

## INTERSEKSI HUKUM KEBENDAAN DAN HAK CIPTA: ANALISIS PELINDUNGAN HAK MILIK KARYA AI GENERATIF DI INDONESIA

*(The Intersection Of Property Law And Copyright: An Analysis Of The Protection  
Of Ownership Rights In Generative Ai Works In Indonesia)*

Andreas Eno Tirtakusuma,<sup>1</sup> Yusuf Akbar Khairulah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Program Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pancasila, Jakarta,

<sup>2</sup> Program Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pancasila, Jakarta,

E-mail Koresponden: andreaseno@univpancasila.ac.id

---

### Abstrak

Pesatnya perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*, AI) generatif telah membawa dampak signifikan terhadap sistem perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Indonesia. Sebagai benda bergerak tidak berwujud, HKI memiliki nilai ekonomi yang kini terancam oleh adanya kekosongan hukum terkait karya yang dihasilkan oleh AI. Penelitian ini bertujuan untuk menjawab tiga rumusan masalah utama: (1) bagaimana pengaturan hukum terhadap perlindungan HKI atas pemanfaatan AI generatif di Indonesia; (2) bagaimana kedudukan hasil luaran AI generatif dalam kerangka klasifikasi kebendaan hukum positif Indonesia; dan (3) siapa subjek hukum yang berhak memegang hak kepemilikan atas karya tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Analisis dilakukan menggunakan kerangka Teori Keadilan Hukum John Rawls melalui konsep *justice as fairness* dan *veil of ignorance*, serta Teori Kebendaan untuk membedah kedudukan karya AI sebagai objek hukum. Sumber data penelitian ini berasal dari studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer, seperti UU Hak Cipta dan UU ITE, serta bahan hukum sekunder terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa regulasi saat ini belum cukup untuk menangani kompleksitas AI generatif, sehingga menimbulkan ketidakadilan bagi pencipta manusia. Sebagai kesimpulan, kajian ini mengusulkan model legal preskriptif berupa penerapan konsep hak *Sui Generis* atau modifikasi definisi "pencipta" dalam undang-undang untuk mengakomodasi peran operator manusia sebagai subjek hukum yang sah dalam ekosistem AI.

**Kata Kunci:** AI Generatif; Hak Kekayaan Intelektual; Teori Keadilan; Teori Kebendaan

### Abstract

The rapid development of generative Artificial Intelligence (AI) technology has significantly impacted the Intellectual Property Rights (IPR) protection system in Indonesia. As intangible moveable property, IPR possesses economic value that is currently threatened by a legal vacuum regarding works generated by AI. This research aims to address three primary research questions: (1) the legal regulation of IPR protection concerning the use of generative AI in Indonesia; (2) the legal standing of generative AI outputs within the framework of property classification under Indonesian positive law; and (3) the legal subject entitled to hold ownership rights over such works. The research method employed is normative legal research with a statutory approach and a conceptual approach. The analysis is conducted using John Rawls' Theory of Justice through the concepts of 'justice as fairness' and the 'veil of ignorance', as well as Property Theory to examine the status of AI works as legal objects. The data sources for this study are derived from a literature review of primary legal materials, such as the Copyright Act and the Electronic Information and Transactions (ITE) Act, alongside relevant secondary legal materials. The findings indicate that current regulations are insufficient to address the complexities of generative AI, thereby creating potential injustices for human creators. In conclusion, this study proposes a prescriptive legal model involving the application of a *Sui Generis* rights concept or the modification of the definition of a 'creator' within the legislation to accommodate the role of human operators as legitimate legal subjects in the AI ecosystem.

