsur tersebut, khususnya pada unsur “hal tertentu,” yaitu objek perjanjian yang harus dapat ditentukan dan diperjualbelikan secara hukum.

Hasil karya AI, misalnya gambar digital yang dihasilkan melalui sistem *AI Art Generator*, termasuk dalam kategori benda tidak berwujud atau *Intangible object*. Dengan demikian, karya AI dapat menjadi objek jual-beli. Meskipun karya AI tidak memiliki status hak cipta, transaksi jual-beli karya AI tetap sah secara hukum perdata selama memenuhi unsur perjanjian. Dalam konteks ini, yang dijual bukanlah hak cipta, melainkan hak penggunaan (*license right*) atau hak akses terhadap file digital yang dihasilkan oleh sistem AI. Dalam konteks hukum Indonesia, definisi lisensi diatur secara sektoral, terutama dalam undang-undang yang mengatur hak kekayaan intelektual (HKI), misalnya:

1. Pasal 80 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) yang mencatat Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan
2. Pasal 76 ayat (1) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten yang menulis

Pemegang paten berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan.

Dari ketentuan ini, dapat disimpulkan bahwa lisensi bersifat kontraktual dan eksklusif, di mana penerima lisensi memperoleh hak terbatas untuk memanfaatkan suatu ciptaan, teknologi, atau merek dalam lingkup yang disetujui oleh pemilik hak.

Sebagai contoh, platform *Midjourney* dan *DALL-E* menerapkan perjanjian lisensi penggunaan hasil AI, di mana pengguna diberikan hak terbatas untuk memanfaatkan hasil karya yang dihasilkan, tetapi tidak memperoleh hak cipta penuh atasnya.³³ Ketentuan seperti ini sejalan dengan Pasal 1338 KUHPerdata, yang menyatakan bahwa “semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya.

Dengan demikian, keabsahan jual-beli karya AI bergantung pada kontrak atau perjanjian antara pengguna dan pengembang sistem AI. Selama kontrak tersebut tidak melanggar hukum, kesusilaan, atau ketertiban umum, maka perjanjian itu mengikat dan sah menurut hukum Indonesia. Dalam konteks hak cipta, permasalahan utama yang timbul adalah ketidakjelasan kepemilikan atas karya AI. Karena AI bukan subjek hukum, maka hasil karyanya tidak dapat dimiliki oleh AI itu sendiri. Terdapat tiga kemungkinan posisi hukum yang muncul:³⁴

1. Pengembang AI sebagai pemilik karena mereka menciptakan sistem yang menghasilkan karya tersebut;
2. Pengguna AI sebagai pemilik karena mereka memberikan perintah dan menentukan hasil akhir karya;
3. Tidak ada pemilik (*public domain*) jika karya dianggap tidak memiliki pencipta manusia.

Oleh karena itu, karya AI termasuk dalam kategori benda tidak berwujud yang dapat menjadi objek hak milik terbatas. Yang dimaksud dengan hak milik terbatas Berdasarkan Pasal 570 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), hak milik adalah hak untuk menikmati suatu benda secara penuh dan untuk berbuat bebas terhadap benda itu, dengan pembatasan oleh undang-undang, Konsep hak milik *terbatas (limited ownership)* dalam hukum modern muncul untuk mengakomodasi bentuk kepemilikan atas benda yang tidak memenuhi

³¹ KUHPerdata pasal 1457

³² Ibid pasal 1320

³³ *Midjourney Terms of Service*, Version 4.0(2023)[18/11/2025]

³⁴ Yangzi Li, (2025) *Copyright Law and Generative AI: Why Limitations and Exceptions Need Reform*, Oxford University Press hlmn 37

syarat absolutitas. Hak ini biasanya hanya mencakup sebagian aspek kepemilikan, seperti hak pakai, hak akses, atau hak distribusi, tanpa hak moral atau hak pencipta.

B. Penerapan Sanksi terhadap Penyalahgunaan Karya *Artificial Intelligence Art Generator Maker* dalam Kegiatan Jual-Beli Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

Dalam praktiknya, jual-beli karya AI dilakukan oleh berbagai pihak, mulai dari pengguna individu, pengembang AI, hingga perusahaan berbasis platform. Karya yang dihasilkan AI kerap dipasarkan sebagai ilustrasi komersial, desain grafis, konten iklan, hingga karya seni digital bernilai ekonomi tinggi. Praktik ini menunjukkan bahwa karya AI telah memasuki ranah eksploitasi ekonomi, yang dalam hukum hak cipta identik dengan pemanfaatan hak ekonomi atas suatu ciptaan.³⁵ Maraknya praktik jual-beli karya AI berbanding lurus dengan meningkatnya potensi pelanggaran hak cipta. Pelanggaran tersebut umumnya tidak terjadi secara langsung terhadap karya AI sebagai *output*, melainkan terhadap karya cipta manusia yang digunakan dalam proses pembentukan AI.

