



Pertanggungjawaban Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya yang Direproduksi Melalui Teknologi *Generative AI*

Muhammad Faishal Abrar^{1*}

¹Universitas Pembangunan Nasional "Veteran", Jakarta, Indonesia

Email Korespondensi: 2410611393@mahasiswa.upnvj.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi Generative Artificial Intelligence (Generative AI) menghadirkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta, khususnya terkait penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan dan pemanfaatan output yang dihasilkan oleh sistem kecerdasan buatan. Penelitian ini bertujuan menganalisis bentuk pertanggungjawaban hukum para pihak dalam ekosistem Generative AI terhadap pelanggaran hak cipta berdasarkan hukum Indonesia serta mengkaji relevansi pengaturan di Amerika Serikat dan Uni Eropa sebagai bahan perbandingan. Penelitian menggunakan metode hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, kasus, dan perbandingan. Bahan hukum diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan, putusan, dan literatur ilmiah yang relevan, kemudian dianalisis secara kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pertanggungjawaban hukum dapat dibebankan kepada pengembang AI, operator platform, dan pengguna akhir sesuai peran masing-masing dalam terjadinya pelanggaran hak cipta. Namun, pengguna akhir merupakan pihak yang paling langsung bertanggung jawab ketika menggunakan, memodifikasi, menyebarkan, atau memonetisasi karya yang memiliki kemiripan substansial dengan ciptaan pihak lain tanpa izin. Penelitian juga menemukan adanya kekosongan norma terkait penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan, pembagian tanggung jawab para pihak, dan mekanisme perlindungan bagi pencipta. Oleh karena itu, diperlukan regulasi yang lebih adaptif untuk menjamin kepastian hukum, perlindungan hak cipta, dan keberlanjutan inovasi teknologi di Indonesia.

Kata Kunci: Hak cipta; Generative AI; Pertanggungjawaban hukum; Kecerdasan buatan; Perlindungan hukum.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) di Indonesia menunjukkan pertumbuhan yang sangat pesat dan telah merambah ke hampir seluruh sektor kehidupan, mulai dari layanan publik, industri kreatif, kesehatan, hingga pendidikan (Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Cirebon, 2025). Nilai pasar AI di Indonesia diproyeksikan mencapai US\$2,4 miliar pada tahun 2024 dan diperkirakan tumbuh hingga US\$10,88 miliar pada tahun 2030, dengan tingkat pertumbuhan adopsi sekitar 47 persen per tahun (Statista Market Insights, 2024; Amazon Web Services & Strand Partners, 2024). Besarnya potensi ini mendorong pemerintah menyusun Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial 2020–2045 serta menerbitkan Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial sebagai landasan tata kelola AI yang bertanggung jawab (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2023). Namun, kemunculan teknologi *Generative AI* yang mampu menghasilkan teks, gambar, hingga karya kreatif secara otomatis menimbulkan persoalan hukum baru yang belum sepenuhnya terakomodasi oleh regulasi yang ada, khususnya terkait pelanggaran hak cipta atas karya-karya yang direproduksi melalui sistem tersebut.

Kemampuan *Generative AI* dalam mereproduksi, mengadaptasi, dan menghasilkan karya-karya yang terinspirasi dari jutaan konten yang ada di internet telah memunculkan pertanyaan hukum yang sangat mendasar, khususnya berkaitan dengan perlindungan hak cipta. Kekhawatiran atas pelatihan *Generative AI* menggunakan data berhak cipta tanpa izin menjadi isu krusial, karena proses tersebut berpotensi melanggar hak reproduksi dan adaptasi sesuai UU Hak Cipta No. 28/2014 di Indonesia (Wulandari, 2024). Output AI yang menyerupai karya orisinal semakin memperburuk risiko plagiarisme bagi pencipta. Hal ini diperparah oleh kenyataan bahwa *output* yang dihasilkan oleh teknologi *Generative AI* seringkali sangat menyerupai, bahkan secara substansial mereproduksi elemen-elemen dari karya orisinal yang dilindungi hak cipta.

Sejumlah gugatan hukum telah diajukan di berbagai yurisdiksi sebagai respons atas permasalahan ini. Di Amerika Serikat Sarah Andersen, Kelly McKernan, dan Karla Ortiz menggugat Stability AI, Midjourney, serta DeviantArt atas dugaan scraping miliaran gambar tanpa izin untuk melatih model seperti Stable Diffusion (Crowell & Moring LLP, 2023). Pada Februari 2026, pengadilan federal California memutuskan sebagian klaim ditolak, termasuk terhadap Midjourney dan DeviantArt, meski penggugat boleh mengajukan amandemen klaim Andersen terhadap Stability AI dilanjutkan (Andersen et al., 2023). Demikian pula, The New York Times mengajukan gugatan terhadap OpenAI dan Microsoft atas dugaan penggunaan jutaan artikel berita tanpa izin (Lindsey et al., 2023). Di Eropa, berbagai perdebatan regulasi muncul seiring dengan diberlakukannya EU AI Act yang mulai memasuki tahapan implementasi. Hal ini mencerminkan ketegangan hukum yang semakin nyata antara inovasi teknologi di satu sisi dengan perlindungan hak kekayaan intelektual di sisi lain.

Salah satu contoh nyata pelanggaran hak cipta berbasis teknologi AI di Indonesia adalah kasus yang menimpa penyanyi Nadin Amizah, di mana lagunya *Rayuan Perempuan Gila* di-remix menjadi format *speed-up* dan dimonetisasi oleh pihak lain tanpa seizin penciptanya melalui platform digital Instagram. Tindakan tersebut tidak hanya merugikan Nadin secara ekonomi karena kehilangan potensi pendapatan dari penggunaan resmi karyanya, tetapi juga melanggar hak moralnya karena karya diubah tanpa persetujuannya, yang berpotensi merusak reputasi dan integritas artistiknya sebagaimana dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Andanni & Santoso, 2025).