**Keywords:** Generative AI; Intellectual Property Rights; Theory of Justice; Property Theory

|                       |                      |                      |
|-----------------------|----------------------|----------------------|
| Submitted: 27-04-2026 | Reviewed: 25-05-2026 | Accepted: 26-06-2026 |
|-----------------------|----------------------|----------------------|

### A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang didorong oleh digitalisasi telah membawa tantangan baru, terutama dalam isu perlindungan HKI. Kecerdasan buatan, yang didefinisikan sebagai "kemampuan sistem komputer untuk meniru kecerdasan manusia,"[1] telah sampai pada inovasi AI generatif yang mampu menciptakan karya orisinal. Teknologi AI terus berkembang seiring dengan kemajuan dalam komputasi, algoritma, dan data. Ada tujuh fase utama dalam perkembangan AI yang telah mengubah cara kita berinteraksi dengan teknologi, yaitu: [2]

1. AI Simbolik dan Logika, sebagai tahap awal, ketika AI berfokus pada aturan berbasis logika dan pemrograman simbolik. Sistem seperti mesin inferensi dan logika berbasis aturan digunakan untuk memecahkan masalah. Namun,

pendekatan ini memiliki keterbatasan dalam menangani ketidakpastian dan kompleksitas dunia nyata;

2. AI Berbasis Statistik dan Pembelajaran Mesin, dimulai seiring meningkatnya ketersediaan data, AI mulai bergeser ke pendekatan berbasis statistik. Algoritma pembelajaran mesin (ML) memungkinkan komputer untuk mengidentifikasi pola dalam data dan membuat prediksi tanpa aturan eksplisit yang telah ditentukan sebelumnya.
3. AI Berbasis Jaringan Saraf, yaitu jaringan saraf tiruan (*Artificial Neural Networks/ANN*), yang meniru cara kerja otak manusia dalam memproses informasi. Dengan munculnya *deep learning*, AI dapat belajar dari data dalam jumlah besar untuk memahami pola yang lebih kompleks, yang menjadi dasar bagi pengenalan gambar, pemrosesan bahasa alami, dan kendaraan otonom.
4. AI Berbasis Pemahaman Bahasa Alami (NLP), yaitu kemampuan AI dalam memahami dan menghasilkan bahasa alami mengalami peningkatan pesat dengan model seperti GPT dan BERT. Teknologi ini memungkinkan komunikasi yang lebih alami antara manusia dan mesin, meningkatkan efisiensi dalam layanan pelanggan, terjemahan, dan asisten virtual.
5. AI dengan Kemampuan Pemahaman Kontekstual, ketika AI mulai memahami konteks dan emosi dalam interaksi dengan manusia. Model AI modern tidak hanya memahami kata-kata, tetapi juga maksud dan sentimen yang ada di balik komunikasi. Ini memungkinkan aplikasi yang lebih personal dan responsif dalam berbagai industri.
6. AI yang Mampu Berpikir dan Mengambil Keputusan, sebagai tahapan yang menandai pergeseran AI menuju sistem yang dapat mengambil keputusan kompleks secara mandiri. Dengan menggunakan reinforcement learning dan model berbasis agen cerdas, AI dapat belajar dari lingkungan dan mengembangkan strategi optimal untuk berbagai tugas.
7. AI Superinteligensi dan Masa Depan, sebagai fase terakhir adalah AI superinteligensi, di mana AI dapat melampaui kecerdasan manusia dalam berbagai bidang. Meskipun masih dalam tahap spekulatif, perkembangan ini menimbulkan pertanyaan etis dan tantangan besar terkait regulasi serta keamanan AI.

Pengembangan AI memiliki tiga tahap utama berdasarkan kemampuan kognitif dan otonominya, yang berevolusi dari tugas spesifik hingga simulasi kecerdasan manusia yang utuh, yaitu dimulai dari sebagai *Artificial Narrow Intelligence (ANI)*/AI Lemah, yang adalah tingkat AI yang ada saat ini dan sudah digunakan secara luas dalam kehidupan sehari-hari. Karakteristiknya dirancang untuk melakukan tugas spesifik atau terbatas (*narrow*) dengan sangat baik. AI di tahap ini, kemampuannya berfokus pada satu domain dan tidak dapat beroperasi di luar batas pemrogramannya. Contohnya adanya asisten virtual (Siri, Google