Pertama, penggunaan dataset tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran yang paling dominan. Banyak sistem AI dilatih menggunakan jutaan gambar, ilustrasi, dan karya seni yang dilindungi hak cipta tanpa persetujuan pencipta atau pemegang hak cipta. Dalam perspektif hukum, tindakan ini dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak ekonomi, khususnya hak memperbanyak dan mengumumkan ciptaan.³⁶

Kedua, eksploitasi komersial hasil karya AI yang secara substansial menyerupai atau meniru gaya khas pencipta tertentu juga menimbulkan persoalan hukum. Meskipun hukum hak cipta tidak melindungi gaya (*style*), namun apabila terdapat kesamaan substansial (*substantial similarity*), bersama dengan pengakuan kepengarangan maka potensi pelanggaran tetap terbuka.³⁷

Ketiga, Marketplace atau platform yang menyediakan layanan dan jasa dan berlindung dengan cara berpura-pura tidak tau dengan

penyalahgunaan AI padahal dari platform atau marketplaceny sendiri tidak melakukan verifikasi terhadap semua karya yang masuk, yang akhirnya terjadi penyesatan, penyebaran dan transaksi jual-beli ilegal yang merugikan pencipta asli secara reputasi dan finansial³⁸

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) memberikan perlindungan hukum terhadap pencipta dan pemegang hak cipta tidak hanya melalui instrumen pidana, tetapi juga melalui mekanisme sanksi perdata. Sanksi perdata berfungsi sebagai sarana pemulihan hak bagi pihak yang dirugikan akibat pelanggaran hak cipta. Ketentuan mengenai sanksi perdata ini diatur secara khusus dalam Pasal 95 sampai dengan Pasal 98 UU Hak Cipta, yang menegaskan hak pencipta untuk menuntut pertanggungjawaban hukum atas kerugian yang dialaminya. Dari perspektif hukum perdata, pengaturan ini mencerminkan prinsip perlindungan kepentingan privat serta asas keadilan kompensatoris, yakni mengembalikan kedudukan pihak yang dirugikan sedekat mungkin dengan keadaan sebelum terjadinya pelanggaran.

Pasal 95 UU Hak Cipta memberikan hak kepada pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait untuk mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran hak cipta ke Pengadilan Niaga. Ketentuan ini menegaskan bahwa setiap pelanggaran hak ekonomi dapat dimintai pertanggungjawaban secara perdata. Secara yuridis, Pasal 95 mencerminkan prinsip tanggung jawab perdata atas perbuatan melawan hukum, sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Unsur-unsur perbuatan melawan hukum dalam konteks hak cipta meliputi:

1. adanya perbuatan melanggar hak cipta,
2. adanya kerugian yang dialami pencipta atau pemegang hak,
3. adanya hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian,
4. adanya kesalahan atau kelalaian pelaku.

Pasal 96 UU Hak Cipta mengatur bahwa besaran ganti rugi yang dikabulkan ditetapkan oleh hakim berdasarkan pertimbangan yang adil. Dalam perspektif hukum, ketentuan ini memberikan keleluasaan kepada hakim untuk menilai kerugian yang timbul, baik kerugian materiil maupun potensi kerugian ekonomi yang seharusnya diperoleh pencipta. Penetapan ganti rugi oleh hakim mencerminkan asas keadilan dan

³⁵ Jessica Litman, (2016). *Digital Copyright: Protecting Intellectual Property on the Internet*, Prometheus Books, hlmn 28

³⁶ Anisa & Sya'banatie, (2023) "Problems of Copyright Protection for AI-Generated Works", [diakses 29/11/2025]

³⁷ Artawijaya & Asri, "Analisis Asas Orisinalitas Karya AI terhadap UU Hak Cipta", *SosTech Journal*, [diakses 29/11/2020]

³⁸ WIPO, 2021 *Intermediary Liability in the Digital Environment* [diakses 30/11/2025]

proporsionalitas, karena hakim harus mempertimbangkan:

1. tingkat pelanggaran,
2. dampak ekonomi yang ditimbulkan,
3. itikad baik atau buruk dari pelaku pelanggaran.

