

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP BUKU YANG DIJADIKAN REFERENSI
OLEH ARTIFICIAL INTELLIGENCE**
**LEGAL PROTECTION FOR BOOKS USED AS REFERENCES BY ARTIFICIAL
INTELLIGENCE**

Agnes Frisca Tampubolon, Dwi Afni Maileni, Pristik Handayani, Evi Febri Sartika, Agus Riyanto
Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Riau Kepulauan
agnesfrisca273@gmail.com

ABSTRAK

Zaman digitalisasi dewasa ini perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual menjadi semakin esensial terutama pada penggunaan teknologi terbaru seperti *Artificial Intelligence* (AI) atau teknologi kecerdasan buatan yang menghadirkan manfaat dan tantangan baru terkait dengan hak cipta pada karya dihasilkannya. Contoh praktisnya teknologi AI secara signifikan dapat menghasilkan karya cipta seperti buku ciptaan. Buku sebagai jendela ilmu dalam kehidupan yang dapat memberi wawasan dan hiburan. Buku ciptaan yang dihasilkan oleh AI sendiri dengan menggunakan data referensi yang dihasilkan oleh pencipta lain yang berisi berbagai macam komponen informasi yang relevan terhadap output yang dibutuhkan. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum terhadap buku yang dijadikan referensi oleh AI. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk menentukan bagaimana status hukum atas kepemilikan buku ciptaan yang dihasilkan oleh AI. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normatif yang pada dasarnya mengkaji aspek-aspek internal dari hukum positif di Indonesia. Hasil dari penelitian ini menegaskan bahwa buku ciptaan yang dihasilkan oleh AI tidak mendapat perlindungan hukum dikarenakan dalam membuat buku ciptaan AI mengambil data referensi pencipta lain tanpa adanya izin. Selain itu, terkait dengan status kepemilikan buku ciptaan yang dihasilkan oleh AI tidak dapat diakui sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Hak Cipta. Upaya hukum apabila terjadi sengketa yang mengakibat kerugian dapat dilakukan dengan saksi yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 2Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Kata Kunci: Perlindungan Hak Cipta, Status Kepemilikan, Buku Ciptaan.

ABSTRACT

In today's era of digitalization, legal protection for intellectual, legal protection for intellectual property rights is becoming increasingly important, especially in the use of the latest technology such as Artificial Intelligence (AI), which presents new benefits and challenges related to copyright in the works it produces. A practical example is that AI technology can significantly produce creative works such as created books. Books are a window to knowledge in life that can provide insight and entertainment. Books produced by AI itself use reference data produced by other creators which contain various information components that relevant to the required output. This research aims to find out how legal protection is for books used as

references by AI. Apart from that, this research also aims to determine the legal status of ownership of books created by AI. The research method used is a normative research method which basically examines the internal aspects of positive law in Indonesia. The results of this research confirm that books created by AI do not receive legal protection because in creating books created by AI they take reference data from other creators without permission. Apart from that, the ownership status of books created by AI cannot be recognized in accordance with the provisions of the Copyright Law. Legal remedies if a resolution occurs that results in losses can be carried out with witnesses as regulated in Law Number 2 of 2014 concerning Copyright.

Keywords: Copyright Protection, Ownership Status, Created Books.

PENDAHULUAN

Hak Kekayaan Intelektual merupakan aspek yang tidak dapat terpisahkan dari hubungan antar negara dan individu, terutama dalam masyarakat yang bergerak menuju era modernisasi. Dalam konteks Indonesia, keberadaan hak kekayaan intelektual tidak hanya menjadi bagian penting dalam tatanan hukum nasional, tetapi juga menjadi instrumen penting dalam menjalin hubungan internasional dan mendorong pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan. Hak kekayaan intelektual adalah hak yang diberikan kepada individu atau pihak yang memiliki karya cipta yang dihasilkan melalui usaha kreatif. Hak kekayaan intelektual berkaitan erat dengan kreativitas manusia dan kemampuan menciptakan inovasi untuk menjaga orisinalitas terhadap suatu karya. Secara garis besar hak kekayaan intelektual sendiri terdiri atas diklasifikasikan menjadi dua utama, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Hak cipta melindungi karya intelektual dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Sementara hak kekayaan industri mencakup perlindungan inovasi yang bersifat komersial, seperti paten, merek, dangang, dan desain industri. kedua kategori ini saling melengkapi dan memberikan jaminan hukum terhadap hasil kreativitas dan inovasi manusia.

Hak cipta sejatinya merupakan perlindungan atas hasil kreativitas yang lahir dari aktivitas intelektual manusia. Karya yang dilindungi haruslah orisinal dan merupakan buah pemikiran, bukan sesuatu hak yang sudah ada di luar hasil kreativitas manusia, sehingga hal tersebut menegaskan bahwa hak cipta tidak hanya berbicara soal hasil akhir, tetapi juga proses kreatif yang mendasarinya.¹ Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual

¹Saidin, Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*), Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015, hlm 191

yang mempunyai cakupan yang paling luas. Hak cipta juga dapat diartikan sebagai hak ekslusif yang memberikan perlindungan atas karya intelektual yang meliputi dua aspek utama yaitu hak moral dan hak ekonomi.

Era globalisasi dewasa ini, kemajuan teknologi digital telah menjadi bagian tak terpisahkan dari kehidupan manusia yang menghadirkan transformasi besar dalam berbagai aspek kehidupan. Perkembangan teknologi ini merupakan buah dari inovasi dan kreativitas seseorang yang mempunyai tujuan untuk mempermudah aktivitas sehari-hari. Teknologi ini mengubah cara manusia yang awalnya dilakukan secara manual menjadi otomatis dan berbasis digital.² Perubahan ini memungkinkan efisiensi yang lebih optimal, sehingga menciptakan paradigma baru dalam cara manusia menjalankan tugas dan mencapai tujuan. Salah satu wujud perkembangan teknologi yang saat ini marak digunakan oleh banyak pihak adalah *Artificial Intelligence* atau Teknologi Kecerdasan Buatan.