Assistant), algoritma rekomendasi (Netflix/YouTube), *chatbot* (ChatGPT-3.5/4), dan kendaraan otonom. Kemudian berkembang menjadi Artificial General Intelligence (AGI) / AI Kuat, yang adalah tingkat teoritis di mana AI memiliki kecerdasan setara dengan manusia. Di tahap ini, AI berkarakteristik sebagai mesin yang memiliki kemampuan kognitif layaknya manusia, seperti bernalar, merencanakan, memecahkan masalah, dan belajar dari pengalaman, yang mampu menerapkan kecerdasannya pada berbagai tugas (tidak terbatas satu domain) dan beradaptasi dengan situasi baru. AI tahap ini belum terwujud, masih dalam tahap pengembangan dan kajian. Perkembangan berikutnya adalah *Artificial Superintelligence* (ASI) / AI Super, sebagai tingkat teoritis tertinggi di mana AI akan melampaui kecerdasan dan kemampuan manusia terbaik di setiap bidang. Di tahap ini, AI berkarakteristik sebagai sistem AI yang sadar diri dan memiliki kemampuan kognitif yang jauh di atas kemampuan manusia dalam hal kreativitas, kecerdasan umum, dan interaksi sosial. AI akan berpotensi untuk mengembangkan kecerdasannya sendiri secara mandiri (*self-improving*). Walaupun secara teoritis dimungkinkan terjadi tetapi pencapaian ke tahap ini masih spekulatif, sering dikaitkan dengan konsep "Singularitas".

Bagaimanapun, AI saat ini telah berkembang sampai pada kemampuannya yang generatif. AI generatif adalah jenis kecerdasan buatan yang mampu menciptakan konten baru teks, gambar, audio, video, dan kode berdasarkan pola yang dipelajari dari data latih dalam jumlah besar. Teknologi ini menggunakan model *machine learning* canggih, seperti *transformer* dan *Generative Adversarial Networks* (GAN), untuk menghasilkan konten orisinal yang menyerupai hasil karya manusia. AI generative dapat membuat konten baru, merangkum dokumen, menerjemahkan bahasa, dan menulis kode perangkat lunak. Contohnya adalah GPT (ChatGPT), DALL-E, Midjourney, Llama, dan Adobe Firefly. AI generatif mempelajari hubungan dan pola dalam kumpulan data, lalu menggunakan pola tersebut untuk menghasilkan output baru yang relevan dengan perintah (*prompt*) pengguna. AI generative digunakan di berbagai industri untuk meningkatkan produktivitas, riset, layanan pelanggan, dan kreativitas. Itu sebabnya AI generatif sering dianggap sebagai alat pendukung kreativitas dan efisiensi, bukan menggantikan peran manusia secara penuh.

Karena keunggulan dalam pembuatan konten, AI generatif memiliki banyak dan beragam contoh penggunaan. Lebih banyak contoh penggunaan yang mungkin muncul seiring dengan kemajuan teknologi. Di sinilah aplikasi AI generatif dapat diimplementasikan di berbagai industri, seperti untuk layanan pelanggan, ketika menggunakan *chatbot* yang didukung AI dan agen virtual untuk menawarkan dukungan real-time, memberikan respons yang dipersonalisasi, dan memulai tindakan atas nama pelanggan. Di dunia gaming, AI generatif dapat membantu menciptakan lingkungan dunia nyata, karakter seperti aslinya, animasi dinamis, dan efek visual yang jelas untuk video game dan simulasi virtual. Di bidang

perawatan kesehatan, AI generatif dapat membuat data sintetis untuk melatih dan menguji sistem pencitraan medis untuk menjaga privasi pasien dengan lebih baik. AI generatif juga dapat mengusulkan molekul yang sepenuhnya baru, mempercepat proses penemuan obat. AI Generatif dapat dimanfaatkan juga untuk pemasaran dan periklanan, yaitu untuk mendesain visual yang menawan dan membuat iklan yang menarik serta materi penjualan yang disesuaikan untuk setiap audiens target. [3]

Namun pemanfaatan AI generatif bukan tanpa risiko, ada tantangan risiko etika, keamanan, privasi data, dan potensi pembuatan konten yang tidak akurat (halusinasi) atau ilegal. Kemampuan AI generatif menimbulkan ketidakpastian hukum karena hasil karya AI sering kali tidak dapat diklaim sepenuhnya oleh manusia, mengingat proses kreatifnya sangat bergantung pada algoritma mandiri dan data pelatihan. [4] Dalam konteks perlindungan HKI terhadap AI generatif, penting untuk memahami bahwa prinsip-prinsip hukum yang mapan harus dihadapkan pada kecepatan inovasi teknologi. Analisis perlindungan hukum harus fokus pada bagaimana sistem yang ada dapat mengakomodasi entitas non-manusia sebagai kontributor dalam penciptaan, tanpa merusak esensi penghargaan terhadap kerja intelektual manusia. [5]

