

ANALISIS TANTANGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA TERHADAP CIPTAAN YANG DI HASILKAN OLEH GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (GEN-AI) DI INDONESIA

ANALYSIS OF THE CHALLENGES OF LAW NUMBER 28 OF 2014 REGARDING COPYRIGHT FOR CREATIONS PRODUCED BY GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (GEN-AI) IN INDONESIA

Asri Nurhofifah¹, Muhammad Fadhil Sofyan¹, Muhammad Ikhsan Muhydin¹, Rachel Al-Padil¹, Sahda Selena Dewi Amara¹

Universitas Nusa Putra, Sukabumi, Jawa Barat, Indonesia
Jl. Raya Cibolang Cisaat- Sukabumi No.21, Cibolang Kaler, Kec. Cisaat
Kabupaten Sukabumi, Jawa Barat 43152

asri.nurhofifah_hk23@nusaputra.ac.id, fadhil.sofyan_hk23@nusaputra.ac.id,
muhammad.ikhsan_hk23@nusaputra.ac.id, rachel.alpadil_hk23@nusaputra.ac.id,
sahda.selena_hk23@nusaputra.ac.id

ABSTRACT

The rapid development of digital technology in the 20th century, particularly with the advent of Generative Artificial Intelligence (Gen-AI) technology, which is part of Artificial Intelligence (AI) that is now capable of creating works based on human commands (prompts), has caused major disruption and new legal challenges in the field of copyright in Indonesia. This study aims to analyze the challenges of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright to creations produced by Gen-AI, as well as to assess the extent of legal certainty. The legal research method used is a normative legal research method, with a statute approach and a conceptual approach. The legal materials used are primary and secondary legal materials. The results of the analysis are presented descriptively. The results show that the Copyright Law still places humans as the only legal subjects in creation, so that works produced by Gen-AI are not included in the category of protected creations. This condition creates a legal vacuum (rechtsvacuum) and uncertainty regarding the ownership and originality of the work. It is concluded that the Indonesian copyright legal framework is not yet fully adaptive to technological developments. Therefore, legal reform is needed to expand the definition of "creator" and explicitly regulate works produced by Gen-AI in order to provide legal certainty and protection in the era of artificial intelligence.

Keywords: *Copyright, Generative Artificial Intelligence, Legal Certainty.*

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat di abad ke-20, khususnya dengan adanya teknologi *Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)* yang merupakan bagian dari Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* yang kini mampu menciptakan karya cipta berdasarkan perintah (*prompt*) manusia, telah menimbulkan disrupsi besar dan tantangan hukum baru di bidang hak cipta di Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis tantangan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Gen-AI*, serta menilai sejauh mana kepastian hukumnya. Metode penelitian hukum yang digunakan adalah metode penelitian hukum normatif, dengan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Hasil analisis disajikan secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa UUHC masih menempatkan manusia sebagai satu-satunya subjek hukum dalam penciptaan, sehingga karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI* tidak termasuk dalam kategori ciptaan yang dilindungi. Kondisi ini menimbulkan kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) dan ketidakpastian mengenai kepemilikan serta orisinalitas karya. Disimpulkan bahwa kerangka hukum hak cipta Indonesia belum sepenuhnya adaptif terhadap perkembangan teknologi. Oleh karena itu, diperlukan reformasi hukum untuk memperluas definisi "pencipta" dan mengatur secara eksplisit mengenai karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI* guna memberikan kepastian dan perlindungan hukum di era kecerdasan buatan.