Artificial intelligence menjadi tonggak penting dalam transformasi digital. *Artificial intelligence* hadir sebagai hasil dari kemajuan teknologi yang terus berkembang untuk mendukung kebutuhan manusia di era modren. *Artificial intelligence* merupakan sistem komputer yang dapat menyimulasikan kecerdasan manusia melalui data yang dimilikinya. *AI* tanpa adanya data seperti layaknya otak tanpa informasi. Mekanisme tersebut dapat diumpamakan seperti memberikan materi kepada siswa untuk dipelajari, kemudian menilai pengetahuan mereka melalui rangkaian ujian. Semakin banyak materi yang dapat dipahami, maka nilai siswa tersebut semakin tinggi. Begitu pula sebaliknya semakin banyak data yang diperoleh, maka *artificial intelligence* dapat meningkatkan kinerjanya dan memberikan hasil analisis yang sangat akurat.

Kehadirannya teknologi kecerdasan buatan telah membawa perubahan signifikan, terutama dalam dunia kreatif. Di mana teknologi kecerdasan buatan kini mampu menghasilkan karya intelektual seperti buku ciptaan yang pada awalnya karya tersebut hanya bisa dihasilkan oleh manusia. Sebagai contoh di negara Jepang, sebuah tim yang pimpin oleh seorang professor bernama Hitoshi Matsubara dari Universitas Hakodate hampir memenangkan perlombaan

² Bagus Gede, Ari Rama dan Kadek Julia Mahadewi, “Pelanggaran Hukum Terhadap Karya Cipta Buku Hasil Terjemahan Dalam Bentuk Elektronik: Perpektif UU Hak Cipta,” *Kerta Dyatmika*, Dinamika Jurnal, Vol 2, No 2, (2023): 5

sastra yang bernama *Nikel Hoshi Shinichi* pada tahun 2016. Dalam perlombaan novel tersebut Hitoshi Matsubara dan timnya berhasil mengembangkan *artificial intelligence* untuk menciptakan novel yang berjudul *Konpyuta Ga Shosetsu Wo Kaku Ni*. Dalam novel tersebut tim Matsubara memiliki peran penting dalam menentukan tokoh dalam cerita, jenis kelamin para tokoh dan menguraikan alur dari cerita, sementara program teknologi kecerdasan buatan ditugaskan untuk menyatukan elemen-elemen tersebut menjadi sebuah novel utuh.³ Selain itu, sebuah novel hasil karya Rie Kudan yang berjudul *The Tokyo Tower of Sympathy*. Novel tersebut berhasil memenangkan Akutagawa Prize tahun 2023 di mana sekitar lima persen dari novel tersebut bersumber melalui ide atau kontribusi dari platform online ChatGPT.⁴

Berbeda dengan dengan novel *Harry Potter* karya J.K. Rowling yang menceritakan mengenai perjalanan seorang penyihir muda bernama Harry Potter yang bersekolah di *Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry*. Sebuah perusahaan asal Amerika Serikat bernama Botnik Studios mampu menganalisis secara keseluruhan 7 novel *Harry Potter* dan menghasilkan cerita lanjutan yang menyerupai gaya penulisan asli dari J.K Rowling dan lainnya.⁵ Permasalahan tersebut secara jelas dinyatakan melanggar hak cipta yang berkaitan dengan penggunaan ide, karakter, atau struktur cerita yang sudah dilindungi. Meskipun demikian, buku ciptaan tersebut tidak ditujukan untuk kepentingan komersial. Namun hal ini jelas menimbulkan masalah lebih lanjut terkait dengan status hukum kepemilikan karya tersebut.

Dilain sisi perlindungan hukum terkait hak cipta dan keamanan data di era penggunaan kecerdasan buatan menjadi semakin diperlukan sebagaimana yang diketahui pesatnya pertumbuhan konten yang dihasilkan dan dibagikan secara online menimbulkan masalah yang kompleks. Kemampuan *artificial intelligence* untuk menyusun dan merubah suatu karya cipta menggunakan data referensi yang dimiliki dapat memberikan peluang untuk memproduksi dan mendistribusikan karya dengan cepat dan efisien, sehingga meningkatkan risiko pelanggaran hak cipta yang secara langsung merugikan pencipta. Disamping itu, dengan banyaknya data

³<https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/zNAXyLvK-novel-ciptaan-kecerdasan-buatan-lolos-babak-pertama-kompetisi-menulis-jepang>, 6 Maret 2025, pkl 12.44 WIB

⁴ <https://www.nypost.com/2024/01/18/news/rie-kudan-used-ai-to-help-write-the-tokyo-tower-of-sympathy/>, diakses 7 Maret 2025, pkl 14.36 WIB

⁵<https://www.hukmonline.com/berita/a/menyolal-perlindungan-hak-cipta-dalam-pemanfaatan-artificial-intelligence-lt5efd7b7e3097a>, diakses 7 Maret 2025, pkl 16.37 WIB

pribadi yang dikumpulkan oleh *artificial intelligence* dapat mengakibatkan timbulnya ancaman terhadap keamanan dan privasi data.

Lingkup nasional peraturan perundang-undangan terkait hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menjadi landasan fundamental tekait pengaturan hak kekayaan intelektual. Secara garis besar, hak cipta diberikan kepada pencipta yang disebutkan sebagai seorang individu atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi berdasarkan kemampuan, kreativitas, inovasi, atau keahlian. Pada Pasal tersebut dengan terang menggunakan kata pencipta adalah seseorang atau beberapa orang. Dengan demikian, pencipta dapat dikatakan adalah manusia.⁶ Maka dari itu, *artificial intelligence* tidak dapat dikatakan sebagai pencipta. Status kepemilikan buku ciptaan yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* jelas gugur apabila mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta (UU Hak Cipta).

Sedangkan terkait dengan pelindungan hukum diatur dalam privasi dan keamanan data diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Digital (UU ITE). Berdasarkan undang-undang tersebut menyatakan bahwa informasi elektronik dan/atau transaksi digital yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual lainnya yang ada di dalamnya dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyakut data pribadi seseorang harus lakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan. Apabila orang yang bersangkutan mendapatkan kerugian dapat mengajukan gugatan berdasarkan Undang-Undang ini.⁷ Berdasarkan pendahuluan tersebut penelitian memiliki tujuan untuk mengetahui seberapa jauh aturan hukum perlindungan hukum terhadap buku yang menjadi referensi oleh *artificial intelligence* dan status hukum atas kepemilikan buku ciptaan yang dihasilkan oleh *artificial intelligence*.