Isu kepemilikan dan atribusi dalam hasil keluaran AI generatif menimbulkan dilema etis dan yuridis. Pelindungan hukum yang efektif harus mampu menyeimbangkan kepentingan inovator teknologi (pengembang AI) dan pemegang hak cipta atas data pelatihan, agar tidak terjadi eksploitasi yang merugikan serta tetap menjunjung tinggi nilai keadilan dalam pemanfaatan teknologi. [5] Kekosongan hukum ini, yang mengancam HKI, semakin mendesak untuk diatasi karena karya AI generatif telah terintegrasi dalam sektor ekonomi, seperti desain produk dan pemasaran. Indonesia, dengan regulasi yang masih terbatas, berada pada posisi rentan terhadap kekosongan hukum yang dapat memicu konflik dan ketidakadilan. [6] Masalah ini juga memiliki dimensi etika terkait data dan plagiarisme.

Salah satu tantangan besar dalam analisis perlindungan HKI AI generatif adalah transboundary nature dari teknologi ini. Hasil karya AI yang dapat diakses secara global membutuhkan harmonisasi hukum internasional. Kebijakan hukum yang dibuat harus mampu memberikan kepastian, baik bagi inventor maupun pengguna, mengenai batas-batas hak dan kewajiban dalam pemanfaatan karya yang sepenuhnya atau sebagian dihasilkan oleh kecerdasan buatan. [7]

Kekosongan hukum terkait perlindungan HKI atas karya AI generatif menuntut adanya terobosan regulasi. Analisis mendalam diperlukan untuk menentukan apakah karya AI harus dikategorikan sebagai public domain, diberikan *sui generis right*, atau diakui sebagai hak cipta dengan atribusi pada operator/programmer, mengingat peran algoritma dalam proses kreasi. [8] Untuk mengidentifikasi celah kajian, dilakukan kajian terhadap sejumlah artikel jurnal

terbaru.[1] Menggarisbawahi pentingnya adaptasi hukum hak cipta di dunia digital, namun fokus studi tersebut masih bersifat umum. Senada dengan itu,[9] melakukan tinjauan mendalam terhadap regulasi HKI yang berlaku di Indonesia saat ini, yakni UU No. 28/2014 dan SE Menkominfo No. 9/2023, memberikan pemahaman tentang landasan hukum yang telah ada. Kajian,[10] memperkaya konteks dengan menganalisis tantangan dan perkembangan regulasi di Amerika Serikat, menawarkan perspektif yurisdiksi lain sebagai bahan perbandingan.

Orisinalitas kajian dalam tulisan ini terletak pada langkah selanjutnya, yaitu perumusan model hukum spesifik yang bersifat preskriptif. Alih-alih hanya membahas kekosongan hukum, kajian ini bertujuan untuk mengusulkan model-model legal yang dapat diaplikasikan, seperti penerapan konsep Sui Generis untuk karya AI atau modifikasi terhadap definisi "pencipta" dalam UU No. 28 Tahun 2014.

Tujuan ini adalah untuk secara eksplisit mengakomodasi peran manusia sebagai perancang atau operator sistem AI. Melalui pendekatan ini, kajian ini memberikan kontribusi berupa solusi regulatif yang terperinci dan dapat ditindaklanjuti untuk kebijakan hukum di Indonesia. Tulisan ini akan mengkaji secara mendalam bagaimana sifat orisinalitas dari karya AI generatif dapat diatur dalam kerangka hukum Indonesia. Dengan mengedepankan langkah-langkah konkret dan praktis, Indonesia dapat mengatasi risiko kekosongan hukum dan membangun ekosistem yang mendukung inovasi berbasis teknologi secara berkelanjutan.