Dalam hukum Indonesia, permasalahan ini menjadi semakin kompleks mengingat kerangka hukum hak cipta yang ada, yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC 2014), belum secara eksplisit mengatur tentang penggunaan karya berhak cipta dalam proses pelatihan sistem kecerdasan buatan maupun pertanggungjawaban hukum atas karya yang dihasilkan oleh AI (UUHC No. 28 Tahun 2014, 2014). Pasal 1 ayat (3) UU Nomor 28 Tahun 2014 menyatakan bahwa ciptaan adalah hasil karya intelektual manusia yang diwujudkan dalam bentuk nyata. Karena Indonesia belum memiliki aturan khusus yang mengatur karya berbasis kecerdasan buatan, sulit untuk mengklasifikasikan ciptaan berbasis kecerdasan buatan sebagai ciptaan yang dilindungi (Lofi, 2026). Undang-undang tersebut dirumuskan pada masa sebelum teknologi *Generative AI* berkembang sepesat saat ini, sehingga terdapat kekosongan norma (*lacuna legis*) yang potensial menimbulkan ketidakpastian hukum.

Pertanggungjawaban hukum dalam *Generative AI* memiliki banyak aspek yang saling berkaitan. Pertama, terdapat pertanyaan apakah *scraping web* dan penggunaan karya berhak cipta untuk data pelatihan merupakan pelanggaran hak cipta atau lebih baik dianggap sebagai penggunaan yang wajar atau penggunaan yang adil. Kedua, pertanyaannya adalah siapakah yang bertanggung jawab jika *output AI* melanggar hak cipta pihak ketiga: pengembang model AI, operator platform, atau pengguna akhir. Ketiga, ada pertanyaan tentang apakah karya yang dibuat oleh kecerdasan buatan memenuhi syarat untuk hak cipta dan kepada siapakah hak tersebut diberikan.

Konsep tentang subjek hukum dan kapasitas hukum merupakan aspek kedua dari masalah ini. Hanya manusia (*individu*) dan badan hukum yang dapat dianggap sebagai subjek hukum dapat memiliki hak dan tanggung jawab hukum menurut dogmatika hukum perdata dan kekayaan intelektual saat ini (UUHC No. 28 Tahun 2014, 2014; KUHP). Sebagai entitas non-manusia dan non-badan hukum, sistem kecerdasan buatan tidak memiliki kekuatan hukum untuk diakui sebagai pencipta atau pemegang hak cipta. Karena keadaan ini, tidak jelas siapa yang berhak atas karya-karya yang dihasilkan dari proses generasi AI. Ini berdampak pada mekanisme penegakan hukum dan kompensasi untuk pelanggaran.

Urgensi penelitian ini juga didorong oleh meningkatnya adopsi teknologi *Generative AI* di Indonesia. Data menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbesar di dunia, dan adopsi platform AI generatif tumbuh dengan sangat cepat di berbagai sektor, mulai dari pendidikan, hiburan, periklanan, hingga industri kreatif (Yonatan, 2023). Semakin masifnya penggunaan teknologi ini berbanding lurus dengan semakin tingginya potensi terjadinya pelanggaran hak cipta, saat ini perlu adanya hukum untuk memberikan kejelasan tentang pertanggungjawaban hukum terutama ketika karya tersebut memiliki nilai ekonomi dan berpotensi menimbulkan sengketa terkait kepemilikan (Resta & Saputra, 2025).

Beberapa kajian terdahulu telah menyentuh isu hak cipta dalam konteks *Generative AI* dari sudut pandang yang berbeda-beda. Wulandari (2024) dan Simanungkalit & Safiranita (2026) berfokus pada legalitas penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan dengan membandingkan prinsip *fair use* di Amerika Serikat dan ketentuan hukum Indonesia, namun belum membahas secara spesifik alokasi pertanggungjawaban di antara para pihak yang terlibat dalam ekosistem *Generative AI*. Di sisi lain, Resta & Saputra (2025) menyoroti persoalan kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan AI, sementara Gayatri dkk. (2025) dan Andanni & Santoso (2025) membahas kepastian hukum dan perlindungan pencipta atas karya yang dikomersialkan tanpa izin melalui AI. Kajian-kajian tersebut belum menguraikan secara terpadu bagaimana pertanggungjawaban hukum dapat dialokasikan kepada pengembang AI, operator platform, dan pengguna akhir secara

Pertanggungjawaban Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta
Atas Karya yang Direproduksi Melalui Teknologi *Generative AI*

bersamaan, serta belum mengaitkannya dengan studi kasus konkret di Indonesia. Kekosongan inilah yang menjadi celah (*gap*) yang diisi oleh penelitian ini, yakni dengan menganalisis pertanggungjawaban hukum secara komprehensif terhadap ketiga pihak tersebut dan mengujinya melalui kasus nyata *remix* lagu *Rayuan Perempuan Gila* karya Nadin Amizah.

Berdasarkan uraian tersebut, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) bagaimana alokasi pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta yang timbul dari karya yang direproduksi melalui teknologi *Generative AI* di antara pengembang AI, operator platform, dan pengguna akhir berdasarkan hukum Indonesia?; dan (2) bagaimana penyelesaian hukum yang dapat ditempuh atas kasus *remix* lagu *Rayuan Perempuan Gila* karya Nadin Amizah yang direproduksi tanpa izin melalui teknologi tersebut? Sejalan dengan rumusan masalah tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis alokasi pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta dalam ekosistem *Generative AI* serta merumuskan mekanisme penyelesaian hukum yang relevan bagi kasus yang menimpa Nadin Amizah.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang berfokus pada pengkajian norma, asas, doktrin, serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta dalam konteks penggunaan teknologi *Generative AI*. Pendekatan normatif dipilih karena permasalahan yang dikaji berpusat pada kekosongan norma dan ketidakjelasan pengaturan mengenai penggunaan karya berhak cipta dalam proses pelatihan sistem kecerdasan buatan maupun pertanggungjawaban atas luaran yang dihasilkannya. Analisis dilakukan terhadap berbagai instrumen hukum yang relevan, baik yang berlaku di Indonesia maupun yang berkembang di negara lain sebagai bahan perbandingan dalam merumuskan argumentasi hukum yang lebih komprehensif. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mendeskripsikan ketentuan hukum positif yang berlaku, tetapi juga mengevaluasi kecukupan regulasi dalam menjawab perkembangan teknologi yang terus mengalami perubahan.

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, pendekatan kasus, dan pendekatan perbandingan secara terpadu untuk memperoleh gambaran yang utuh mengenai permasalahan yang diteliti. Pendekatan perundang-undangan dilakukan melalui penelaahan terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta berbagai regulasi yang berkaitan dengan tata kelola teknologi digital. Pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji teori hak cipta, hak moral, hak ekonomi, perbuatan melawan hukum, serta konsep pertanggungjawaban hukum dalam perkembangan teknologi digital modern. Sementara itu, pendekatan kasus diterapkan melalui analisis terhadap kasus *remix* lagu *Rayuan Perempuan Gila* karya Nadin Amizah yang dimodifikasi dan dimonetisasi tanpa izin, serta sejumlah sengketa serupa yang berkembang dalam praktik hukum internasional.