Kata Kunci: *Hak Cipta, Generative Artificial Intelligence, Kepastian Hukum.*

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital pada masa kini di abad ke-20 atau dalam beberapa dekade terakhir ini telah menjadi salah satu fenomena global, dan telah membawa dampak yang begitu signifikan terhadap berbagai aspek kehidupan manusia.¹ Salah satu teknologi yang merupakan hasil inovasi manusia pada saat ini dan menjadi sorotan utama adalah *artificial intelligence (AI)* atau dikenal dengan kecerdasan buatan.² Kecerdasan buatan atau *AI* pada saat ini mampu melakukan dan menyelesaikan pekerjaan yang pada umumnya dikerjakan oleh manusia, seperti berpikir, bernalar dan mengambil keputusan.³ Selain itu, pada saat ini telah dikenal juga dengan adanya teknologi *Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)*, yang menjadi isu hangat dan menjadi sorotan. *Gen-AI* merupakan salah satu cabang atau bagian dari *AI* itu sendiri. *Gen-AI* merupakan teknologi yang mampu menghasilkan berbagai ciptaan dalam bentuk tulisan, gambar, video, dan audio.⁴

Teknologi *Gen-AI* pada saat ini telah semakin berkembang pesat, serta telah membawa disrupsi besar. Beberapa aplikasi yang merupakan *Gen-AI* diantaranya adalah ChatGPT untuk menghasilkan teks hingga gambar, Gemini untuk menghasilkan teks hingga gambar, Midjourney untuk menghasilkan gambar, dan DeepBrain untuk menghasilkan video. Pada umumnya untuk menghasilkan suatu karya cipta yang dihasilkan oleh *Gen-AI* tersebut, hanya dengan menginput atau memasukan perintah, atau istilahnya dikenal dengan "*prompt*" pada kolom chat, dan setelah menunggu beberapa saat, maka ciptaan yang dihasilkan tersebut akan langsung muncul.⁵ Sehingga, pada dasarnya, *Gen-AI* ini hanya akan bekerja sesuai dengan intruksi awal yang telah ditentukan oleh manusia itu sendiri sebagai pengguna (*user*). Selain itu, *AI* ini tidak mempunyai kesadaran dan niat, melainkan hanya akan memproses data dan menghasilkan luaran sesuai dengan desain algoritma yang telah ditanamkan dalam sistemnya.⁶

Gen-AI yang merupakan bagian dari *AI* pada saat ini penggunaannya semakin meningkat. Di negara Indonesia, penggunaan teknologi *AI* dari berbagai sektor kini telah mengalami peningkatan drastis

hingga 77%. Sebanyak 52% adalah dari penggunaan ChatGPT yang menjadi *platform AI* yang paling banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia.⁷ Dengan adanya fenomena baru terkait *Gen-AI* yang mampu membuat dan menghasilkan karya cipta berupa tulisan, gambar, video dan audio, maka karya-karya tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk ekspresi kreatif yang memiliki karakteristik serupa dengan ciptaan dalam bidang hak cipta. Hak cipta sendiri merupakan salah satu bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kemudian, dengan munculnya fenomena ini, kini telah menimbulkan disrupsi serta tantangan baru dari sudut pandang hukum hak cipta di Indonesia, karena diketahui bahwa munculnya tren penggunaan *Gen-AI* ini mulai berkembang pesat sejak akhir tahun 2022.⁸ Sementara itu, hukum tentang hak cipta telah diberlakukan di Indonesia sejak tahun 2014, sebagaimana yang dituangkan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau (UUHC).

UUHC merupakan dasar hukum yang melindungi karya cipta yang dihasilkan oleh subjek hukum, sebagaimana yang di atur dalam Pasal 1 (2) UUHC, bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Selain itu, Pada Pasal 1 (3) UUHC mendefinisikan bahwasanya Ciptaan adalah 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. Selanjutnya, pada Pasal 40 UUHC terdapat 19 karya cipta hasil dari subjek hukum yang dilindungi. Namun, dengan seiring berjalannya waktu dan diringi dengan pesatnya perkembangan teknologi seperti munculnya *Gen-AI* tentu merupakan tantangan baru, karena pada saat ini berbagai karya cipta dapat dibuat dengan mudah dan instan menggunakan *Gen-AI*. Selain itu mengingat UUHC diberlakukan pada tahun 2014, sedangkan perkembangan *Gen-AI* mulai sejak akhir tahun 2022, Oleh karena itu, ini menimbulkan suatu analisis hukum yang menarik dan perlu dibahas mengenai apakah UUHC pada saat ini mampu mengakomodasi ciptaan yang di hasilkan oleh *Gen-AI*

¹ Ria Anista, "Transformasi Kebudayaan: Dampak Perkembangan Teknologi dan Media Sosial," *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia*, no.1 (2023): 33.