⁶Pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

⁷ Pasal 25-Pasal 26 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008

PEMBAHASAN

1. Perlindungan Hakum Terhadap Buku Yang Menjadi Referensi Oleh *Artificial Intelligence*

Hukum diartikan sebagai sekelompok norma atau kaidah yang berkarakter untuk mengatur dan mengharuskan seseorang untuk tunduk dan patuh tingkah supaya tercipta ketertiban dan keadilan. Pelindungan hukum era modren ini menjadi semakin vital ditengah perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi digital. Internet merupakan salah evolusi teknologi yang masih bertumbuh hingga saat ini. Internet terdiri dari jaringan-jaringan yang dihubungkan dengan ribuan komputer. Oleh sebab itu, perlindungan hukum sangat diperlukan untuk mempersebahkan kepastian hukum dan mengamankan hak asasi manusia.

Perlindungan tersebut sejalan dengan definisi yang dikemukakan oleh Philipus M. Hadjon adalah perlindungan akan kedudukan dan martabat, serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dimiliki oleh ketentuan hukum dari kesewenagan. Dia menyatakan pentingnya aspek keadilan dan kepastian hukum untuk menjamin hak-hak individu dan kelompok masyarakat melalui norma-norma hukum yang telah ditetapkan. Berkaitan dengan perlindungan hukum yang didefinisikan oleh Philipus M. Hadjon terdapat dua sarana, yaitu sarana perlindungan hukum secara preventif dan sarana perlindungan hukum secara represif.⁸Sarana perlindungan hukum preventif berfokus untuk mencegah terjadinya pelanggaran hukum artinya individu atau kelompok diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya sebelum keputusan pemerintah mendapat hak mutlak. Sebaliknya Perlindungan hukum secara represif lebih berfokus pada tindakan yang diambil setelah terjadi pelanggaran hukum, seperti proses hukum, memberikan sanksi kepada pelanggar, dan penyelesaian sengketa.

Pelindungan hak cipta di Indonesia sebagaimana diketahui diatur dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 28 tentang Hak Cipta yang bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya yang dihasilkan. Pengertian hak cipta seperti yang dipaparkan dalam ketentuan tersebut adalah hak ekslusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi

⁸<https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-It63366cd94dcbe>, diakses 8 Maret 2025, pkl 10.45 WIB

ketentuan peraturan perundang-undangan. Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf a UU Hak Cipta menyebutkan bahwa buku, pamflet, perwajahan, karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya. Sebagaimana yang diketahui buku merupakan karya cipta yang dilindungi oleh peraturan perundang-undangan. Buku adalah buah pikiran yang ditulis ajau dikerjakan oleh pencipta dalam bentuk kumpulan ata himpunan kertas yang berisi berbagai genre, informasi, tema, ide cerita, konflik, dan lain sebagainya. Perlindungan hak cipta pada buku ciptaan dapat dilindungi jika tidak memenuhi syarat-syarat diantaranya:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata
- b. Setiap ide, prosedur, sistem metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan,
- c. alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.⁹

Kemajuan teknologi dan inovasi membawa dampak yang sangat signifikan, maraknya penggunaan *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan melahirkan perubahan yang sangat besar dalam berbagai elemen kehidupan manusia, khususnya yang berkaitan dengan hak cipta. Menurut John McCarthy seorang ahli komputer asal Amerika Serikat tersebut mendefinisikan bahwa sejumlah keampuan komputasi untuk yang mencapai tujuan tertentu. Hipotesis ini, walaupun tampak masih sangat umum, cukup menawarkan petunjuk bahwa kecerdasan buatan merupakan konsep yang fundamental bagi *artificial intelligence*.¹⁰

Gaskin menyatakan pengertian *artificial intelligence* adalah suatu entitas buatan dan diciptakan untuk kemudian dimasukan ke dalam program komputer yang bertujuan agar komputer dapat bekerja seperti yang diperbuat oleh manusia. Sedangkan Rich dan Knight mendefinisikan bahwa kecerdasan buatan merupakan sebuah cara komputer untuk mampu mengerjakan hal-hal yang dapat dilakukan lebih baik oleh manusia.¹¹ Dengan demikian, dapat

⁹ Pasal 1, 40, 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

¹⁰ I.G.K. Budhi, *Artificial Intelligence Konsep, Potensi Masalah, Hingga Pertanggung Jawaban Pidana*, Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2022 hal. 2

¹¹ <https://www.kajianpustaka.com/2019/03/kecerdasan-buatan-artificial-intelligence.html>, diakses 8 Maret 2025 WIB, pkl 11.05 WIB

disimpulkan *artificial intelligence* adalah sebuah teknik komputer yang mampu menghasilkan suatu ciptaan dengan menggunakan data referensi yang diperoleh secara cepat dan efisien

Artificial intelligence memiliki tiga komponen inti yang menjadi faktor penentu untuk menjadi sarana agar sistem *artificial intelligence* mampu berfungsi dengan efektif. Kolaborasi dari ketiganya menjadi fokus utama yang melengkapi mencipakan keakuratan dan pemecahan masalah yang lebih kompleks. Menynggung elemen vital dari teknologi kecerdasan buatan antara lain algoritma, data, dan pelajaran mesin (*machine learning*) yang merupakan otak dari karya cipta yang dilahirkan oleh *artificial intelligence*. Algoritma merupakan rangkaian tahapan atau arahan dalam melakukan tugas dan menyelesaikan suatu masalah tertentu. Secara ringkasnya cara kerja algoritma adalah dengan memiliki data masukan atau input banyak untuk menghasilkan *output* yang diharapkan.¹²Tanpa adanya data suatu algoritma tidak dapat berfungsi dengan efektif, layaknya menganalogikan resep dalam pembuatan makanan. Instruksi yang terstruktur dan terdapat bahan yang dibutuhkan dalam membuat makanan guna menghasilkan hasil akhir yang sesuai.

Data adalah menjadi fondasi elemen dari sistem *artificial intelligence*. Hubungan data yang banyak (*big data*) dan teknologi kecerdasan buatan seperti simbiosis mutualisme. *Artificial intelligence* sangat membutuhkan big data untuk mengidentifikasi pola dan membuat prediksi yang akurat, sementara *big data* membutuhkan teknologi kecerdasan buatan untuk mengelolah menganalisis data dan membagikan rekomendasi yang tepat tergantung pada satu elemen data. Proses pengumpulan data dalam *big data* tidak terjadi semalam. Ia memerlukan proses yang panjang, yang melibatkan perkembangan teknologi untuk menyimpan dan mengumpulkan data tersebut yang dapat berupa teks, video, dan audio yang dikumpulkan masyarakat dari berbagai aktivitas masyarakat melalui komputer, sensor, dan *smartphones* yang koneksi dengan internet.¹³

Mesin pembelajaran (*machine learning*) berfokus pada algoritma untuk menganalisis struktur dari data guna menyelesaikan berbagai tugas dalam sistem kecerdasan buatan.