Berdasarkan pemaparan pendahuluan di atas, terdapat tiga Rumusan Masalah yang dikaji dalam artikel ini:

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap perlindungan hak kekayaan intelektual atas pemanfaatan teknologi AI generatif?
2. Bagaimana kedudukan hasil luaran *Artificial Intelligence* (AI) generatif jika dianalisis menggunakan kerangka klasifikasi kebendaan dalam hukum positif Indonesia?
3. Bagaimana pengaturan subjek hukum yang berhak memegang alas hak (kepemilikan) atas karya AI generatif tersebut di tengah interseksi antara Hukum Kebendaan dan sistem Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia?

## **B. METODOLOGI PENELITIAN**

Kajian dilakukan sebagai penelitian normatif, yang tujuannya untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum atau mendalami fakta-fakta hukum yang terjadi, lalu kemudian menganalisisnya hingga mengusahakan adanya usulan pemecahan terhadap permasalahan-permasalahan terhadap fakta-fakta tersebut. Penelitian hukum normatif adalah suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.[11] Kajian yuridis normatif dalam penelitian hukum

menelaah atau memandang masalah hukum dari sudut pandang formal-hukum atau normatif. Penelaahan formal-hukum akan mengarah pada pertanyaan apakah suatu hal diperbolehkan atau tidak berdasarkan undang-undang dan peraturan yang berlaku atau hukum positif. Yang dimaksud dengan normatif adalah seluruh doktrin yang terkandung dalam undang-undang dan peraturan yang bersifat imperatif.[12]

Kajian dilakukan dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual, sebagai pendekatan melalui pandangan serta doktrin yang ada maupun berkembang di dalam ilmu hukum. Pendekatan perundang-undangan adalah pendekatan penelitian yang dilakukan dengan mengkaji undang-undang dan peraturan yang berkaitan dengan masalah hukum yang sedang diteliti. Peneliti akan mencari rasio legal dan dasar ontologis dari lahirnya suatu hukum sehingga peneliti dapat memahami isi hukum tersebut dan dapat menyimpulkan apakah terdapat pertentangan antara solen dengan sein. Selain itu, peneliti akan dapat mengetahui apakah undang-undang dan peraturan baru tersebut memuat ketentuan yang diperlukan untuk situasi yang dihadapi atau sebaliknya.[13] Sedangkan pendekatan konseptual adalah pendekatan yang didasarkan pada perspektif dari doktrin dan pandangan yang telah berkembang dalam ilmu hukum. Dengan pendekatan konseptual, peneliti akan menemukan gagasan-gagasan yang kemudian dapat menghasilkan pemahaman hukum, konsep hukum, dan prinsip hukum yang relevan dengan kasus yang diteliti, berdasarkan pandangan para ahli hukum yang ada serta pandangan para peneliti itu sendiri. Pemahaman yang muncul tersebut akan menjadi landasan bagi para peneliti untuk membangun argumen hukum sehingga mereka dapat memecahkan permasalahan hukum yang sedang diteliti.[14]

Sumber data yang digunakan dalam studi kepustakaan penelitian bersumber pada data primer, yang terdiri dari peraturan perundang-undangan (khususnya UU No. 28 Tahun 2014 tentang HAKI, UU No. 1 Tahun 2024 tentang ITE dan UU No. 27 Tahun 2022 tentang PDP) yang berlaku serta putusan-putusan yang relevan, selain bersumber pada sumber data sekunder mencakup literatur hukum berupa buku-buku teks, jurnal ilmiah, hasil kajian, makalah seminar, dan karya ilmiah lainnya yang berkaitan dan relevan.

Kajian dilakukan dengan kerangka teoretis dan konseptual yang dibangun dari penerapan Teori Keadilan Hukum John Rawls dan Teori Kebendaan dalam konteks Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kedua landasan ini dipilih secara strategis karena dinilai mampu membedah secara filosofis dan dogmatis mengenai benturan kepentingan antara pencipta karya dengan pengembang maupun pengguna teknologi digital, yang pada akhirnya menemukan konsep ideal terkait aspek hukum pemanfaatan AI generatif.