² Ahmad Arifin et al., "Analisis Yuridis Hak Cipta Kepada User Atas Karya Hasil Generative Artificial Intelligence Di Indonesia," *AT-Tanwir Law Review*, no.2 (2025): 413.

³ Rony Sandra Yofa Zebua et al. (2023), "Fenomena Artificial Intelligence dan Bahaya Dehumanisasi (Analisis Kritis Terhadap Fenomena AI Berdasarkan Pandangan Herbert Marcuse)," *Jurnal Akademika*,:1.

⁴ Ahmad Arifin et al., *Op.Cit.*, 418-419.

⁵ Niyu et al., "Penggunaan ChatGPT di Kalangan Mahasiswa dan Dosen Perguruan Tinggi Indonesia," *Journal of Strategic Communication*, no.1 (2024):131-132.

⁶ Ahmad Arifin et al., *Op.Cit.*, 414.

⁷ Maha Bintang et al., "Analisis Karya Desain Gambar yang Dihasilkan ChatGPT Meniru Gaya Ghibli Studio: Perspektif Undang-Undang Hak Cipta dan Etika Bisnis Islam," *Reslaj:Religion Education Social Laa Roiba Journal*, no.8 (2025): 2262.

⁸ Adi Marsiela, *Asesmen Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Media di Indonesia: Tantangan, Peluang, dan Pengembangan Standar Etika*, (Jakarta Pusat, 2024): 8.

serta bagaimana tantangan dan kepastian hukum UUHC seiring dengan perkembangan zaman. Maka oleh karena itu, penelitian ini akan berfokus pada **Analisis Tantangan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Ciptaan Yang Di Hasilkan Oleh Generative Artificial Intelligence (Gen AI) Di Indonesia** dengan Rumusan Masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Tantangan yang dihadapi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Terhadap Ciptaan Yang Di Hasilkan Oleh *Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)* Di Indonesia ?
2. Apakah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Memberikan Kepastian Hukum Terhadap Ciptaan Yang Di Hasilkan Oleh *Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)* Di Indonesia ?

METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ilmiah ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Kemudian hasil analisis disajikan secara deskriptif.⁹

PEMBAHASAN DAN ANALISIS

A. Tantangan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Ciptaan Yang Di Hasilkan Oleh *Generative Artificial Intelligence (Gen-AI)*

Perkembangan teknologi digital yang semakin pesat, khususnya dengan hadirnya teknologi *Gen-AI* yang merupakan bagian dari *AI*, telah membawa disrupsi yang signifikan, termasuk ke ranah hak kekayaan intelektual, khususnya pada bidang hak cipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang merupakan dasar hukum atau pengaturan mengenai hak cipta di Indonesia, kini telah dihadapkan dengan berbagai tantangan terhadap ciptaan yang dihasilkan dari *Gen-AI* berdasarkan perintah (*prompt*) manusia. Tantangan ini muncul karena adanya kesenjangan antara kemajuan teknologi dan pengaturan hukum yang berlaku. Dalam artikel ini tantangan yang dibahas mencakup beberapa aspek utama sebagai berikut. Tantangan

yang pertama UUHC pada saat ini ada pada ketidakpastian dalam penentuan dari definisi subjek hukum pencipta, karena sebagaimana yang di jelaskan dalam UUHC pada Pasal 1 (2) bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.¹⁰