Pendekatan perbandingan dilakukan secara sistematis dengan membandingkan pengaturan yang berlaku di Indonesia dengan perkembangan hukum di Amerika Serikat dan Uni Eropa yang telah lebih dahulu menghadapi persoalan hukum terkait pemanfaatan karya berhak cipta dalam pengembangan sistem kecerdasan buatan. Perbandingan dilakukan terhadap aspek penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan, mekanisme perlindungan bagi pemegang hak, pembagian tanggung jawab para pihak yang terlibat, serta bentuk penyelesaian sengketa yang tersedia dalam masing-masing sistem

Studi: Journal of Humanities and Education Studies Vol 1 No. 4 – Mei 2026

Dikomentari [u1]: Pendekatan perbandingan yang disebutkan dalam metode tidak tercermin secara memadai dalam pembahasan. Penulis diminta menyajikan analisis komparatif antara hukum Indonesia, AS, dan Uni Eropa secara lebih sistematis.

hukum. Pemilihan Amerika Serikat dan Uni Eropa didasarkan pada posisinya sebagai yurisdiksi yang aktif mengembangkan kebijakan dan praktik hukum terkait perlindungan hak kekayaan intelektual di era digital sehingga dapat memberikan gambaran mengenai berbagai model regulasi yang dapat dijadikan rujukan bagi Indonesia (Ramadhani, 2022; Hakim et al., 2023). Pendekatan komparatif digunakan bukan untuk menentukan sistem hukum yang paling unggul, melainkan untuk mengidentifikasi persamaan, perbedaan, serta praktik yang relevan guna memperkuat perlindungan hukum hak cipta di Indonesia (Limanto et al., 2024).

Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, buku, artikel ilmiah, serta dokumen kebijakan yang relevan dengan objek penelitian. Seluruh bahan hukum yang terkumpul kemudian dianalisis secara kualitatif melalui tahapan inventarisasi, klasifikasi, interpretasi, dan evaluasi untuk menemukan keterkaitan antara norma hukum yang berlaku dengan permasalahan yang muncul akibat perkembangan teknologi *Generative AI*. Analisis komparatif dilakukan dengan membandingkan karakteristik pengaturan pada masing-masing yurisdiksi untuk mengidentifikasi kelebihan, kelemahan, dan peluang adopsi kebijakan yang sesuai dengan sistem hukum Indonesia. Hasil analisis tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam merumuskan argumentasi dan rekomendasi hukum yang ditujukan untuk memberikan kepastian hukum serta perlindungan yang lebih efektif bagi pemegang hak cipta di era digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pertanggungjawaban Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Dalam Konteks Teknologi *Generative AI* Berdasarkan Hukum Indonesia

Kerangka hak cipta Indonesia dan relevansinya terhadap *generative AI*

Sebelum menganalisis pertanggungjawaban hukum, perlu dipahami terlebih dahulu struktur perlindungan hak cipta dalam hukum positif Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC 2014) mendefinisikan hak cipta sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata (Rosadi, 2018). Hak eksklusif tersebut mencakup dua komponen utama, yakni hak moral dan hak ekonomi, yang keduanya melekat secara inheren pada pencipta (Sardjono, 2010).

Hak moral merupakan hak yang bersifat abadi dan tidak dapat dialihkan, meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama dalam ciptaan, menggunakan nama samaran, mempertahankan integritas ciptaan, serta menentukan apakah suatu ciptaan boleh diubah atau tidak (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 5 ayat (1) huruf e). Sementara itu, hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya, yang mencakup hak reproduksi, distribusi, adaptasi, pertunjukan, pengumuman, dan komunikasi kepada publik (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 8 jo. Pasal 9 ayat (1)).

Dalam konteks teknologi *Generative AI*, terdapat dua tahap kritis yang berpotensi melanggar hak cipta tersebut. Pertama adalah tahap *training data*, di mana sistem AI dilatih menggunakan sejumlah besar konten yang tersedia di internet, termasuk lagu, gambar, teks, dan karya seni lainnya yang tidak jarang berstatus berhak cipta. Kedua adalah tahap *output generation*, di mana sistem AI menghasilkan karya baru yang secara substansial menyerupai atau mereproduksi elemen dari karya asli yang dilindungi hak cipta (Hasibuan, 2008).

Pertanggungjawaban Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta
Atas Karya yang Direproduksi Melalui Teknologi *Generative AI*

Persoalan utama yang muncul adalah bahwa UUHC 2014 tidak secara eksplisit mengatur penggunaan karya berhak cipta dalam proses pelatihan sistem AI maupun pertanggungjawaban atas output yang dihasilkannya. Pasal 44 UUHC 2014 memang mengatur penggunaan karya tanpa izin yang tidak dianggap pelanggaran, namun ketentuan tersebut bersifat terbatas dan tidak mencakup skenario penggunaan massal karya untuk melatih algoritma komersial. Dengan demikian, terdapat *lacuna legis* yang nyata dalam regulasi hak cipta Indonesia berkaitan dengan teknologi *Generative AI* (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 9 ayat 1).

Alokasi pertanggungjawaban hukum: pengembang, operator platform, dan pengguna akhir

Pertanggungjawaban hukum dalam ekosistem *Generative AI* melibatkan setidaknya tiga pihak yang saling berinteraksi, yakni pengembang AI (*developer*), operator platform, dan pengguna akhir (*end user*). Masing-masing pihak dapat dianalisis pertanggungjawabannya berdasarkan instrumen hukum yang berlaku di Indonesia.

Pertama, Pertanggungjawaban Pengembang AI. Pengembang AI adalah pihak yang merancang, melatih, dan mempublikasikan model kecerdasan buatan. Dalam proses pelatihan, pengembang mengumpulkan data dalam skala besar yang seringkali mencakup karya-karya berhak cipta tanpa memperoleh lisensi dari pemiliknya (Wulandari, 2024). Tindakan ini berpotensi dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak reproduksi sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC 2014, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk melakukan atau memberikan izin atas penggandaan ciptaan (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 9 ayat (1)).