Hukum pada dasarnya diciptakan untuk menjaga ikatan sosial dan mencapai tujuan kehidupan bersama, serta mencegah tindakan yang dapat merusak tatanan

keadilan.[15] Dalam menghadapi disrupsi inovasi Kecerdasan Buatan yang berpotensi memarjinalkan pencipta asli, kehadiran hukum yang berkeadilan menjadi semakin esensial. Dalam konteks ini, John Rawls mengajukan gagasan *justice as fairness*, di mana partisipasi sukarela masyarakat terhadap hukum hanya akan terwujud jika institusi sosial diatur secara adil.[16] Keadilan ini menuntut agar tidak ada satu pihak pun, termasuk perusahaan teknologi raksasa pengembang AI, yang mengeksploitasi pihak lain secara semena-mena. Analisis fundamental Rawls bertumpu pada konsep "tirai ketidaktahuan" (*veil of ignorance*). Konsep ini mengandaikan bahwa prinsip keadilan harus dirumuskan tanpa mengetahui posisi sosial, ekonomi, atau bakat pribadi individu. Hal ini bertujuan menghilangkan bias kepentingan, sehingga prinsip yang dihasilkan benar-benar objektif dan melindungi seluruh lapisan masyarakat, khususnya mereka yang berada di struktur terbawah.[17] Dengan menerapkan konsep ini pada diskursus AI, regulasi hak cipta idealnya disusun tanpa memihak pada kapital pengembang AI maupun pemilik modal, melainkan murni demi perlindungan kerja intelektual manusia secara setara. Secara substantif, Rawls membagi prinsip keadilan menjadi dua pilar utama:

1. Prinsip Kebebasan yang Setara (*Equal Liberty Principle*): Setiap individu memiliki hak setara atas kebebasan-kebebasan dasar yang selaras dengan kebebasan orang lain.[18] Dalam lanskap digital yang *borderless*, prinsip ini dimaknai bahwa setiap pencipta memiliki hak dasar yang sama agar karyanya tidak diklaim atau dikomodifikasi oleh sistem algoritma tanpa persetujuan (*consent*) yang sah.
2. Prinsip Perbedaan (*Difference Principle*): Ketimpangan sosial dan ekonomi hanya dapat dibenarkan jika diatur sedemikian rupa untuk memberikan keuntungan terbesar bagi mereka yang paling tidak beruntung (*the least advantaged*).[19] Penerapan prinsip ini memberikan landasan etis bahwa pemanfaatan karya manusia sebagai data pelatihan (*training data*) oleh AI generatif harus memberikan kompensasi, atribusi, atau mekanisme pembagian royalti yang menguntungkan pencipta manusia, yang posisinya secara struktural sering kali lebih lemah dibandingkan entitas korporasi penyedia teknologi.

Sedangkan teori kebendaan merupakan fondasi hukum yang mengatur hubungan antara individu atau entitas dengan benda atau objek yang menjadi subjek hak. Dalam konteks hukum Indonesia, konsep ini termaktub dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) Buku II, di mana Pasal 499 mendefinisikan "barang" sebagai semua benda dan hak yang dapat menjadi objek hak milik. Hal ini menegaskan bahwa hak kebendaan mencakup segala bentuk kepemilikan, baik yang bersifat materiil (berwujud) maupun immateriil (tidak berwujud). Sepanjang objek tersebut memiliki nilai tukar ekonomi dan dapat dipertahankan terhadap pihak ketiga.

Secara fundamental, Hak Kekayaan Intelektual, khususnya Hak Cipta, diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud. Klasifikasi ini memberikan landasan yuridis bagi pengakuan Hak Cipta sebagai aset properti yang sah dan berharga. Sesuai Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta adalah benda bergerak tidak berwujud.[20] Klasifikasi ini berimplikasi bahwa Hak Cipta memiliki nilai ekonomi, dapat dialihkan (melalui pewarisan, hibah, wasiat, atau perjanjian), dan dapat dijadikan objek jaminan (misalnya jaminan fidusia). Hak ini memberi kendali eksklusif kepada pencipta, mencakup hak moral yang melekat abadi dan hak ekonomi untuk manfaat finansial. Oleh karena statusnya sebagai entitas benda yang utuh, maka rezim hukum negara wajib memberikan perlindungan preventif maupun represif agar benda tak berwujud ini tidak dirampas atau dimanipulasi tanpa hak.