Paradigma UUHC sekarang masih menganggap bahwa pencipta adalah manusia. Sementara itu, apabila mengaitkan *Gen-AI* berdasarkan pengertian sebelumnya, maka ini tidak dapat dikategorikan sebagai manusia atau subjek hukum, karena *Gen-AI* merupakan kecerdasan buatan, namun kini mampu menghasilkan karya secara otomatis berdasarkan instruksi (*prompt*) yang diberikan oleh manusia itu sendiri. Dengan demikian, meskipun terdapat campur tangan manusia dalam proses awal, tetapi tingkat kreativitas dan ekspresi pribadi yang menjadi dasar pengakuan hak cipta menjadi kabur, karena *Gen-AI* adalah sebuah teknologi tanpa kepribadian dan pada saat ini tidak diakui sebagai pemegang hak dan tanggung jawab. Sehingga ini menimbulkan pertanyaan dalam menentukan siapa yang seharusnya dianggap sebagai pencipta atau pemilik hak cipta dari karya yang dihasilkan, karena setiap *Gen-AI* dimiliki oleh pengembang masing-masing, sehingga terdapat kekeliruan dalam menentukan siapakah pencipta sebenarnya, apakah itu pengembang (*developer*) algoritma atau pemilik *Gen-AI* tersebut, pengguna (*user*), pihak lain yang terlibat atau bahkan *AI* itu sendiri walaupun belum diatur.

Tantangan kedua UUHC selanjutnya dapat dikaitkan dengan Pasal 1 (3) yang menyatakan bahwa Ciptaan adalah 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.¹¹ Jika dikaitkan dengan ketentuan tersebut, maka karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI* sekilas tampak memenuhi unsur ciptaan karena mampu menghasilkan karya dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, maupun audio melalui proses yang menyerupai kreativitas manusia. Namun, kemampuan *Gen-AI* tersebut bukanlah hasil dari kesadaran, nalar, atau imajinasi subjektif, melainkan semata-mata hasil

⁹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram, 2020): 54-71.

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

¹¹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

dari proses algoritmik berdasarkan pemrograman dan data pelatihan yang dirancang oleh manusia.¹²

Melihat kembali Pasal 1 (2) UUHC secara tegas mendefinisikan pencipta sebagai “seorang atau beberapa orang” yang berarti manusia. Sehingga UUHC ini secara eksplisit menempatkan manusia sebagai satu-satunya sumber kreativitas yang sah menurut hukum. Dengan kata lain, AI tidak memiliki kemampuan intelektual subjektif sebagaimana manusia yang menjadi dasar filosofi dalam perlindungan hak cipta. Akibatnya, karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI* tidak dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi, karena tidak memenuhi unsur-unsur kreativitas manusia, sehingga UUHC pada saat ini belum mampu untuk mengakomodasi ciptaan yang dihasilkan oleh *Gen-AI*.

Tantangan ketiga muncul dalam aspek orisinalitas ciptaan. karena sistem AI dalam *Gen-AI* bekerja dengan mengambil data atau karya yang sudah ada untuk menghasilkan sesuatu yang baru. Ini menyebabkan perdebatan mengenai apakah hasil dari *Gen-AI* bisa dianggap “orisinal” dalam konteks UUHC, karena proses kreatifnya tidak berasal dari niat atau ekspresi manusia. Sebagaimana yang di kutip dalam tulisan pada arXiv, Cornell University, dalam penelitian Advait Sarkar (2023) pada tulisannya yang berjudul “*Exploring Perspectives on the Impact of Artificial Intelligence on the Creativity of Knowledge Work: Beyond Mechanised Plagiarism and Stochastic Parrots*” menjelaskan bahwa sistem AI menghasilkan konten melalui penggunaan ulang data secara acak tanpa niat atau atribusi yang jelas (*randomised reuse without intent or attribution*). Sarkar menilai bahwa sistem semacam ini tidak dapat dianggap kreatif, bahkan cenderung memfasilitasi plagiarisme yang terotomatisasi (*mechanised plagiarism*). Lebih lanjutnya, ia memperingatkan bahwa integrasi sistem AI dalam berbagai aktivitas pengetahuan sehari-hari seperti penulisan, penciptaan karya visual, dan produksi konten dapat mengakibatkan penurunan kreativitas kolektif, dan dengan meningkatnya plagiarisme mekanis, serta mengancam keberlanjutan ekonomi kreatif (*undermining creative economies*).¹³