¹²<https://www.sridianti.com/2024/12/cara-kerja-algoritma-dan-penyusunannya/>, diakses 9 Maret 2025 WIB, pkl 16.22 WIB

¹³ <https://www.dglab.id/hubungan-artificial-intelligence-ai-dengan-big-data>, diakses 10 Maret 2025, pkl 9.43 WIB

Machine learning dianggap sebagai salah satu komponen krusial dari *artificial intelligence* yang paling penting. Dikarenakan teknologi ini memungkinkan sistem mampu mengetahui data yang diperoleh tanpa diprogram secara khusus.¹⁴ Terdapat beberapa kategori dari mesin pembelajaran yang kolektif digunakan oleh masyarakat umum diantaranya:

a. *Supervised learning* (pembelajaran mesin yang diawasi)

Menerapkan gagasan dimana metode input dan output data sepenuhnya mempunyai label untuk mengklasifikasikan kelas yang belum pernah dilihat sebelumnya. Metode ini memungkinkan teknologi kecerdasan buatan belajar dari data pada masa lampau untuk menyusun prediksi mendatang. *Supervised learning* merupakan jenis mesin pembelajaran yang paling umum digunakan oleh masyarakat. Mesin pembelajaran tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihannya ialah penerapannya luas, akurasi tinggi, mudah dipahami, dan prosesnya sederhana. Sedangkan kekurangannya sangat memerlukan data yang sangat banyak dan bervariasi yang sudah dilabeli, serta proses pelatihan memerlukan cukup waktu guna menghasilkan data yang berkualitas.

b. *Unsupervised learning* (pembelajaran tanpa terawasi)

Dalam sistem yang disediakan tidak memerlukan data yang berlabel atau kategori yang ditentukan dalam masa trainingnya. Model ini berupaya menemukan pola atau struktur pada data secara otomatis untuk mendapatkan informasi yang diperlukan seperti mencari informasi yang beragam dan bervariasi dalam banyaknya data yang tidak memiliki label. Secara garis besar, konsep pembelajaran tanpa pengawasan dihimpun lebih lanjut menjadi dua hal yaitu pengelompokan (*clustering*) dan asosiasi (*association*). Konsep pembelajaran ini dengan mengumpulkan data yang memiliki kesamaan topik yang dibutuhkan. Sementara konsep asosiasi adalah membuat dan menemukan hubungan antar objek data di dalam database besar.¹⁵

c. *Reinforcement learning*

Konsep ini berfokus pada bagaimana programmer dapat belajar membuat keputusan melalui uji coba dan kesalahan untuk memaksimalkan imbalan selama periode tertentu

¹⁴ <https://www.id.mfgrobots.com/mfg/it/1006029172.html>, diakses 10 Maret 2025, pkl 11.56 WIB

¹⁵ <https://www.docoding.com/blog/clustering-solusi-jitu-ntuk-mengelompokkan-data-tanpa-label/>, diakses 10 Maret 2025, pkl 13.23 WIB

dalam proses pembelajaran *reinforcement learning*. Konsep ini memungkinkan mesin belajar dengan berinteraksi dengan lingkungan dan menerima umpan balik berdasarkan tindakan mereka. Umpan balik ini datang dalam bentuk imbalan atau hukuman seperti layaknya permainan catur. Pemain catur mencoba berbagai langkah. Jika langkanya mengarah kemenangan, pemain dapat memdapatkan imbalan, Namun jika pemain mengalami kesalahan langkah maka akan menimbulkan kekalahan atau hukuman.¹⁶

Selain tiga komponen krusial tersebut sistem kecerdasan buatan di era digitalisasi saat ini juga terdapat dua sistem umum yang sering digunakan oleh masyarakat dari *artificial intelligence*, yaitu *weak artificial intelligence* (kecerdasan buatan yang lemah) dan *strong artificial intelligence* (kecerdasan buatan yang kuat). Sistem kecerdasan buatan yang lemah diartikan bahwa *programmer* memiliki kendali secara langsung atas output berdasarkan data dan algoritma. Manusia memiliki kendali kuat dalam aspek pengembangan dan penggunaan teknologi kecerdasan buatan, misalnya pada GPS (*Global Positioning System*), Google Translate, sistem keamanan ponsel, filter kamera, dan lain sebagainya. Sedangkan sistem kecerdasan buatan kuat merujuk pada kemampuan yang dirancang untuk memproses data input tanpa adanya peran dari manusia untuk menghasilkan output yang diinginkan. Sistem kecerdasan buatan kuat tersebut dapat mengamati, menuntaskan, dan mengerti dalam berbagai lingkup yang hampir serupa dengan kecerdasan manusia.

Mengacu pada pokok persoalan terkait *artificial intelligence* yang mampu menciptakan karya berupa buku ciptaan, misalnya novel pendek yang berjudul *The Day A Computer Writes A Novel (Konpyuta Ga Shosetsu Wo Kaku Hi)* karya Hiroshi Matsubara dan timnya dari Future University Hakodate yang lolos pada babak pertama kompetisi sastra Nikkei Shinichi Hoshi yang telah lolos pada babak pertama. Dalam kompetisi tersebut tim dari Universitas Hakodate mempunyai peran untuk menentukan tokoh dan nama dari peran utama, sifat, frasa tertentu, dan latar belakang dalam cerita dari novel pendek tersebut. Sedangkan peran dari *artificial intelligence* adalah menyusun data-data yang dihasilkan menjadi novel yang utuh dan disukai

¹⁶<https://www.geeksforgeeks.org/what-is-reinforcement-learning/>, diakses 10 Maret 14.19 WIB

oleh orang yang membacanya. Akan tetapi, novel tersebut gugur menjadi pemenang dikarenakan pengembangan karakter dan alur cerita. yang kurang memiliki daya tarik.¹⁷