Teori kebendaan juga menyediakan kerangka analitis krusial, terutama dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh teknologi modern seperti Kecerdasan Buatan (AI). Kerangka ini sangat penting untuk memahami pemisahan yang jelas antara hak pemilik (Pencipta) dan objek ciptaan itu sendiri, khususnya ketika AI bertindak sebagai "penghasil" karya kopi atau turunan. Sebagaimana didoktrinkan dalam hukum kekayaan intelektual, terdapat dikotomi yang tegas antara kepemilikan atas wujud fisik atau media penyimpanannya (*corpus mechanicum*) dengan kepemilikan atas nilai intelektual yang terkandung di dalamnya (*corpus mysticum*). Mengakui dan melindungi hak moral pencipta dalam era AI menjadi aspek penting.[21] Tanpa perlindungan yang holistik, kemudahan akses teknologi AI dalam memodifikasi data dapat mengaburkan secara fatal batasan antara sebuah inspirasi digital dengan pelanggaran hak milik. Oleh karena itu, tantangan baru ini mendorong perlunya reformasi hukum yang lebih tepat dan adaptif, bertujuan untuk menciptakan kebijakan yang melindungi Hak Cipta sekaligus mendorong inovasi.[22] Melalui pembaharuan dan rekayasa hukum ini, diharapkan tercipta ekuilibrium baru di mana kemajuan AI generatif tidak mereduksi apalagi meniadakan hak kebendaan eksklusif yang telah dijamin konstitusi bagi manusia sebagai pencipta sejatinya.

## **C. PEMBAHASAN**

### **1. Pelindungan Hak Kekayaan Intelektual atas Pemanfaatan Teknologi AI Generatif**

Pengaturan hukum terhadap perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atas pemanfaatan teknologi AI generatif di Indonesia saat ini masih dalam tahap perkembangan dan belum memiliki undang-undang khusus yang komprehensif. Pendekatan hukum yang digunakan cenderung mengadaptasi aturan yang sudah ada, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dalam pengaturan hukumnya, terkait status Hukum AI (apakah merupakan subjek hukum atau obyek hukum), sejauh ini AI generatif dipandang sebagai alat (*tools*) atau objek hukum, bukan subjek hukum atau pencipta (*author*). Akibatnya, AI tidak dapat memiliki hak cipta atas karya yang dihasilkannya. Hasil karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa campur tangan manusia umumnya tidak mendapatkan perlindungan hak cipta. Perlindungan baru diberikan jika terdapat intervensi atau kontribusi kreatif yang signifikan dari manusia (seperti pembuatan *prompt* yang detail atau penyuntingan ulang). Konsekuensi logisnya, tanggung jawab hukum atas karya yang dihasilkan AI terutama jika melanggar hak cipta orang lain melekat pada pengguna (*user*) atau pengembang sistem AI tersebut. Hal ini ada terkandung dalam pengaturan UU Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, yang masih menjadi landasan utama, meski ada tantangan dalam pembuktian orisinalitas karya; UU ITE dan UU PDP, yang menentukan penggunaan data dalam pelatihan AI generatif diatur terkait keamanan sistem dan perlindungan data pribadi. Kemudian ada disinggung dalam Surat Edaran Kominfo No. 9 Tahun 2023, yang mengatur etika penggunaan kecerdasan artifisial. Ringkasnya, perlindungan HKI atas karya AI di Indonesia saat ini menganut prinsip *human-centered authorship*, di mana manusia adalah subjek pencipta utama yang karyanya bisa dilindungi, sementara AI hanyalah alat bantu.