B. Kepastian Hukum Terhadap Ciptaan Yang Di Hasilkan Oleh *Generative Artificialle Intelligence (Gen-AI)*

Komponen penting dari suatu sistem hukum adalah tentang adanya kepastian hukum. Dalam konteks hukum hak cipta, kepastian hukum berfungsi untuk menjamin bahwa setiap pencipta dan pemegang hak cipta memperoleh pengakuan dan perlindungan yang sah atas karya yang dihasilkannya. Tanpa adanya kepastian hukum, para pencipta akan mengalami keraguan dalam menciptakan dan mempublikasikan karya baru, karena memiliki kekhawatiran bahwa karya mereka akan dimanfaatkan oleh pihak lain tanpa izin (lisensi) atau tanpa kompensasi yang adil atas hak ekonomi.¹⁴ Namun, dengan munculnya fenomena *Gen-AI* yang mampu menghasilkan karya cipta secara otonom ini, telah menimbulkan persoalan baru mengenai sejauh mana UUHC dapat memberikan kepastian hukum terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Gen-AI* tersebut.

Kepastian hukum merupakan unsur penting dalam sistem hukum, khususnya perlindungan hak cipta dalam konteks ini. Menurut teori Kepastian Hukum Gustav Radbruch, hukum harus bersifat pasti.¹⁵ Artinya dalam konteks ciptaan yang dihasilkan oleh *Gen-AI*, maka kepastian hukum tersebut berarti akan adanya aturan yang jelas, dan pasti untuk melindungi hak-hak pencipta. Namun, di Indonesia norma hukum yang berlaku saat ini belum mampu mengakomodasi hasil ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI). Meskipun UUHC telah memberikan perlindungan terhadap ciptaan, sebagaimana yang di atur pada Pasal 40 (1) huruf (a) yang meliputi “buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya,” huruf (d) tentang “lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks,” dan huruf (r) mengenai permainan video.¹⁶ Namun, ketentuan-ketentuan tersebut tidak secara eksplisit mencakup karya yang dihasilkan secara otomatis oleh teknologi seperti *Gen-AI*. Akibatnya, muncul kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) karena tidak adanya kejelasan mengenai status hukum dari karya AI. Beberapa akademisi juga menegaskan bahwa UUHC belum secara tegas memasukkan karya AI dalam definisi

¹² “Manfaat Utama AI Generatif (GenAI) bagi Bisnis,” Jaggaer, accessed October 10, 2025, <https://www.jaggaer.com/blog/benefits-of-generative-ai>.

¹³ Advait Sarkar “Exploring Perspectives on the Impact of Artificial Intelligence on the Creativity of Knowledge Work: Beyond Mechanised Plagiarism and Stochastic Parrots,” (Cornell University, 2023).

¹⁴ Ujang Badru Jaman “Menjamin Kepastian Hukum Atas Karya Cipta Derivatif: Tinjauan Terhadap Regulasi Dan Penegakan Hukum Serta Kesadaran Masyarakat,” *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, no. 1 (2025): 13.

¹⁵ Ujang Badru Jaman, *Ibid.*, 15.