Novel pendek Konpyuta Ga Shosetsu Wo Kaku Hi memuat elemen data yang diperoleh dengan menggunakan referensi yang ditulis oleh tim Hiroshi Matsubara yang kemudian dilatih menggunakan kumpulan data yang terdiri atas tokoh utama, sifat, latar belakang, dan lain sebagainya. Tahapan itu melibatkan algoritma yang berfungsi untuk menciptakan dan menganalisis kalimat yang sesuai dengan latar dari cerita. Kemudian novel tersebut menggunakan *maching learning* lebih cenderung menggunakan metode pembelajaran terawasi (*supervised learning*) sebagaimana yang diketahui *artificial intelligence* menguunalan data yang sudah diberi label, seperti frasa, ide, imajinasi yang sudah dilulis oleh tim Hiroshi Matsubara sebelumnya. Hampir serupa dengan hal tersebut seorang penulis novel Jepang bernama Rie Kudan yang berhasil memangkan penghargaan dari perlombaan Akutagagawa Ryunosuke Sho yang berjudul Tokyo To Dojo To atau Menara Simpati Tokyo. Novel tersebut menceritakan mengenai tema harapan, kehidupan, dan interaksi antara watak di Tokyo. Karya tersebut dihasilkan dengan bantuan ChatGPT (Generative Pre-trained Transformer) yang merupakan salah satu model aplikasi dari *artificial intelligence*. Sekitar lima persen dari novel tersebut berasal dari gagasan ChatGPT yang tentunya berasal dari berbagai sumber referensi yang tersedia di internet.¹⁸

Berbeda dengan perusahaan hiburan Botnik Studios yang menganalisis tujuh novel *Harry Potter* karya yang Joanne Rowling atau yang lebih diketahui dengan nama J.K. Rowling melalui bantuan *artificial intelligence*. Teknologi kecerdasan buatan memiliki peran kunci dalam novel Harry Potter mulai dari plot cerita, karakter, tema dari cerita, pemilihan kata atau dixi sehingga dapat menghasilkan novel *Harry Potter* terbaru. Meskipun buku tersebut tidak digunakan untuk kepentingan komersial namun hal tersebut dapat membuktikan bahwa teknologi kecerdasan buatan mampu menghasilkan karya ciptaan.¹⁹ Meskipun demikian, novel

¹⁷<https://www.websisi.co.id/kecerdasan-buatan -mampu-menulis-novel/>, diakses 10 Maret 2025, pkl 16.05 WIB

¹⁸ <https://www.inilah.com/karya-novel-hasil-chatgpt-berhasil-jadi-pemengang-sastra-jepang>, diakses 10 Maret 2015, pkl 19.49 WIB

¹⁹ Ranti Fauza Mayana, Tisni Santika, Zahra Cintana, *Hak Cipta dan Artificial Intelligence*, Bandung: PT Refika Aditama, 2024, hlm 36

Harry Potter yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* tetap dimiliki oleh J.K. Rowling sebagai penulis sahnya sebagaimana yang diketahui karya yang dihasilkan oleh teknologi kecerdasan buatan berasal dari elemen data yang diplagiasi guna menghasilkan novel ciptaan baru, bukan berasal dari kemampuan intelektualitas dari sebuah komputer. Selain ini karya dihasilkan tidak mempunyai keaslian atau originalitas yang merupakan syarat dari pengakuan atas karya cipta.

Berbeda dengan kasus yang terjadi dalam sebuah perusahaan teknologi Nvidia dari Amerika Serikat yang melatih platform kecerdasan buatan untuk membuat buku tanpa adanya izin dari pencipta itu sendiri dengan memplagiasi berbagai data sekitar 196.640 buku untuk melatih NeMo menggunakan buku ciptaan mereka. Adapun tiga macam novel yang haknya cipanya dilanggar oleh perusahaan Nvidia antara lain *Last Night at The Lobster* karya ciptaan O’Nan pada tahun 2007, *Ghost Walk* karya ciptaan Brian Keene pada tahun 2008, dan *Like a Love Story* karya ciptaan Nazeiman yang pada tahun 2019. Ketiga penulis tersebut menuntut perusahaan Nvidia dan meminta ganti rugi yang disebabkan melakukan peniruan penulisan bahasa untuk melatih NeMo, gugatan tersebut diajukan ke Pengadilan Federal San Fransisco.²⁰

Indonesia penyelesaian sengketa yang menimbulkan pelanggaran hak cipta seperti plagiarisme, penggunaan karya tanpa izin, dan menyebakan kerugian ekonomi terhadap pencipta atau pemengang hak cipta. Upaya perlindungan hukum dapat dialakukan secara preventif dan upaya hukum secara refresif yang diperkenalkan oleh Philipus M. Hadjon. Tindakan penyelesaian hukum pada hak cipta secara preventif dapat dilakukan dengan mendaftarkan karya yang dihasilkannya. Meskipun perlindungan hak cipta lahir secara otomatis setelah sebuah karya cipta diwujudkan secara otomatis tanpa mengurangi ketetapan peraturan perundang-undangan. Misalnya karya tulis tersebut selesai dibuat maka secara otomatis karya tersebut mendapat perlindungan meskipun belum diterbitkan dalam bentuk produk atau buku yang berguna bagi masyarakat.²¹

Meskipun pendaftaran dan pencatatan hak cipta bukan merupakan suatu keharusan untuk mendapatkan hak cipta dan hak terkait sesuai dengan Pasal 64 ayat (2) UU Hak Cipta.

²⁰ <https://www.tempo.co/digital/nvidia-digugat-3-penulis-ai-perusahaan-teknologi-ini-melanggar-hak-cipta-78314>, diakses 11 Maret 2025, pkl 8.47 WIB

²¹ <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta--perlukah-dicatatkan-meskipun-tidak-diwajibkan-it64b08fc8e754>, diakses 11 Maret 2024, pkl 11.45 WIB

Akan tetapi, pendaftaran hak cipta dapat menjadi bukti konkret apabila terjadi sengketa terkait hak cipta. Sedangkan upaya perlindungan hak cipta secara refresif meliputi beberapa langkah penting melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pengadilan yang berwenang menangani penyelesaian sengketa adalah Pengadilan Niaga. Pengadilan lainnya selain tidak memiliki wewenang untuk menangani penyelesaian sengketa hak cipta. Dalam ketentuan pidana bagi pelanggar hak cipta diatur dalam UU Hak Cipta menyebutkan bahwa:²²

1. Setiap orang tanpa hak dan/atau izin dari pencipta ataupun pemengang hak cipta untuk melakukan penyewaan ciptaan supaya mendapatkan keuntungan komersial dapat dipidana penjara paling lama 1 tahun dan/atau denda paling banyak Rp.100.000.000,00 (seratus raja rupiah).
2. Setiap orang tanpa hak dan/atau izin dari pencipta ataupun pemengang hak cipta untuk melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta dengan menerjemahkan ciptaan, mengadaptasikan, mengaransemen, menstransformasikan ciptaan, mempertunjukkan ciptaan, dan/atau megungkapkan hasil karya orang lain dapat dipidana penjara 3 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus raja rupiah).
3. Setiap orang tanpa hak dan/atau izin dari pencipta ataupun pemengang hak cipta untuk melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagai dimaksud penerbitan, pengandaan dalam segala bentuknya, pendistribusian siptaannya atau salinananya, dan/atau penguman ciptaan untuk penggunaan secara komersial dapat dipidana penjara 4 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada terkait pengandaan dan/atau penggunaan secara komersial suatu ciptaan secara berulang kali dalam bentuk pembajakan untuk memperoleh keuntungan, dipidana penjara paling lama 10 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah).