Pertanggungjawaban pengembang dapat dianalisis melalui dua jalur. Secara perdata, Pasal 1365 KUH Perdata mengatur tanggung jawab akibat perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) yang mensyaratkan adanya perbuatan melawan hukum, kesalahan, kerugian, dan hubungan kausalitas (Widyopramono, 1992). Apabila pengembang terbukti menggunakan karya berhak cipta tanpa izin dalam proses pelatihan AI, maka unsur perbuatan melawan hukum terpenuhi. Lebih lanjut, Pasal 1367 KUH Perdata memungkinkan pembebanan tanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan oleh pihak-pihak yang berada di bawah kendali seseorang, yang dalam hal ini dapat dipergunakan untuk membebaskan tanggung jawab kepada pengembang atas tindakan sistem AI yang diciptakannya (Ramli, 2004).

Secara pidana, Pasal 113 ayat (3) UUHC 2014 mengancam pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 bagi setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g (Murjiyanto, 2002). Sementara itu, Pasal 113 ayat (4) UUHC 2014 memperberat ancaman pidana apabila pelanggaran dilakukan dalam bentuk pembajakan, yakni pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 113 Ayat 4).

Kedua, Pertanggungjawaban Operator Platform. Operator platform adalah pihak yang menyediakan infrastruktur atau layanan yang memungkinkan pengguna mengakses dan menggunakan teknologi *Generative AI*, termasuk platform media sosial yang menjadi medium distribusi konten hasil AI (Santoso, 2008). Dalam konteks kasus remix lagu Nadin Amizah yang dimonetisasi di Instagram, operator platform dapat dianalisis melalui konsep *secondary liability* atau tanggung jawab tidak langsung. Meskipun UUHC 2014 tidak secara eksplisit mengatur *secondary liability* dalam konteks platform digital, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) memberikan

kerangka hukum yang dapat diterapkan. Pasal 1 angka 6 UU ITE mendefinisikan penyelenggara sistem elektronik sebagai setiap orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat yang menyediakan, mengelola, dan/atau mengoperasikan sistem elektronik (Indonesia, 2024).

Operator platform yang mengetahui adanya konten pelanggaran hak cipta namun tidak mengambil tindakan penghapusan dapat dikualifikasikan sebagai turut serta bertanggung jawab berdasarkan prinsip tanggung jawab atas kelalaian. Selain itu, Pasal 87 UUHC 2014 mewajibkan setiap orang yang melaksanakan pengelolaan teknologi informasi untuk memfasilitasi pemilik hak cipta dalam melindungi haknya. Ketentuan ini secara tidak langsung mewajibkan operator platform untuk menyediakan mekanisme *notice and takedown* yang efektif bagi pemilik hak cipta yang dirugikan (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 87).

Ketiga, Pertanggungjawaban Pengguna Akhir. Pengguna akhir merupakan pihak yang paling langsung berinteraksi dengan teknologi *Generative AI* dan sekaligus menjadi pihak yang paling mudah diidentifikasi ketika terjadi pelanggaran hak cipta. Berbeda dengan pengembang yang berperan pada tahap perancangan sistem atau operator platform yang menyediakan infrastruktur digital, pengguna akhir melakukan tindakan konkret yang menghasilkan, memodifikasi, mengunggah, menyebarluaskan, atau memonetisasi suatu karya yang memiliki kemiripan dengan ciptaan pihak lain. Oleh karena itu, dalam banyak kasus pelanggaran hak cipta berbasis teknologi digital, pengguna akhir menjadi subjek hukum yang paling memungkinkan dimintai pertanggungjawaban secara langsung berdasarkan ketentuan hukum positif yang berlaku di Indonesia.

Dasar hukum pertanggungjawaban pengguna akhir dapat ditemukan dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk melakukan reproduksi, adaptasi, distribusi, pengumuman, dan komunikasi ciptaan kepada publik. Setiap penggunaan hak ekonomi tersebut oleh pihak lain harus memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta yang sah. Apabila pengguna memanfaatkan teknologi *Generative AI* untuk menghasilkan karya yang mereproduksi atau mengadaptasi karya berhak cipta tanpa izin, maka tindakan tersebut berpotensi dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam UUHC 2014 (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 9 ayat (1)).

Bentuk pelanggaran yang dapat dilakukan pengguna akhir sangat beragam, mulai dari pembuatan remix lagu, modifikasi karya musik dalam bentuk speed-up atau slow reverb, penggunaan teknologi peniruan suara, hingga pembuatan gambar atau konten digital yang secara substansial meniru karya pihak lain. Permasalahan hukum menjadi semakin serius ketika karya hasil modifikasi tersebut diunggah ke platform digital dan dimanfaatkan untuk memperoleh keuntungan ekonomi melalui sistem monetisasi. Dalam kondisi demikian, pengguna tidak hanya melakukan tindakan adaptasi tanpa izin, tetapi juga memperoleh manfaat ekonomi dari penggunaan karya yang hak eksklusifnya dimiliki oleh orang lain sehingga unsur pelanggaran hak ekonomi menjadi semakin kuat (Andanni & Santoso, 2025).

Dari perspektif pertanggungjawaban hukum, pengguna akhir dapat dimintai tanggung jawab perdata maupun pidana. Secara perdata, pencipta dapat mengajukan gugatan ganti rugi berdasarkan Pasal 96 dan Pasal 99 UUHC 2014 atas kerugian ekonomi maupun kerugian moral yang ditimbulkan oleh penggunaan karya tanpa izin. Secara pidana, Pasal 113 UUHC 2014 memberikan ancaman pidana terhadap setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta untuk tujuan komersial. Dengan demikian, dalam konteks penggunaan teknologi

Pertanggungjawaban Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta
Atas Karya yang Direproduksi Melalui Teknologi *Generative AI*

Generative AI, pengguna akhir tetap tidak dapat melepaskan diri dari tanggung jawab hukum dengan alasan bahwa karya yang dihasilkan berasal dari sistem otomatis, karena keputusan untuk menggunakan, mengunggah, menyebarluaskan, dan memonetisasi hasil keluaran sistem tetap berada dalam kendali pengguna sebagai subjek hukum.

Ganti rugi yang dapat dituntut oleh pencipta

UUHC 2014 menyediakan beberapa mekanisme ganti rugi bagi pencipta yang mengalami pelanggaran hak cipta. Pasal 96 ayat (1) menyatakan bahwa pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait berhak mendapatkan ganti rugi atas pelanggaran hak cipta atau hak terkait (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 96 ayat (1)). Ganti rugi tersebut meliputi kerugian nyata yang dialami pencipta (*actual damages*) maupun keuntungan yang diperoleh pelanggar akibat pelanggaran tersebut (Subekti, 2005).