Dengan demikian, Pasal 96 menegaskan peran aktif hakim dalam menyeimbangkan kepentingan pencipta dan pelaku usaha. Pasal 97 UU Hak Cipta Pasal ini mengatur bahwa jika suatu ciptaan telah dicatatkan dalam daftar umum ciptaan, maka pihak lain yang berkepentingan (misalnya ada sengketa kepemilikan atau pencatatan yang salah) dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga untuk membatalkan pencatatan tersebut. Gugatan ini ditujukan kepada pencipta atau pemegang hak cipta yang tercatat Pencatatan ciptaan di daftar umum bukan berarti tidak bisa disanggah atau kalau ada pihak yang merasa pencatatan itu tidak sah atau merugikan, bisa meminta pengadilan membatalkannya. Tujuannya untuk menjamin kepastian hukum keperdataan kepemilikan hak cipta dan mencegah pencatatan yang tidak benar dari terus berlaku.

Pasal 98 UU Hak Cipta mengatur bahwa pengalihan hak cipta (atau hak ekonomi) kepada orang lain tidak menghilangkan hak moral pencipta atau ahli warisnya. Dengan kata lain pengalihan hak cipta tidak menghapus hak pencipta atau ahli warisnya untuk menuntut seseorang yang dengan sengaja melanggar hak moral pencipta (misalnya pencipta tidak dicantumkan, atau karyanya diubah tanpa izin). Atau Ketentuan yang sama berlaku juga untuk pengalihan hak ekonomi pelaku pertunjukan (hak terkait), tetapi hak moral pelaku pertunjukan tetap terlindungi. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) tidak hanya mengatur aspek keperdataan hak cipta, tetapi juga memuat ketentuan pidana sebagai instrumen ultimum remedium untuk melindungi kepentingan pencipta dan pemegang hak cipta dari pelanggaran yang bersifat serius dan merugikan secara ekonomi. Ketentuan pidana dalam UU Hak Cipta diatur secara khusus dalam Pasal 113 sampai dengan Pasal 120, yang mencerminkan kebijakan hukum pidana (*penal policy*) negara dalam memberikan efek jera serta menjaga keseimbangan antara perlindungan hak eksklusif dan kepentingan publik.

Pasal 113 UU Hak Cipta merupakan ketentuan sentral dalam pengaturan sanksi pidana, karena secara langsung mengkriminalisasi pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Pasal ini mengatur bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau

tanpa izin melakukan pelanggaran hak ekonomi untuk tujuan komersial dapat dipidana dengan pidana penjara dan/atau denda dengan tingkat ancaman yang berjenjang.

Kriminalisasi pelanggaran hak terkait menegaskan bahwa hak cipta dipandang sebagai satu kesatuan sistem perlindungan, di mana setiap mata rantai produksi dan distribusi karya memiliki nilai hukum yang setara. Pasal 116 dan Pasal 117 UU Hak Cipta mengatur sanksi pidana terhadap perbuatan yang melakukan pelanggaran pelaku usaha pertunjukan penyiaran, pendistribusian dan fonogram. Dari perspektif hukum, ketentuan ini menunjukkan adanya perlindungan hak cipta dari sekadar perlindungan fisik karya menuju perlindungan dalam transmisi teknologi penyiaran yang dengan cepat mendistribusikan informasi. Negara mengakui bahwa pelanggaran hak cipta di era digital tidak selalu dilakukan melalui penggandaan konvensional, tetapi juga melalui manipulasi penyiaran dan distribusi informasi secara fisik dalam pertunjukan

Pasal 118 UU Hak Cipta secara tegas mengatur bahwa tindak pidana hak cipta dapat dilakukan oleh lembaga penyiaran, dan terhadapnya dapat dikenakan pidana denda yang diperberat. Ketentuan ini sangat penting dari perspektif hukum pidana modern, karena mengakui korporasi sebagai subjek hukum pidana (*corporate criminal liability*). Dalam konteks industri digital dan platform daring, pengaturan ini memungkinkan penegakan hukum terhadap perusahaan atau badan usaha yang secara sistematis memfasilitasi pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, Pasal 118 memperkuat efektivitas penegakan hukum di tengah kompleksitas struktur bisnis modern. Pasal 119 UU Hak Cipta mengatur Lembaga Manajemen Kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari Menteri tetapi tetap melakukan kegiatan penarikan royalti, dapat dikenai sanksi pidana, LMK adalah organisasi yang diberi wewenang untuk mengelola dan menarik royalti atas penggunaan ciptaan (misalnya lagu, karya seni, buku). Untuk bisa menjalankan tugas itu secara legal, LMK harus mendapatkan izin operasional dari Menteri sesuai ketentuan dalam UU (merujuk Pasal 88 ayat (3) UUHC) demi penarikan royalti yang adil, sah dan teratur