Pasal tersebut dengan jelas mengatakan bahwa pemberian izin oleh pencipta dan/atau pemengang hak cipta dapat diperoleh jika terdapat lisensi diantara kedua belah pihak. Lisensi atas suatu karya cipta dilandasi atas perjanjian tertulis untuk melaksanakan hak ekonomi atas karya ciptaannya. Kata lisensi tumbuh dari bahsas Latin yaitu *licensia* yang

²² Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

berarti perizinan atau kebebasan terhadap suatu karya. Tanpa kehadiran lisensi, orang lain tidak memiliki kebebasan untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaanya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu. Pemberian lisensi atau perizinan harus disertai kewajiban memberikan imbalan atau pembayaran royalti kepada pemberi lisensi atau *lisencor*. Pembayaran royalty atas penggunaan suatu ciptaan atau produk terkait sangat signifikan bagi pencipta atau pemengang hak cipta. Selain sebagai bentuk penghargaan atas hak ekonomi dengan kehadirannya dapat memperikan pegangan terhadap pegakuan, penghargaan, inovasi, dan mendorong pencipta atau pemengang hak cipta untuk menghasilkan karya cipta baru yang mempunyai nilai guna.

Selain Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta perlindungan hukum era digital di Indonesia juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Digital (UU ITE). Dalam Undang-Undang tersebut jelas disebutkan bahwa informasi atau data elektronik yang dibentuk menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai kekayaan intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan. Kecuali ditentukan oleh peraturan perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan.²³ Berkaitan dengan Pasal tersebut secara jelas setiap penggunaan informasi di media sosial yang digunakan sebagai referensi harus mendapatkan izin dari pemilik sah.

Terkait jangka waktu perlindungan hak cipta di Indonesia yang terhadap yang dihasilkan secara otomatis atau yang telah didaftarkan kepada Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia memiliki jangka waktu sebagaimana yang ditetapkan dalam Undang-Undang Hak Cipta. Jika masa waktu perlindungan hak cipta habis maka pemilik atau pemengang hak cipta wajib memperpanjang kembali ke Ditjen HKI Indonesia. Lazimnya jangka waktu perlindungan hak cipta pada karya tulis, termasuk buku ialah sebagai berikut:²⁴

1. Pencipta atau penulis berlaku selama hidup penulis dan terus berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia yang terhitung 1 Januari tahun berikutnya

²³Pasal 25, Pasal 26 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Digital

²⁴Pasal 58 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

2. Jika buku ciptaan tersebut ditulis oleh beberapa orang atau dikatakan karya bersama jangka waktu perlindungannya berlaku selama 70 tahun setelah meninggalnya penulis terakhir yang terhitung 1 Januari tahun berikutnya
3. Karya ciptaan yang ditulis oleh Badan Hukum perlindungan yang diberikan selama 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan

Apabila suatu karya ciptaan jangka perlindungannya sudah sudah berakhir atau dengan *domain public*. Dengan demikian jangka waktu pelindungan terhadap ciptaannya yang dihasilkan sudah tidak mendapatkan perlindungan dan dapat digunakan oleh semua orang tanpa adanya lisensi atau royalti. Pada karya karya tulis yang menjadi *domain public* selain disebabkan jangka waktu hak pelindungan yang sudah habis juga dapat terjadi apabila pencipta meninggal dan memutuskan ciptaan yang dihasilkan sebagai warisan

2. Status Hukum Atas Kepemilikan Buku Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh *Artificial Intelligence*

Dalam literatur *Anglo Saxon* hak kekayaan intelektual dikenal dengan istilah *Intellectual Property Right* (IPR). Terminologi hukum di Indonesia awalnya terjemahkan ke dalam dua bentuk istilah hukum yaitu Hak Milik Intelektual dan Hak Kekayaan Intelektual. Perbedaan penerjemahan ini terletak pada kata *property*. Kata property dapat diartikan sebagai kekayaan dan kepemilikan. Jika berbicara tentang kekayaan dapat diartikan sebagai milik bergitupun sebaliknya, Meskipun demikian istilah umum yang paling sering dipakai sekarang adalah Hak Kekayaan Intelektual.²⁵ Hal tersebut sejalan dengan keluarnya Surat Keputusan Menteri dan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara dalam surat nomor 24/M/PAN/1200.

Kepemilikan diartikan sebagai kepunyaan, milik, pengusassn atas suatu barang atau properti. Kepemilikan mencakup hak untuk menggunakan, memanfaatkan, dan mengendalikan barang yang dihasilkannya. Misalnya karya tulis yang berupa novel, komik, cerpen, artikel, pamphlet, dan lain sebagainya. Dalam UU Hak Cipta secara jelas dikatakan bahwa pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara individu atau berkelompok menghasilkan suatu karya citaan yang mempunyai sifat khas dan pribadi. Yang dimaksud oleh orang adalah

²⁵OK Saidin 2, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Rajawali Press, 2010, hlm 9

orang perseorangan atau badan hukum.²⁶ Era modren dewasa ini masyarakat telah masuk kedalam transformasi digital dengan banyaknya penggunaan *artificial* yang semakin meluas.