Selain ganti rugi, Pasal 99 ayat (1) UUHC 2014 memberikan hak kepada pencipta untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 99 Ayat 1). Pasal 99 ayat (2) lebih lanjut memungkinkan pencipta untuk memohon penetapan pengadilan berupa tindakan pelarangan atau penghentian perbuatan yang melanggar hak cipta, yang dalam praktiknya dapat berupa perintah penghapusan konten dari platform digital (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 99 Ayat 2).

Namun demikian, tantangan pembuktian tetap menjadi hambatan signifikan. Dalam kasus yang melibatkan *Generative AI*, pencipta harus membuktikan adanya kemiripan substansial antara output AI dengan karyanya, serta hubungan kausalitas antara penggunaan karya dalam proses pelatihan AI dengan output yang dihasilkan. Beban pembuktian ini tergolong berat mengingat proses kerja internal sistem AI bersifat kompleks dan seringkali tidak transparan (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 99 Ayat 1).

Penyelesaian Permasalahan Hukum Atas Kasus Remix Lagu Rayuan Perempuan Nadin Amizah

Duduk perkara dan analisis pelanggaran

Kasus yang menimpa Nadin Amizah merupakan salah satu preseden faktual yang secara gamblang memperlihatkan kekosongan norma dalam hukum hak cipta Indonesia di era kecerdasan buatan. Lagu berjudul *Rayuan Perempuan Nadin Amizah* yang merupakan karya orisinal Nadin Amizah, di-remix dalam format *speed-up* menggunakan teknologi *Generative AI*, kemudian diunggah dan dimonetisasi di platform Instagram oleh pihak yang tidak memiliki hak untuk melakukan hal tersebut (Resta & Saputra, 2025).

Dari perspektif hukum hak cipta, tindakan tersebut dapat dianalisis sebagai berikut. Pertama, lagu *Rayuan Perempuan Nadin Amizah* merupakan karya cipta yang dilindungi secara otomatis sejak diwujudkan dalam bentuk nyata berdasarkan Pasal 1 angka 3 UUHC 2014, tanpa memerlukan pendaftaran terlebih dahulu (Lofi 2026). Nadin Amizah sebagai pencipta memiliki hak eksklusif baik secara moral maupun ekonomi atas karya tersebut.

Kedua, tindakan memodifikasi lagu ke dalam format *speed-up* menggunakan teknologi *Generative AI* merupakan tindakan adaptasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC 2014, yakni penerjemahan, pengalihwujudan, aransemen, transformasi, atau adaptasi atas suatu ciptaan. Tindakan ini dilakukan tanpa seizin pencipta, sehingga memenuhi unsur pelanggaran hak ekonomi pencipta (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 9 ayat (1)).

Ketiga, komersialisasi atas karya hasil modifikasi tersebut di platform Instagram melalui fitur monetisasi merupakan pelanggaran hak distribusi yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf e UUHC 2014. Pelanggar memperoleh keuntungan ekonomi dari karya milik

orang lain tanpa membayar royalti atau memperoleh lisensi yang sah (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 9 ayat (1) huruf e).

Keempat, dari aspek hak moral, modifikasi lagu tanpa seizin pencipta merupakan pelanggaran terhadap hak integritas ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e UUHC 2014, yakni hak pencipta untuk mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 5 Ayat (1)). Format *speed-up* yang mengubah tempo dan nuansa artistik lagu berpotensi merusak integritas karya dan reputasi Nadin Amizah sebagai seniman

Mekanisme penyelesaian hukum yang tersedia

Terdapat beberapa jalur hukum yang dapat ditempuh oleh Nadin Amizah sebagai pencipta yang dirugikan dalam kasus ini, baik melalui mekanisme non-litigasi maupun litigasi. Pertama, Mekanisme Non-Litigasi. Pasal 95 ayat (1) UUHC 2014 menyatakan bahwa sengketa hak cipta dapat diselesaikan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan (Andersen et al. v. Stability AI Ltd. et al., 2023). Jalur non-litigasi yang paling efisien dalam kasus ini adalah melalui mekanisme *notice and takedown* kepada platform Instagram sebagai operator platform.

Pencipta atau kuasa hukumnya dapat mengajukan laporan pelanggaran hak cipta secara langsung melalui mekanisme pelaporan yang disediakan platform, disertai bukti kepemilikan hak cipta yang sah. Selain itu, mediasi melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) yang berwenang juga dapat menjadi opsi. Pasal 95 ayat (4) UUHC 2014 mengatur bahwa dalam hal sengketa berkaitan dengan hak ekonomi, pencipta dapat meminta mediasi untuk menyelesaikan sengketa tersebut sebelum menempuh jalur litigasi (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 95 Ayat (4)). Penyelesaian melalui mediasi dapat menghasilkan kesepakatan ganti rugi dan penghentian pelanggaran secara lebih cepat dan efisien dibandingkan proses persidangan.

Kedua, Mekanisme Litigasi Perdata. Apabila jalur non-litigasi tidak berhasil, pencipta dapat mengajukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga. Berdasarkan Pasal 99 ayat (1) UUHC 2014, pencipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 99 Ayat (1)). Gugatan tersebut dapat ditujukan kepada pengguna yang melakukan modifikasi dan monetisasi tanpa izin, maupun kepada operator platform apabila terbukti lalai dalam memfasilitasi perlindungan hak cipta.

Dalam gugatan perdata, pencipta dapat menuntut: (i) ganti rugi atas kerugian ekonomi yang diderita akibat hilangnya pendapatan potensial dari penggunaan karya secara resmi; (ii) ganti rugi atas kerugian moral yang ditimbulkan oleh modifikasi yang merusak integritas dan reputasi pencipta; serta (iii) permohonan *injunction* atau penetapan sementara untuk menghentikan penyebaran konten yang melanggar hak cipta selama proses persidangan berlangsung (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 99 Ayat (2)).

Ketiga, Mekanisme Pidana. Pelanggaran hak cipta dalam kasus ini juga dapat diproses secara pidana berdasarkan Pasal 113 ayat (3) UUHC 2014, yang mengancam pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00. Pencipta dapat melaporkan kasus ini kepada penyidik Polri atau kepada Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) di bidang hak kekayaan intelektual yang memiliki kewenangan untuk melakukan penyidikan atas tindak pidana hak cipta.