Pasal 120 UU Hak Cipta menentukan bahwa tindak pidana hak cipta merupakan delik aduan, kecuali dalam keadaan tertentu. Dari perspektif hukum pidana, penetapan delik aduan menunjukkan bahwa negara memberikan ruang bagi penyelesaian sengketa secara privat dan menempatkan kepentingan pencipta sebagai

pertimbangan utama dalam proses penegakan hukum. Namun, ketentuan ini juga menimbulkan kritik karena berpotensi melemahkan penegakan hukum, terutama apabila pencipta atau pemegang hak cipta enggan atau tidak mampu mengajukan pengaduan. Pasal 120 UU Hak Cipta menentukan bahwa tindak pidana hak cipta merupakan delik aduan, kecuali dalam keadaan tertentu. Dari perspektif hukum pidana, penetapan delik aduan menunjukkan bahwa negara memberikan ruang bagi penyelesaian sengketa secara privat dan menempatkan kepentingan pencipta sebagai pertimbangan utama dalam proses penegakan hukum.

Namun, ketentuan ini juga menimbulkan kritik karena berpotensi melemahkan penegakan hukum, terutama apabila pencipta atau pemegang hak cipta enggan atau tidak mampu mengajukan pengaduan. Dari sanksi-sanksi tersebut yang dapat diterapkan kepada pelaku jual-beli karya AI Art Generator Maker tidak dapat di kategorikan dalam satu tempat tapi terganung dengan perbuatan yang dilakukan seperti Secara yuridis, data scraping terhadap karya berhak cipta dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan memperbanyak ciptaan, sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b UU Hak Cipta. Proses pelatihan AI (*training process*) mensyaratkan penggandaan data ke dalam sistem, baik dalam bentuk salinan digital, transformasi data, maupun penyimpanan sementara (*temporary copies*).

Dalam perspektif hukum hak cipta, tindakan memperbanyak tanpa izin pencipta atau pemegang hak merupakan pelanggaran hak ekonomi, terlepas dari apakah salinan tersebut kemudian dipublikasikan atau tidak. Dengan demikian, penggunaan dataset berhak cipta tanpa izin oleh pengembang AI dapat dipandang sebagai perbuatan melawan hukum di bidang hak cipta. Pengembang AI dalam konteks ini dapat berupa:³⁹

1. Individu atau tim pengembang,
2. Badan hukum atau korporasi teknologi,
3. Penyedia platform AI berbasis komersial.

Pasal 118 UU Hak Cipta menegaskan bahwa korporasi dapat dimintai pertanggungjawaban pidana atas pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu, pengembang AI sebagai badan hukum tidak dapat berlindung di balik sifat otomatis sistem AI. Prinsip hukum yang berlaku adalah bahwa AI tidak memiliki kepribadian hukum, sehingga tanggung jawab tetap dibebankan kepada manusia atau korporasi yang mengendalikan dan

memperoleh manfaat ekonomi dari sistem tersebut.

Sanksi perdata merupakan instrumen utama dalam menanggapi penggunaan dataset berhak cipta tanpa izin. Pasal 95–98 UU Hak Cipta memberikan hak kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengajukan gugatan ganti rugi ke Pengadilan Niaga. Dalam konteks data scraping, sanksi perdata dapat diterapkan apabila terbukti dataset yang digunakan merupakan karya yang dilindungi hak cipta, atau pengembang AI melakukan penggandaan tanpa izin, dan terdapat kerugian ekonomi atau potensi kerugian bagi pencipta. Jika terbukti maka bentuk sanksi perdata dapat meliputi:

1. pembayaran ganti rugi,
2. perintah penghentian penggunaan dataset,
3. penghapusan dataset ilegal,
4. penyitaan dan pemusnahan salinan data hasil pelanggaran.

Dari perspektif hukum perdata, sanksi ini bertujuan untuk memulihkan hak dan keseimbangan kepentingan hukum antara pencipta dan pelaku usaha teknologi. Selain sanksi perdata, penggunaan dataset berhak cipta tanpa izin juga dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan Pasal 113 UU Hak Cipta. Ketentuan ini mengkriminalisasi setiap perbuatan pelanggaran hak ekonomi yang dilakukan dengan sengaja dan untuk tujuan komersial. dalam konteks pengembang AI, unsur tujuan komersial terpenuhi apabila AI dikembangkan untuk layanan berbayar, atau hasil AI dimonetisasi, bisa juga jika dataset digunakan untuk meningkatkan nilai ekonomi produk suatu produk.