Menurut data penggunaan teknologi kecerdasan buatan di Indonesia menempati urutan ketiga sebagai negara penggunaan terbanyak, yaitu menyumbang 1,4 juta kunjungan pada tahun 2023. Hal tersebut membawa pengaruh signifikan yang menghadirkan manfaat dan tantangan dikarenakan adanya teknologi tersebut. Adapun yang menjadi salah satu kegunaan dari adanya *artificial intelligence* adalah membantu menghasilkan suatu karya baru seperti buku ciptaan dengan lebih efisien dan cepat melalui pengumpulan data yang besar. Akan tetapi, terdapat tantangan terkait kepemilikan suatu ciptaan khususnya pada buku ciptaan. Ciptaan adalah setiap suatu hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dilahirkan melalui kemampuan berfikir, inspirasi, imajinasi, keahlian, kecekatan, atau keterampilan yang diekspresikan dalam wujud yang nyata. Meskipun *artificial intelligence* dapat menghasilkan buku ciptaan yang baru. Akan tetapi, hal tersebut tidak dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan dikarenakan tidak memenuhi syarat atau kualifikasi agar suatu karya dapat meraih penghargaan dan diakui oleh masyarakat umum. Adapun syarat agar suatu buku ciptaan dapat diakui kepemilikannya antara lain:

1. Originatitas dan keaslian

Originalitas mengarah pada suatu karya yang mempunyai kreativitas atau keunikan yang dihasilkan oleh penulis atau pencipta yang tidak boleh ditiru atau plagiat oleh orang lain. Keaslian sendiri diartikan patut memiliki ciri khas yang memisahkan dengan hasil karya dari pencipta lain. Salah satu contoh hasil karya cipta yang diakui ialah buku ciptaan. Originalitas dan keaslian dalam konteks buku ciptaan sangat penting, khususnya zaman teknologi kecerdasan buatan. Era teknologi kemampuan *artificial intelligence* dalam menghasilkan ciptaan dapat dengan mudah dan efisien. Akan tetapi, dalam membuat suatu ciptaan seperti teks, gambar pada buku ciptaan teknologi kecerdasan buatan membutuhkan data untuk melatih sistem tersebut dengan bantuan algoritma untuk memproses dan menganalisis data. Berbagai macam data referensi tersebut didapatkan melalui data yang sudah publikasikan sebelumnya seperti buku, artikel internet, dan lain sebagainya.

²⁶Pasal 1 ayat (2) da (27) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

2. Kreativitas

Kreativitas adalah keahlian atau keterampilan untuk menciptakan pemikiran baru, solusi inovatif, wawasan, dan inspirasi terhadap suatu karya cipta. Pada zaman digital saat ini, kreativitas semakin berkembang dengan adanya kolaborasi antar manusia dan *artificial intelligence*. Teknologi kecerdasan buatan memudahkan masyarakat dalam menghasilkan kreativitas dan produktivitas dengan sangat cepat dan efisien. Syarat kreativitas ini memunculkan inkirui pokok bagi hasil karya yang diciptakan oleh *artificial intelligence*. Sebagaimana yang diketahui *Artificial intelligence* dapat berkerja dengan serangkain tahapan algoritma untuk memperoses data yang masuk melalui referensi yang dimiliki melaui perintah dari pengguna. Dengan bukti yang sangat jelas tersebut dapat diketahui bahwa teknologi kecerdasan buatan secara fundamental tidak memiliki rasa keingintahuan atau kreativitas layaknya manusia serta dalam prakteknya teknologi kecerdasan buatan tidak memiliki emosi.

3. Diwujudkan dalam bentuk nyata

Hak cipta adalah eksklusif pencipta yang timbul otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata dalam cakupan seni, sastra, ilmu pengetahuan. Hak ekslusif yang dimiliki oleh penulis atau pencipta atas karya ciptaan terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.²⁷ Hak moral merupakan hak mutlak yang melekat secara kekal dan abadi pada diri pencipta. Pada hakikatnya hak moral tidak dapat dianulirkan dan tidak dapat dihapus oleh orang lain selain pencipta itu sendiri. Sedangkan hak ekonomi ialah hak yang memberikan keuntungan komersial atas karya yang ciptaannya. Melalui hak ekslusif pencipta dan/atau pemegang hak cipta mempunyai kewenangan untuk menerbitkan, mengandakan, dan mendistribusikan buku ciptaannya guna mendapatkan kemuntungan ekonomi. Pada dasarnya karya cipta bukan sekedar ide yang ada dalam kepala, tetapi harus diwujudkan secara nyata hal ini selaras dengan ketentuan yang tercantum dalam UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa setiap hasil karya yang tidak atau belum dijuwujudkan dalam bentuk nyata tidak akan mendapatkan perlindungan hukum terkait hak cipta.

Searah dengan permasalahan terkait dengan buku ciptaan yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* karya tersebut tidak diakui atas kepemilikannya. Jika dihubungkan

²⁷ Pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

dengan lingkup hukum nasional novel *Harry Potter* karya J.K Rowling yang dihasilkan oleh Botnik Studios sebuah perusahaan yang menggunakan *artificial intelligence* untuk mereferensi dari 7 Novel *Harry Potter* karya sebelumnya. Hal tersebut jelas tidak memenuhi syarat originalitas atau keaslian dari suatu ciptaan. Berbeda dengan novel karya Hirosi Matsubara dan timnya yang menciptaan novel pendek yang berjudul Konpyuta Ga Shosetsu Wo Kaku Hi yang dilombakan pada kompetisi novel di Jepang. Novel tersebut dibuat menggunakan data referensi yang ditulis oleh tim Hiroshi Matsubara yang berisi penokohnya, watak, latar belakang, dan lain sebagainya. Sedangkan *artificial intelligence* berperan sebagai alat untuk menyusun alur agar dapat dipahami oleh pembaca.

Novel karya Hirosi Matsubara dan timnya dapat diakui sebagai pemilik asli dari novel pendek Konpyuta Ga Shosetsu Wo Kaku Hi karena memenuhi ketiga syarat tersebut. Selaras dengan novel karya Rie Kudan yang berjudul Tokyo To Dojo To yang berhasil memenangkan perlombaan Akutagawa Ryunosuke Sho. Novel tersebut yang menceritakan persahabatan, harapan, dan interaksi. Sekitar lima persen dari novel tersebut berasal dari gagasan GhatGPT. Akan tetapi, status hukum atas kepemilikan buku ciptaan tetap dimiliki oleh Rie Kudan karena memenuhi syarat originalitas, kreativitas, dan berwujud.