Namun demikian, perlu dicatat bahwa delik pelanggaran hak cipta dalam UUHC 2014 merupakan delik aduan (*klachtdelict*), artinya proses pidana baru dapat dimulai setelah pencipta atau pemegang hak cipta mengajukan laporan/pengaduan kepada penegak

hukum. Hal ini memberikan kendali kepada pencipta untuk memilih apakah akan menempuh jalur pidana atau tidak, bergantung pada strategi hukum yang dianggap paling efektif dalam kasus yang dihadapi (UUHC No. 28 Tahun 2014, Pasal 95 Ayat 1).

Pertimbangan pembuktian dalam kasus nadin amizah

Dalam proses litigasi maupun pelaporan pidana, terdapat beberapa alat bukti yang perlu disiapkan oleh pencipta. Pertama, bukti kepemilikan hak cipta atas lagu *Rayuan Perempuan Gila*, yang dapat berupa surat pencatatan hak cipta yang dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), kontrak rekaman, atau bukti-bukti lain yang menunjukkan bahwa Nadin Amizah adalah pencipta asli lagu tersebut.

Kedua, bukti pelanggaran berupa tangkapan layar (*screenshot*) konten remix yang diunggah di platform Instagram, termasuk informasi mengenai akun yang mengunggah, tanggal unggahan, dan fitur monetisasi yang diaktifkan. Bukti-bukti elektronik ini dapat dijadikan alat bukti yang sah berdasarkan Pasal 5 ayat (1) UU ITE jo. Pasal 184 KUHP (SE Menkominfo No. 9 Tahun 2023, angka 3).

Ketiga, bukti kemiripan substansial antara remix yang dipermasalahkan dengan lagu asli, yang dapat dikuatkan melalui keterangan ahli di bidang musik dan teknologi informasi. Ahli dapat menjelaskan secara teknis bahwa modifikasi *speed-up* yang dilakukan merupakan derivat langsung dari karya asli Nadin Amizah dan bukan merupakan karya orisinal yang berdiri sendiri.

Analisis Komparatif Pengaturan Hak Cipta dalam Teknologi Generative AI di Indonesia, Amerika Serikat, dan Uni Eropa

Pendekatan perbandingan hukum diperlukan untuk memahami bagaimana berbagai yurisdiksi merespons permasalahan penggunaan karya berhak cipta dalam pengembangan teknologi *Generative AI*. Perkembangan teknologi yang berlangsung lebih cepat dibandingkan pembentukan regulasi telah mendorong berbagai negara mengembangkan model pengaturan yang berbeda sesuai karakteristik sistem hukumnya masing-masing. Indonesia masih mengandalkan rezim perlindungan hak cipta yang bersifat umum melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan Amerika Serikat dan Uni Eropa telah mulai mengembangkan pendekatan hukum yang lebih spesifik terhadap pemanfaatan data berhak cipta dalam sistem kecerdasan buatan (Ramadhani, 2022; Hakim et al., 2023).

Dalam konteks Indonesia, penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan sistem kecerdasan buatan belum diatur secara eksplisit dalam UUHC 2014. Pengaturan yang ada masih berorientasi pada konsep konvensional mengenai reproduksi, distribusi, adaptasi, dan pengumuman ciptaan yang dilakukan oleh manusia sebagai subjek hukum. Akibatnya, ketika karya berhak cipta digunakan dalam proses pelatihan sistem *Generative AI* atau ketika keluaran sistem tersebut memiliki kemiripan substansial dengan karya asli, tidak tersedia ketentuan yang secara jelas mengatur batas penggunaan yang diperbolehkan maupun pihak yang harus bertanggung jawab atas potensi pelanggaran yang timbul (Lofi, 2026; Wulandari, 2024). Kondisi tersebut menimbulkan kekosongan norma yang berimplikasi pada ketidakpastian hukum bagi pencipta maupun pelaku industri teknologi.

Berbeda dengan Indonesia, Amerika Serikat mengembangkan pendekatan yang lebih fleksibel melalui penerapan doktrin *fair use* dalam penyelesaian sengketa hak cipta. Doktrin ini memungkinkan penggunaan karya berhak cipta tanpa izin dalam keadaan tertentu dengan mempertimbangkan tujuan penggunaan, sifat karya yang digunakan, proporsi penggunaan, serta dampaknya terhadap nilai ekonomi karya asli. Perdebatan mengenai penerapan *fair use* terhadap pelatihan sistem *Generative AI* terlihat dalam sejumlah perkara yang melibatkan perusahaan pengembang teknologi, termasuk gugatan Andersen

et al. terhadap Stability AI dan gugatan The New York Times terhadap OpenAI yang menyoroti penggunaan karya berhak cipta dalam proses pelatihan model kecerdasan buatan (Crowell & Moring LLP, 2023; Lindsey et al., 2023). Pendekatan ini memberikan ruang bagi inovasi teknologi, tetapi pada saat yang sama menimbulkan ketidakpastian karena penilaiannya sangat bergantung pada interpretasi pengadilan dalam setiap kasus.

Sementara itu, Uni Eropa cenderung mengedepankan pendekatan regulatif yang lebih preventif melalui penguatan prinsip transparansi dan akuntabilitas dalam pengembangan teknologi digital (European Union, 2024). Pendekatan Uni Eropa tidak hanya berfokus pada penyelesaian sengketa setelah pelanggaran terjadi, tetapi juga pada kewajiban pelaku usaha untuk menjamin penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual sejak tahap pengembangan sistem. Karakteristik tersebut terlihat pula dalam berbagai regulasi digital Uni Eropa yang menempatkan perlindungan hak individu sebagai bagian penting dari tata kelola teknologi modern (Hakim et al., 2023; Ramadhani, 2022). Melalui pendekatan tersebut, pengembang sistem diwajibkan memberikan informasi yang lebih transparan mengenai penggunaan data dan sumber informasi yang digunakan dalam pengembangan teknologi.

Perbandingan ketiga yurisdiksi menunjukkan adanya perbedaan orientasi pengaturan yang cukup signifikan. Indonesia masih menghadapi kekosongan norma karena belum memiliki ketentuan khusus yang mengatur penggunaan karya berhak cipta dalam pengembangan sistem *Generative AI*. Amerika Serikat mengandalkan fleksibilitas interpretasi melalui doktrin *fair use* yang memungkinkan pengadilan menilai setiap sengketa secara kasuistik. Sebaliknya, Uni Eropa lebih menekankan pendekatan preventif melalui kewajiban transparansi dan akuntabilitas yang dirancang untuk meminimalkan potensi pelanggaran sejak awal pengembangan teknologi (Limanto et al., 2024). Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa Indonesia memerlukan model regulasi yang mampu menjaga keseimbangan antara perlindungan hak pencipta dan kebutuhan pengembangan inovasi teknologi.