¹⁶ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

“ciptaan” maupun “pencipta”, sebagaimana diuraikan dalam artikel “*Regulasi Hukum terhadap Perlindungan Karya Cipta yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence*.”.¹⁷

Ketidakjelasan mengenai subjek hukum dan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan ini, telah menimbulkan ketidakpastian bagi para pelaku industri kreatif. Situasi ini mencerminkan kekosongan hukum dalam regulasi yang belum mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi berbasis AI. Sebagai langkah mitigasi terhadap ketidakpastian hukum ini, sejumlah praktisi di Indonesia mengusulkan penerapan “uji empat langkah”, yaitu mekanisme penilaian yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kontribusi manusia hadir dalam proses penciptaan karya berbasis AI. Melalui pendekatan tersebut, diharapkan dapat ditentukan apakah keterlibatan manusia cukup signifikan untuk memberikan dasar perlindungan hak cipta, sekaligus menjaga keseimbangan antara kemajuan teknologi dan kepastian hukum di bidang kekayaan intelektual.¹⁸

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa kerangka hukum yang berlaku di Indonesia belum sepenuhnya siap menghadapi realitas baru dalam dunia kekayaan intelektual di bidang hak cipta, akibat kemunculan teknologi baru berupa AI. UUHC masih berpijak pada konsep tradisional yang menganggap manusia sebagai satu-satunya pencipta. Sehingga belum mengatur secara eksplisit karya yang dihasilkan secara otomatis oleh sistem kecerdasan buatan atau *Gen-AI*. Akibatnya, pada saat ini telah muncul kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) dalam UUHC yang menyebabkan ketidakpastian dalam hukum hak cipta yang telah menghambat perlindungan terhadap karya berbasis AI, dan berpotensi besar untuk menimbulkan risiko sengketa kepemilikan atas status pencipta dari suatu ciptaan di masa mendatang.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan, dapat disimpulkan bahwa tantangan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap ciptaan yang dihasilkan oleh *Generative Artificial Intelligence* (*Gen-AI*) menunjukkan adanya kesenjangan yang cukup signifikan antara perkembangan teknologi dan

pengaturan hukum yang berlaku di Indonesia, sehingga menimbulkan berbagai tantangan baru terhadap UUHC itu sendiri. Pada saat ini, UUHC masih menempatkan manusia menjadi satu-satunya subjek hukum sebagai pencipta, sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 1 ayat (2) dan (3), sehingga karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI* tidak dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi secara hukum. Padahal, *Gen-AI* kini mampu menghasilkan karya yang menyerupai hasil kreativitas manusia, baik berupa teks, gambar, musik, maupun video. Ketidakesuaian ini menimbulkan berbagai tantangan, mulai dari penentuan siapa yang layak disebut sebagai pencipta, apakah pengembang sistem *Gen-AI*, pengguna (*user*), atau bahkan AI itu sendiri, kemudian adanya masalah perlindungan hingga persoalan orisinalitas karya yang tidak lagi lahir dari kesadaran dan ekspresi pribadi manusia, melainkan dari algoritma dan data pelatihan. Akibatnya, muncul kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) yang berdampak pada ketidakpastian hukum. Kondisi ini menunjukkan bahwa kerangka hukum nasional masih berpijak pada paradigma tradisional dan belum mampu mengakomodasi realitas baru yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi.

SARAN

Perkembangan zaman yang begitu dinamis, telah membawa disrupsi terhadap bidang hukum, dalam konteks hukum hak cipta ini, saran-saran yang kami berikan yaitu perlu adanya pembaruan terhadap definisi “pencipta” dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pemerintah bersama pembuat kebijakan perlu meninjau kembali Pasal 1 ayat (2) UUHC agar mampu mengakomodasi perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Gen-AI*). Revisi ini dapat dilakukan dengan memperluas definisi “pencipta” yang tidak hanya terbatas pada manusia, tetapi juga dapat mencakup peran manusia sebagai “pengendali” atau “pengarah” atas hasil karya yang dihasilkan oleh sistem *Gen-AI*, tanpa memberikan status hukum kepada AI itu sendiri sebagai subjek hukum yang mandiri. Diperlukan pengaturan eksplisit mengenai status hukum dan perlindungan terhadap karya yang dihasilkan oleh *Gen-AI*. Pemerintah perlu menambahkan norma baru dalam UUHC yang menjelaskan kategori “ciptaan berbasis kecerdasan buatan”. Ketentuan ini penting untuk memberikan

¹⁷ Clianta Manuella Kondoahi *et al.*, “Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence,” *Lex Administratum Universitas Sam Ratulangi_Fakultas Hukum*, no.5 (2024): 3-4.