Hal ini seara dengan pendapat yang diungkapakan Direktur Hak Cipta dan Deain Industi Direkrorat Jendral Kekayaan Intelektual Agung Damarsasongko yang menyatakan pentingnya nilai-nilai moral dan kesadaran. Dalam membuat suatu karya cipta peran dari manusia atau badan hukum wajib lebih dominan dibandingka dengan teknologi kecerdasan buatan. Dia juga memungkangkan bahwa *artificial intelligence* harus dianggap sebagai alat, bukan sebagai pencipta. Dengan demikian, peran dari manusia sebagai pencipta harus lebih dominana atau lebih banyak dibandingkan teknologi kecerdasan buatan agar buku cipta dapat diakui sebagai ciptaan yang diakui keberadaannya.²⁸

²⁸ <https://potretrakyat.com/djki-ingatkan-pentingnya-menjaga-etika-dalam-penggunaan-ai-di-era-digital/>, diakses 11 Maret 2025, pkl 13.37 WIB

KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Perlindungan hukum pada buku yang menjadi referensi bagi *artificial intelligence* sangat diperlukan untuk melindungi hak cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif yang diperoleh penulis secara otomatis atas buku ciptaanya yang dituangkan dalam nyata. Hak ekslusif dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 secara garis besar terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang dimiliki penulis atau pencipta atas ciptaannya yang muncul melalui emosi, kreativitas, dan pemikiran yang bersifat tetap dan kekal pada diri pencipta, Sementara hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi atas buku ciptaan yang dihasilkan. Hak ekonomi meliputi penerbitan, memproduksi, mengandakan, menejemahkan, mendistribusi, dan penjualan.

Hak moral dan hak ekonomi memiliki perbedaan yang sinifikan terhadap batas waktu. Hak moral berlaku selama pencipta masih hidup, tetapi apabila hak moral dialihkan penerima dapat menerima atau menolak dengan membuat pertanyaan tertulis. Sedangkan hak ekonomi menyatakan bahwa setiap yang memlakukan hak ekonomi wajib memperoleh perizinan dari pencipta. Zaman digital dewasa ini teknologi terus berkembang pesat, khususnya dengan munculnya *artificial intelligence* atau teknologi kecerdasan buatan. Teknologi kecerdasan buatan adalah suatu sistem komputer yang bertujuan untuk mengasilkan suatu karya cipta dengan meniru dan memproses data yang masuk.

Perlindungan hukum terkait hak cipta yang saat ini berlaku terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta yang dengan tegas disebutkan bahwa pencipta adalah seseorang atau berkelompok yang secara individual atau berkerja sama membuat suatu karya cipta yang bersifat khas dan pribadi. Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi diartikan sebagai ciptaan yang berasal dari imajinasi, kemampuan, kreasi, dan orisinalitas yang mencerminkan pencipta yang diwujudkan. Hal tersebut secara gamblang menegaskan bahwa suatu ciptaan wajib bersifat original dan mengandung kreativitas dari penulis, sedangkan buku ciptaan yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* dilahirkan dengan mempergunakan data referensi yang didapatkan melalui penulis lain yang secara jelas karya tersebut merupakan plagiasi karena tidak memenuhi syarat kreativitas, originalitas, dan benda tidak berwujud.

Selain itu perlindungan data dan informasi pribadi di era digital juga menjadi perhatian. Perlindungan hukum terhadap informasi tersebut harus dipatuhi, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

SARAN

Dalam langkah awal untuk meningkatkan perlindungan hukum terhadap buku ciptaan yang sering digunakan sebagai bahan dasar untuk menghasilkan buku ciptaan di tengah penggunaan *artificial intelligence*. Pencipta atau penulis idealnya mendaftarkan buku ciptaannya ke Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (DJKI) untuk mencegah pihak lain memnggunakan karya tanpa izin dan sebagai bukti resmi atas kepemilikan apabila terjadi sengketa. Selain itu, penting bagi penulis memiliki lisensi yang jelas guna meningkatkan reputasi dan menghasilkan royalti dari pihak yang menggunakan buku ciptaan. Disisi lain perlu adanya seminar kepada masyarakat terkait penggunaan teknologi kecedasan buatan untuk memahami etika terkait penggunaan data karya pencipta lain dan menghormati hak cipta. Serta pemerinta perlu memperbaharui dan memperbaiki regulasi terkait hak cipta seseuai dengan kebutuhan zaman di era digital.

REFERENSI

Buku

I.G.K. Budhi, *Artificial Intelligence Konsep, Potensi, Hingga PertanggungJawaban Pidana*, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2022

OK Saidin 2, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Rajawali Press, 2020

Ranti Fauza Mayana, Tisni Santika, Zahra Cintana, *Hak Cipta Dan Artificial Intelligence*, Bandng: PT Refika Aditama, 2025

Saidin, *Aspek Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2015

Undang-Undang

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Jurnal

Bagus GedeAri Rama dan Kadek Julia Mahadewi, “Pelanggaran Hukum Terhadap Karya Cipta Buku Hasil Terjemahan Dalam Bentuk Elektronik: Perpektif UU Hak Cipta,” *Kerta Dyatmika*, Vol 2 No 2, 2023

Internet

<https://www.medcom.id/teknologi/news-teknologi/zNAxyLvK-novel-ciptaan-kecerdasan-buatan-lolos-babak-pertama-kompetisi-menulis-jepang>

<https://www.nypost.com/2024/01/18/news/rie-kudan-used-ai-to-help-write-the-tokyo-tower-of-sympathy/> -

<https://www.hukumonline.com/berita/a/menyoal-perlindungan-hak-cipta-dalam-pemanfaatan-artificial-intelligence-lt5efd7b7e3097a> -

<https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-It63366cd94dcbc>

<https://www.kajianpustaka.com/2019/03/kecerdasan-buatan-artificial-intelligence.html>

<https://www.sridianti.com/2024/12/cara-kerja-algoritma-dan-langkah-langkah-dalam-penyusunannya/>

<https://www.dglab.id/hubungan-artificial-intelligence-ai-dengan-big-data>

<https://www.id.mfgrobots.com/mfg/it/1006029172.html>

<https://www.docoding.com/blog/clustering-solusi-jitu-untuk-mengelompokkan-data-tanpa-tabel>

<https://www.geeksforgeeks.org/what-is-reinforcement-learning/>

<https://www.websisi.co.id/kecerdasan-buatan-mampu-menulis-novel>

<https://www.inilah.com/karya-novel-hasil-chatgpt-berhasil-jadi-pemengang-sastra-jepang>

<https://www.websisi.co.id/kecerdasan-buatan-mampu-menulis-novel/>

<https://www.inilah.com/karya-novel-hasil-chatgpt-berhasil-jadi-pemengang-sastra-jepang>