Ancaman pidana berupa pidana penjara dan/atau denda yang besar mencerminkan sikap hukum pidana sebagai ultimum remedium, yang digunakan apabila pelanggaran menimbulkan dampak luas dan merugikan industri kreatif secara signifikan. Salah satu tantangan utama dalam penerapan sanksi terhadap pengembang AI adalah pembuktian hubungan kausal antara dataset berhak cipta dan hasil keluaran AI. Pengembang sering berargumen bahwa dataset hanya digunakan sebagai bahan pelatihan dan tidak direproduksi secara langsung. Namun, dari perspektif hukum hak cipta, proses pelatihan itu sendiri telah memenuhi unsur penggandaan.

Berikutnya, Perkembangan Artificial Intelligence (AI) dalam bidang seni digital memungkinkan pengguna menghasilkan karya yang meniru gaya visual (*artistic style*) seniman tertentu secara sangat presisi. Melalui perintah (*prompt*) seperti “in the style of [nama seniman]”, sistem AI mampu menghasilkan karya yang

³⁹ Bookings Institution,(2024) “AI Training Data and Copyright Law”[diakses 1/12/2025]

secara estetis menyerupai ciri khas seniman tersebut.⁴⁰ Praktik ini kemudian berkembang menjadi fenomena *style appropriation*, yakni peniruan gaya seniman tertentu yang selanjutnya diperjualbelikan untuk kepentingan komersial. Penjualan karya AI hasil *style appropriation* merupakan bentuk pemanfaatan ekonomi, sebagaimana diatur dalam Pasal 9 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Setiap pemanfaatan ciptaan atau hasil derivatif untuk tujuan komersial harus didasarkan pada hak atau izin yang sah.

Dalam perspektif hukum, pengguna AI yang menjual karya hasil peniruan gaya seniman tertentu dapat dikualifikasikan melakukan perbuatan melawan hukum apabila:

1. karya AI memiliki kemiripan substansial dengan karya seniman tertentu,
2. terdapat unsur eksploitasi komersial,
3. perbuatan tersebut merugikan pencipta asli secara ekonomi atau reputasi.

Dengan demikian, meskipun AI digunakan sebagai alat, tanggung jawab hukum tetap melekat pada pengguna AI sebagai pihak yang mengendalikan, memerintahkan, dan memperoleh keuntungan dari karya tersebut. Selain hak ekonomi, praktik *style appropriation* juga berpotensi melanggar hak moral seniman. Pasal 5 UU Hak Cipta menjamin hak moral pencipta, termasuk hak atas integritas ciptaan dan reputasi pencipta. Karya AI yang meniru gaya seniman tertentu secara ekstrem dapat: menyedatkan publik seolah-olah karya tersebut berasal dari seniman asli, merusak reputasi atau karakter artistik seniman, menurunkan nilai eksklusivitas gaya yang dibangun melalui proses kreatif panjang. Dalam perspektif hukum, tindakan tersebut dapat dipandang sebagai pelanggaran hak moral, meskipun tidak terjadi penyalinan karya secara literal.

Contoh kasus yang memperkuat maraknya jual-beli karya artificial intelligence art generator maker yang dipengaruhi juga di Indonesia adalah:

1. Kasus Pada 11 Juni 2025, beberapa entitas besar yang tergabung dalam The Walt Disney Company dan Universal Pictures mengajukan gugatan terhadap platform AI generatif Midjourney, Inc. di Pengadilan Distrik Federal California atas tuduhan pelanggaran hak cipta. Gugatan ini adalah salah satu yang paling signifikan yang pernah dilakukan oleh studio film besar terhadap perusahaan AI

Gugatan tersebut menyatakan bahwa Midjourney: telah “memanen” konten berhak cipta dari internet termasuk karya studio untuk melatih model AI mereka. Kemudian menghasilkan *output* yang sangat mirip dengan karakter berhak cipta populer seperti Darth Vader, Elsa, Minions, dan lainnya. Dan akhirnya memasarkan layanan tersebut secara komersial, termasuk kemungkinan pembuatan gambar atau video mirip karya berhak cipta berdasarkan *prompt* pengguna yang dimana perusahaan midjourney juga digunakan oleh masyarakat Indonesia secara marak setelah gugatan tersebut,⁴¹ seluruh fitur *prompt* midjourney yang berhubungan dengan Disney di *takedown* atau di tarik dari peredaran beserta di Indonesia mengakui putusan akibat kasus ini, fitur yang di Indonesia juga di tarik dari peredaran.