¹⁸ Willa Wahyuni “UU Hak Cipta Belum Spesifik Atur Karya AI, Praktisi Sarankan Uji 4 Langkah,” *Hukum Online*,

accessed October 10, 2025, <https://www.hukumonline.com/berita/a/uu-hak-cipta-belum-spesifik-atu-karya-ai--praktisi-sarankan-uji-4-langkah-lt680a303f78985/>.

perlindungan hukum bagi hasil karya yang dihasilkan secara otomatis oleh *Gen-AI* agar tidak menimbulkan ketidakpastian atau sengketa kepemilikan di masa mendatang. Terakhir Perlu segera dilakukan penyesuaian dan pembaruan UUHC guna mengatasi kekosongan hukum (*rechtsvacuum*) di bidang hak cipta terhadap karya *Gen-AI*.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

- Anista, Ria. "Transformasi Kebudayaan: Dampak Perkembangan Teknologi dan Media Sosial." *Jurnal Pendidikan Sosial Indonesia* 1, no. 1 (2023): 35-43.
- Arifin, Ahmad, Ajmal Nazirul Mubiin, Bagus Adek Setyanto, dan Ikhwan Aulia Fatahillah. "Analisis Yuridis Hak Cipta Kepada User Atas Karya Hasil Generative Artificial Intelligence Di Indonesia." *At-Tanwir Law Review* 5, no. 2 (2025): 412-427.
- Bey, Valentinus. "Fenomena Artificial Intelligence dan Bahaya Dehumanisasi (Analisis Kritis Terhadap Fenomena AI Berdasarkan Pandangan Herbert Marcuse)." *Jurnal Akademika* 23, no. 1 (2023): 1-10.
- Bintang, Maha, dan Wahyu Dwi Agung Priyo Susilo. "Analisis Karya Desain Gambar yang Dihasilkan ChatGPT Meniru Gaya Ghibli Studio: Perspektif Undang-Undang Hak Cipta dan Etika Bisnis Islam." *Religion Education Social Laa Roiba Journal* 7, no. 8 (2025): 2261-2274.
- Jaggaer. *Top Benefits of Generative AI (GenAI) for Businesses*. 25 Juni 2025.
- Jaman, Ujang Badru. "Menjamin Kepastian Hukum Atas Karya Cipta Derivatif: Tinjauan Terhadap Regulasi Dan Penegakan Hukum Serta Kesadaran Masyarakat." *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 7, no. 1 (2025): 12-20.
- Kondoahi, Clianta Manuella, Emma V.T. Senewe, dan Imelda A. Tangkere. "Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence." *Lex_Administratum* 12, no. 5 (2024): 1-13.
- Marsiela, Adi. *Asesmen Penggunaan Kecerdasan Buatan (Ai) Dalam Media Di Indonesia: Tantangan, Peluang, Dan Pengembangan Standar Etika*. Jakarta: Aliansi Jurnalis Independen, 2024.
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.
- Niyu, Desideria Dwihadiah, Azalia Gerungan, Dan Herman Purba. "Penggunaan ChatGPT di Kalangan Mahasiswa dan Dosen Perguruan Tinggi Indonesia." *Journal of Strategic Communication* 14, no. 1 (2024): 130-145.
- Sarkar, Advait. "Exploring Perspectives on the Impact of Artificial Intelligence on the Creativity of Knowledge Work: Beyond Mechanised Plagiarism and Stochastic Parrots." *Proceedings of the 2nd Annual Meeting of the Symposium on Human-Computer Interaction for Work*. Oldenburg: arXiv, 2023. 1-17.
- Wahyuni, Willa. *UU Hak Cipta Belum Spesifik Atur Karya AI, Praktisi Sarankan Uji 4 Langkah*. 24 April 2025.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Republik Indonesia, 2014.