Hasil perbandingan tersebut memberikan pelajaran penting bagi pembentukan kebijakan hukum di Indonesia. Pendekatan fleksibel sebagaimana berkembang di Amerika Serikat dapat menjadi referensi dalam merumuskan batas penggunaan karya berhak cipta yang masih dapat ditoleransi untuk kepentingan pengembangan teknologi. Di sisi lain, pendekatan transparansi yang diterapkan Uni Eropa dapat dijadikan dasar untuk merumuskan kewajiban pengembang dalam mengungkap penggunaan data pelatihan dan mekanisme perlindungan bagi pemegang hak cipta. Dengan menggabungkan kedua pendekatan tersebut, Indonesia dapat membangun kerangka regulasi yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi sekaligus memberikan kepastian hukum yang lebih kuat bagi pencipta dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh *Generative AI*.

Urgensi Regulasi Khusus AI Di Indonesia: Menuju Kepastian Hukum Yang Adaptif

Analisis terhadap kedua pokok permasalahan di atas secara konsisten menunjukkan bahwa kerangka hukum hak cipta Indonesia yang ada saat ini tidak memadai untuk menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh teknologi *Generative AI*. Setidaknya terdapat tiga dimensi kelemahan yang perlu segera diatasi melalui regulasi yang lebih adaptif.

Dimensi pertama berkaitan dengan absennya aturan yang mengatur penggunaan data pelatihan. UUHC 2014 sama sekali tidak mengatur apakah penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan sistem AI merupakan tindakan yang diizinkan atau dilarang. Berbeda dengan Amerika Serikat yang mengandalkan doktrin *fair use* sebagai instrumen interpretasi yang fleksibel, Indonesia tidak memiliki mekanisme serupa yang memadai untuk menilai proporsionalitas penggunaan karya dalam proses pelatihan AI

Pertanggungjawaban Hukum Terkait Pelanggaran Hak Cipta
Atas Karya yang Direproduksi Melalui Teknologi *Generative AI*

(Simanungkalit & Safiranita, 2026). Akibatnya, para pengembang AI beroperasi dalam ketidakpastian hukum yang merugikan baik inovasi teknologi maupun perlindungan pencipta (Gayatri et al., 2025).

Dimensi kedua adalah ketidakjelasan alokasi tanggung jawab. Sebagaimana dianalisis sebelumnya, UUHC 2014 tidak secara eksplisit mengatur mekanisme pembagian tanggung jawab di antara pengembang AI, operator platform, dan pengguna ketika output AI melanggar hak cipta pihak ketiga. Ketidakjelasan ini berpotensi menimbulkan impunitas, di mana masing-masing pihak saling melimpahkan tanggung jawab tanpa ada yang dapat dimintai pertanggungjawaban secara efektif.

Dimensi ketiga adalah absennya mekanisme kompensasi yang efektif bagi pencipta. Mekanisme ganti rugi yang ada dalam UUHC 2014 dirancang untuk sengketa hak cipta konvensional dan tidak mengakomodasi kompleksitas kerugian yang ditimbulkan oleh pelanggaran berbasis AI, seperti pelanggaran massal yang terjadi secara otomatis dalam skala besar, kesulitan mengidentifikasi pelanggar individual, serta kerugian yang bersifat difus dan sulit dikuantifikasi.

Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial memang telah menyinggung pentingnya pengembangan AI yang bertanggung jawab dan menghormati hak kekayaan intelektual, namun instrumen hukum berupa surat edaran tidak memiliki kekuatan mengikat yang setara dengan undang-undang sehingga tidak dapat menjadi dasar hukum yang memadai untuk penegakan hak cipta.

Berdasarkan hal tersebut, diperlukan langkah legislasi yang komprehensif dan terencana. Dalam jangka pendek, pemerintah dapat menerbitkan peraturan pemerintah atau peraturan menteri yang secara khusus mengatur penggunaan karya berhak cipta dalam proses pelatihan AI, kewajiban transparansi pengembang, dan mekanisme kompensasi bagi pencipta. Dalam jangka menengah, revisi UUHC 2014 atau penerbitan undang-undang AI yang komprehensif, serupa dengan EU AI Act di Eropa (European Union, 2024), perlu dipersiapkan untuk memberikan kepastian hukum yang permanen dan adaptif terhadap perkembangan teknologi (Junio & Faslah, 2025)

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran hak cipta dalam penggunaan teknologi *Generative AI* berdasarkan hukum Indonesia dapat dibebankan kepada pengembang AI, operator platform, dan pengguna akhir sesuai dengan peran masing-masing dalam terjadinya pelanggaran. Di antara ketiga pihak tersebut, pengguna akhir merupakan pihak yang paling langsung bertanggung jawab karena melakukan tindakan konkret berupa penggunaan, modifikasi, penyebarluasan, dan monetisasi karya yang memiliki kemiripan substansial dengan ciptaan pihak lain tanpa izin. Selain itu, penyelesaian sengketa atas pelanggaran hak cipta yang melibatkan teknologi *Generative AI* pada dasarnya masih dapat dilakukan melalui mekanisme non-litigasi, gugatan perdata, maupun penegakan hukum pidana berdasarkan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa kerangka hukum hak cipta Indonesia belum sepenuhnya mampu mengakomodasi kompleksitas permasalahan yang ditimbulkan oleh teknologi *Generative AI*. Kekosongan pengaturan mengenai penggunaan karya berhak cipta sebagai data pelatihan, ketidakjelasan pembagian tanggung jawab antar pihak dalam ekosistem *Generative AI*, serta kendala pembuktian dalam proses penegakan hukum berpotensi menimbulkan ketidakpastian hukum bagi pencipta maupun pelaku industri teknologi. Analisis komparatif dengan Amerika Serikat dan Uni Eropa

memperlihatkan bahwa Indonesia perlu mengembangkan regulasi yang lebih adaptif melalui penguatan prinsip transparansi, akuntabilitas, dan perlindungan hak cipta tanpa menghambat perkembangan inovasi teknologi.

Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan pembentukan regulasi yang secara khusus mengatur penggunaan karya berhak cipta dalam pengembangan dan pemanfaatan teknologi *Generative AI* guna menciptakan kepastian hukum serta perlindungan yang lebih efektif bagi pencipta di era digital. Pengaturan tersebut perlu mencakup mekanisme penggunaan data pelatihan, pembagian tanggung jawab hukum antar pihak yang terlibat, serta skema kompensasi yang proporsional bagi pemegang hak cipta. Penelitian selanjutnya disarankan untuk mengkaji model pengaturan yang lebih spesifik mengenai lisensi data pelatihan, mekanisme pembuktian dalam sengketa berbasis kecerdasan buatan, dan efektivitas penerapan pendekatan komparatif dari berbagai yurisdiksi dalam konteks sistem hukum Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Andanni, A. P., & Santoso, B. (2025). Perlindungan hukum terhadap pelanggaran karya cipta yang dihasilkan melalui AI dan dikomersilkan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *JIHHP: Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik*, 5(3), 2276–2288. <https://doi.org/10.38035/jihhp.v5i3>
- Andersen et al. v. Stability AI Ltd. et al., No. 3:23-cv-00201-WHO, Order Granting in Part and Denying in Part Defendants' Motions to Dismiss (N.D. Cal. Oct. 30, 2023).
- Crowell & Moring LLP. (2023, November 7). *California federal court trims lawsuit against Stability AI, Midjourney, and DeviantArt in generative AI artwork case*. <https://www.crowell.com/en/insights/client-alerts/california-federal-court-trims-lawsuit-against-stability-ai-midjourney-and-deviantart-in-generative-ai-artwork-case>
- Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Cirebon. (n.d.). *Perkembangan AI di Indonesia: Etika, tata kelola, dan regulasinya*. <https://dkis.cirebonkota.go.id>
- European Union. (2024). *Regulation (EU) 2024/1689 of the European Parliament and of the Council of 13 June 2024 laying down harmonised rules on artificial intelligence (Artificial Intelligence Act)*. *Official Journal of the European Union*, L 1689.
- Gayatri, A. Z. C., Sari, N. K., & Halif, H. (2025). Kepastian hukum perlindungan pemilik hak cipta atas penggunaan karya oleh artificial intelligence (AI). *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(5), 7237–7250. <https://doi.org/10.61104/alz.v3i5.2361>
- Hakim, G., Haris, O. K., & Mohammad, M. (2023). Analisis perbandingan hukum mengenai regulasi perlindungan data pribadi antara Uni Eropa dan Indonesia. *Halu Oleo Legal Research*, 5(2), 443–453. <https://doi.org/10.33772/holresch.v5i2.338>
- Hasibuan, O. (2008). *Hak cipta di Indonesia: Tinjauan khusus hak cipta lagu, neighbouring rights, dan collecting society*. Alumni.
- Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.
- Junio, N., & Faslah, R. (2025). Melindungi kreativitas di tanah air: Lanskap hukum hak cipta Indonesia di tengah disrupsi teknologi. *Jurnal Kajian Hukum dan Pendidikan Kewarganegaraan*, 1(3), 328–332. <https://jurnal.globalscients.com/index.php/jkhp/article/view/509>

- Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. (2023). *Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial*. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia.
- Limanto, C. J., Eugenia, F., & Tedjokusumo, D. D. (2024). Tantangan dalam perlindungan hukum desain industri di Indonesia: Perbandingan hukum dengan Amerika Serikat, Uni Eropa, dan Jepang. *Iuris Studia: Jurnal Kajian Hukum*, 5(2), 473–483. <https://doi.org/10.55357/is.v5i2.640>
- Lindsey, R., Sperling, N., & Grynbaum, M. M. (2023, December 27). The Times sues OpenAI and Microsoft over A.I. use of copyrighted work. *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2023/12/27/business/media/new-york-times-open-ai-microsoft-lawsuit.html>
- Lofi, R. M. (2026). Penyalahgunaan teknologi AI dalam peniruan gaya seni Studio Ghibli perspektif hak cipta di Indonesia. *Journal of Intellectual Property (JIPRO)*, 9(1), 1–15. <https://doi.org/10.20885/jipro.vol9.iss1.art1>
- Murjiyanto, R. (2002). *Pengantar hukum dagang*. Liberty.
- Ramadhani, S. A. (2022). Komparasi perlindungan data pribadi di Indonesia dan Uni Eropa. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 3(1), 73–84. <https://doi.org/10.56370/jhlg.v3i1.173>
- Ramli, A. M. (2004). *Cyber law dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia*. Refika Aditama.
- Resta, S. R. A., & Saputra, R. A. (2025). Kepemilikan hak cipta atas karya generatif berbasis produksi AI. *Causa: Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan*, 16, 1–4. <https://doi.org/10.3783/causa.v2i9.2461>
- Rosadi, S. D. (2018). *Hukum perlindungan data pribadi*. Refika Aditama.
- Santoso, B. (2008). *HKI: Hak kekayaan intelektual*. Pustaka Magister.
- Sardjono, A. (2010). *Hak kekayaan intelektual dan pengetahuan tradisional*. Alumni.
- Simanungkalit, N., & Safiranita, T. (2026). Analisis komparatif atas penerapan doktrin *fair use* di Amerika Serikat dan mekanisme perlindungan hak cipta di Indonesia dalam pengaturan pelatihan *generative artificial intelligence*. *Jurnal Riksa Cendikia Nusantara*, 2(1), 97–105. <https://doi.org/10.5281/zenodo.18691139>
- Statista Market Insights. (2024). *AI market Indonesia 2024–2030*.
- Subekti, R. (2005). *Hukum perjanjian* (Cetakan ke-21). Intermasa.
- Amazon Web Services, & Strand Partners. (2024). *Unlocking Indonesia's AI potential*.
- Widyopramono. (1992). *Tindak pidana di bidang hak cipta*. Sinar Harapan.
- Wulandari, A. S. D. (2024). *Utilisasi karya cipta oleh generative artificial intelligence dalam proses training data berdasarkan prinsip fair use: Studi komparasi Indonesia dan Amerika Serikat* (Skripsi, Universitas Gadjah Mada). <http://etd.repository.ugm.ac.id/>
- Yonatan, A. Z. (2023, June 20). Indonesia peringkat 4, ini dia 7 negara pengguna internet terbesar di dunia. *GoodStats*. <https://data.goodstats.id/statistic/indonesia-peringkat-4-ini-dia-7-negara-pengguna-internet-terbesar-di-dunia-FLw6V>