2. Adapun fenomena studio *Ghibli* yang sangat marak terjadi di Indonesia sejak 2024-2025 yang dimana aplikasi *OpenAI* mengeluarkan fitur *prompt* yang menyerupai atau *style appropriation* terhadap gaya ciri khas studio *Ghibli* yang eksklusif dan menjadi daya tarik studio tersebut, beberapa masyarakat Indonesia juga mengikuti petisi untuk menghentikan fenomena ini,⁴² hingga studio *Ghibli* yang berbeda dengan gugatan hukum formal di AS, *Studio Ghibli* bersama organisasi industri Jepang seperti *Content Overseas Distribution Association* (CODA) telah mengambil langkah formal tetapi non-litigasi dengan bukti petisi dari seluruh dunia termasuk Indonesia mengirimkan permintaan kepada OpenAI (pembuat model AI termasuk Sora 2) untuk menghentikan penggunaan karya mereka dalam pelatihan model AI tanpa izin dan akhirnya OpenAI menarik dari edaran fitur Studio *Ghibli* termasuk yang ada dalam Indonesia

⁴⁰ Artawijaya & Asri, (2023) “Analisis Asas Orisinalitas Karya AI terhadap UU Hak Cipta”, *SosTech Journal*, [diakses pada 1/12/2025, pukul 21.38 WITA]

⁴¹ ABC News, Disney and Universal sue AI firm Midjourney for copyright infringement, <https://www.abc.net.au/news/2025-06-12/disney-and-universal-sue-ai-firm-midjourney-for-copyright/105407174> [diakses pada 3/12/2025, pukul 18.30 WITA]

⁴² Gamesradar, Japanese content trade group whose membership includes Studio Ghibli calls for its work to stop being used to train AI without permission <https://www.gamesradar.com/entertainment/animation-movies/japanese-content-trade-group-whose-membership-includes-studio-ghibli-calls-for-its-work-to-stop-being-used-to-train-ai-without-permission/> [diakses 3/12/2025, pukul 19.45 WITA]

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Hasil karya yang dihasilkan oleh Artificial Intelligence Art Generator Maker secara hukum belum secara eksplisit diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menegaskan bahwa hak cipta diberikan kepada pencipta, yaitu manusia sebagai subjek hukum, dan karya cipta harus bersifat orisinal. Oleh karena itu, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI menimbulkan ketidakjelasan hukum mengenai kepemilikan, karena pengembang AI yang membuat sistemnya dan yang menciptakan adalah algoritma sistem AI dan pengguna AI yang memberikan perintah penciptaan. Perlindungan hak cipta sistem AI juga diberikan jika diketahui ada sistem yang menggunakan gambar yang sudah berhak cipta (data scrapping) melanggar Undang-undang hak cipta Indonesia. beserta *marketplace* atau *platform* dimana gambar AI diperjualbelikan. Memberikan kesimpulan bahwa Praktik jual-beli karya AI karena regulasi belum secara khusus mengakomodasi karya non-manusia, akan tetapi transaksi jual-beli karya tetap sah walau AI cenderung bergantung pada kontrak atau perjanjian antara pihak-pihak terkait, bukan pada perlindungan hak cipta formal dan walau tergantung kasusnya dapat di anggap melanggar UUHC dan ketentuan perjanjian jual-beli dalam KUHPerdota.
2. Penerapan sanksi terhadap pelaku jual-beli karya AI yang melanggar hak cipta tetap mengikuti ketentuan umum Undang-Undang Hak Cipta. Pelaku dapat dikenai sanksi pidana berupa denda atau hukuman penjara apabila terbukti menjual karya cipta orang lain tanpa izin. Namun, karena karya AI seringkali tidak memiliki pencipta manusia yang jelas, proses pembuktian pelanggaran menjadi susah dalam penegakan hukum, terutama terkait pembuktian kepemilikan, itikad pelanggaran, dan keterlibatan pihak-pihak dalam transaksi jual-beli. Meskipun begitu sanksi- sanksi dan mekanisme yang telah diatur dapat menghadapi problema jual-beli karya AI, namun efektivitas penegakannya masih terbatas.

B. Saran

1. Pengaturan mengenai praktik jual-beli karya artificial intelligence art generator maker perlu disempurnakan melalui langkah-langkah

regulatif yang komperhensif dan fleksibel contohnya pemerintah dan pembentuk undang-undang melakukan pembaruan atau penafsiran autentik terhadap Undang-Undang Hak Cipta dengan menegaskan bahwa Karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh Artificial Intelligence tanpa kontribusi kreatif manusia tidak dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan yang dilindungi hak cipta beserta pemberian lembaga baru yang bertugas sebagai auditor Artificial intelligence yang bertugas dibawah naungan Undang-undang baru yang akan direvisi ,Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) disarankan untuk menyusun pedoman teknis atau regulasi administratif terkait pendaftaran, pengakuan, dan komersialisasi karya berbasis AI memberikan kejelasan mengenai batas antara penggunaan AI sebagai alat bantu dan AI sebagai pencipta otonom, guna mencegah penyalahgunaan sistem hak cipta. Dalam praktik jual-beli karya AI di marketplace digital, perlu diterapkan mekanisme transparansi, antara lain kewajiban penjual untuk mencantumkan bahwa karya yang diperjualbelikan merupakan hasil AI kewajiban deklarasi bahwa dataset yang digunakan tidak melanggar hak cipta pihak lain.

2. Penegakan hukum terhadap penerapan sanksi Pihak yang secara sadar memperdagangkan karya AI yang menggunakan dataset berhak cipta tanpa izin Pengelola marketplace digital yang lalai melakukan pengawasan (intermediary liability). Disarankan dibuatnya lembaga auditor AI yang bisa bekerja sama dengan aparat penegak hukum untuk mengutamakan sanksi perdata berupa ganti rugi, penghentian distribusi, dan penghapusan konten sebagai langkah proporsional dan adaptif terhadap perkembangan teknologi menggunakan sanksi pidana sebagai ultimum remedium, khususnya apabila terdapat unsur kesengajaan, skala komersial besar, dan kerugian signifikan bagi pencipta. Perlu adanya penguatan tanggung jawab marketplace, antara lain melalui kewajiban melakukan verifikasi konten dan mekanisme notice and takedown Penerapan prinsip strict liability atau vicarious liability terbatas bagi platform yang memperoleh keuntungan ekonomi dari peredaran karya AI yang melanggar hak cipta. Disarankan pula pengembangan mekanisme penyelesaian sengketa non-litigasi, seperti mediasi dan arbitrase kekayaan intelektual, untuk

menangani sengketa jual-beli karya AI secara cepat dan efisien.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Daugherty, Paul R., & Wilson, H. James. *Human + Machine: Reimagining Work in the Age of AI*. Harvard Business Review Press, 2022.
- Miller, Arthur I. *The Artist in the Machine: The World of AI-Powered Creativity*. MIT Press, 2019.
- Russell, Stuart, & Norvig, Peter. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*. Prentice Hall, 2010.
- Salim, H.S. *Hukum Kontrak*. Sinar Grafika, 2003.
- Subekti, R. *Hukum Perjanjian*. Intermasa, 2010.
- Arief, Barda Nawawi. *Kebijakan Hukum Pidana*. Jakarta: Kencana, 2018.
- Hertzmann, Aaron. *Can Computers Create Art?* MDPI Publishing, 2018.
- Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York: Penguin Press, 2020.
- Litman, Jessica. *Digital Copyright: Protecting Intellectual Property on the Internet*. New York: Prometheus Books, 2016.
- Salim H.S. *Hukum Kontrak: Teori dan Teknik Penyusunan Kontrak*. Jakarta: Sinar Grafika, 2003.
- Samuelson, Pamela. *Copyright and Freedom of Expression in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press, 2021.
- Subekti. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa, 2010.
- Yangzi Li. *Copyright Law and Generative Artificial Intelligence*. Oxford: Oxford University Press, 2025.

JURNAL ILMIAH

- Abdi, Asep Saiful & Ade Adhari. *Perlindungan Hak Cipta atas Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Dapat Mewujudkan Kepastian Hukum di Indonesia*. Kertha Semaya: *Journal Ilmu Hukum*, Vol. 13 No. 10, 2025. <https://ejournal3.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/1536>
- Michael, Arnav & Sinaga, V. Selvie. *Penerapan Hukum Indonesia Terkait dengan Penggunaan Ilustrasi dalam Database Program dengan Bantuan AI*. *Jurnal Paradigma Hukum Pembangunan*, Vol. 9 No. 2. <https://ejournal.atmajaya.ac.id/index.php/paradigma/article/view/5677>
- Bostrom, Nick. *Superintelligence: Paths, Dangers,*

- Strategies*. Oxford University Press, 2014. global.oup.com/academic/product/superintelligence-9780199678112
- Goodfellow, Ian, et al. "Generative Adversarial Networks." *arXiv*, 2014. <https://arxiv.org/abs/1406.2661>
- Hertzmann, Aaron. "Can Computers Create Art?" *MDPI Arts*, 2018. <https://www.mdpi.com/2076-0752/7/2/18>
- Ho, Jonathan; Jain, Ajay; & Abbeel, Pieter. "Denoising Diffusion Probabilistic Models." *NeurIPS*, 2020. <https://arxiv.org/abs/2006.11239>
- Radford, dkk "Learning Transferable Visual Models from Natural Language Supervision (CLIP)." *Proceedings of Machine Learning Research*, 2021. <https://proceedings.mlr.press/v139/radford21a.htm>
- Mukhasibi, Muhammad Akmal & Widodo, Selamat. (2023) *Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif*. *Jurnal Penelitian Serambi Hukum*, Vol. 18 No. 02. <https://www.journal.uniba.ac.id/index.php/SH/article/view/1337>
- Samuelson, Pamela. "Copyright and the Challenge of Generative Technologies." *Berkeley Technology Law Journal*, 2021. https://btlj.org/data/articles2021/vol36/36_1/36_1_1_samuelson.pdf
- Sinaga, A. A. et al., "Digital Art Hasil Artificial Intelligence di Indonesia menurut UU No. 28 Tahun 2014" <https://jhp.ui.ac.id/index.php/home/article/view/3872>
- Fauzi, Rajendra & Dwijayanthi, Putri Triari. *Karya Seni Ciptaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia*. *Kertha Negara: Jurnal Ilmu Hukum*, Vol. 12 No. 07, 2025. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthanegara/article/view/111141>
- Sinaga, Blassius Bevry. *Rekognisi Hak Cipta atas Karya Seni Gambar yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014*. *Jurnal Hukum Positum*, Vol. 9 No. 2. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/positum/article/view/13030>
- Dewi, Dkk *Pemegang Hak Cipta atas Karya Cipta Musik yang Dihasilkan Teknologi AI: Perbandingan Indonesia, AS, dan Inggris*. *Jurnal Pacta Sunt Servanda* <https://ejournal2.undiksha.ac.id/index.php/JPSS/article/view/5545>

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer).

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 8 Tahun 1999 tentang perlindungan konsumen

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016

INTERNET

ABC News, Disney and Universal sue AI firm Midjourney for copyright infringement, <https://www.abc.net.au/news/2025-06-12/disney-and-universal-sue-ai-firm-midjourney-for-copyright/105407174s>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. "Pelindungan Hak Cipta dalam Penggunaan Artificial Intelligence." Kemenkumham RI, 2023. <https://www.dgip.go.id/index.php/artikel/detail-artikel-berita/dirjen-ki-para-ahli-hukum-perlu-membahas-hukum-mengenai-pelindungan-hak-cipta-artificial-intelligence>

Reuters. "U.S. Appeals Court Rejects Copyrights for AI-Generated Art Lacking Human Creator." 2025. <https://www.reuters.com/world/us/us-appeals-court-rejects-copyrights-ai-generated-art-lacking-human-creator-2025-03-18/>

Reuters. "Copyright Lawsuits Against AI Companies Escalate." 2024. <https://www.reuters.com/legal/government/ai-copyright-battles-enter-pivotal-year-us-courts-weigh-fair-use-2026-01-05/>

Brookings Institution. "Artificial Intelligence Training Data and Copyright Law." 2024. <https://www.brookings.edu/articles/ai-and-the-visual-arts-the-case-for-copyright-protection/>

The Guardian. "AI Art and Copyright: The Battle over Style Imitation." 2024. <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/26/meta-wins-ai-copyright-lawsuit-as-us-judge-rules-against-authors>

World Intellectual Property Organization (WIPO). *WIPO Conversation on Intellectual Property and Artificial Intelligence*. Geneva: WIPO, 2022. https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1045_2022.pdf

World Intellectual Property Organization (WIPO). *Intermediary Liability in the Digital Environment*. Geneva: WIPO, 2021.

https://www.wipo.int/edocs/pubdocs/en/wipo_pub_1434.pdf

European Parliament. *Copyright and Artificial Intelligence*. Brussels: Policy Department for Citizens' Rights, 2022. https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/STUD/2025/774095/IUST_STU%282025%29774095_EN.pdf

Gamesradar, Japanese content trade group whose membership includes Studio Ghibli calls for its work to stop being used to train AI without permission <https://www.gamesradar.com/entertainment/animation-movies/japanese-content-trade-group-whose-membership-includes-studio-ghibli-calls-for-its-work-to-stop-being-used-to-train-ai-without-permission/>