Kekosongan hukum dalam pengaturan teknologi AI generatif di bidang Hak Kekayaan Intelektual tidak dapat dipahami semata-mata sebagai ketiadaan peraturan tertulis, melainkan sebagai ketidakmampuan sistem hukum yang ada untuk menjangkau realitas sosial dan teknologi yang berkembang. Kekosongan norma pertama terlihat pada ketiadaan pengaturan yang jelas mengenai status hukum dataset yang digunakan dalam pelatihan AI generatif. Dataset tersebut biasanya berisi jutaan contoh karya yang bersumber dari internet, buku, jurnal, musik, film, maupun konten user-generated. Rezim Hak Kekayaan Intelektual pada umumnya berfokus pada perlindungan karya sebagai satuan individual, sementara dataset merupakan kumpulan besar karya yang diolah secara agregatif dan otomatis. Dataset dipahami sebagai kumpulan terstruktur dari data atau karya, sehingga status hukumnya berada pada objek pemanfaatan, bukan subjek pemegang hak. Oleh karena itu, klaim hak cipta atas dataset AI tidak muncul karena “dataset itu sendiri” dianggap sebagai pencipta, melainkan hanya sejauh dataset tersebut dapat dilindungi secara tidak langsung melalui rezim hak cipta atas karya-karya yang terkandung di dalamnya atau melalui perlindungan basis data.[23] Ketidakjelasan apakah dataset dipandang sebagai objek hukum tersendiri, sebagai kompilasi karya, atau sekadar sarana teknis menyebabkan hukum tidak mampu menentukan rezim perlindungan yang tepat. Akibatnya, penggunaan karya cipta dalam dataset pelatihan AI sering berada dalam wilayah abu-abu hukum, yang membuka ruang eksploitasi tanpa kepastian mengenai hak dan kewajiban para pihak.

Kekosongan norma juga tercermin dari tidak adanya kewajiban transparansi (*disclosure*) atas data pelatihan AI generatif. Dalam sistem hukum Hak Kekayaan Intelektual yang berlaku saat ini, tidak terdapat kewajiban bagi pengembang AI untuk mengungkapkan sumber data yang digunakan dalam proses pelatihan model.[24] Ketiadaan kewajiban ini berdampak langsung pada ketidakmampuan pencipta manusia untuk mengetahui apakah karyanya digunakan, serta menghilangkan kemungkinan pengawasan publik maupun penegakan hukum yang efektif.[25] Tanpa transparansi, norma perlindungan Hak Kekayaan Intelektual kehilangan daya kerjanya karena pelanggaran potensial tidak dapat dideteksi sejak awal.

Kekosongan norma berikutnya berkaitan dengan ketidakjelasan posisi hukum pencipta manusia dalam proses pelatihan AI generatif. Rezim Hak Kekayaan Intelektual tidak secara eksplisit mengatur apakah penggunaan karya dalam training AI memerlukan persetujuan pencipta, dapat dikualifikasikan sebagai bentuk penggunaan yang dikecualikan, atau justru merupakan perbuatan yang membutuhkan lisensi khusus. Ketidakjelasan ini menempatkan pencipta pada posisi pasif dan reaktif, karena hukum tidak menyediakan pengakuan normatif atas perannya sebagai pihak yang berkontribusi dalam pembentukan nilai AI generatif. Dengan demikian, pencipta manusia secara struktural terpinggirkan dalam proses yang justru bergantung pada karya-karya mereka.

Kekosongan norma juga tampak pada ketiadaan pengaturan mengenai pembagian manfaat ekonomi yang dihasilkan dari penggunaan AI generatif. Ketiadaan aturan yang jelas juga mempersulit pencipta manusia untuk menuntut hak mereka ketika karya yang menyerupai gaya mereka dihasilkan oleh AI.[26] Meskipun nilai ekonomi AI generatif sangat bergantung pada kualitas dan kuantitas karya manusia yang digunakan sebagai data pelatihan, rezim Hak Kekayaan Intelektual belum mengatur mekanisme kompensasi, pembagian keuntungan, atau skema imbalan yang adil bagi pencipta. Akibatnya, manfaat ekonomi terakumulasi pada pengembang dan penyedia platform AI, sementara pencipta manusia tidak memperoleh bagian yang proporsional atas kontribusinya. Kekosongan ini memperkuat ketimpangan ekonomi dan menimbulkan ketidakadilan struktural dalam ekosistem AI generatif.

Selain kekosongan norma, persoalan pengaturan AI generatif di bidang Hak Kekayaan Intelektual juga ditandai oleh kekosongan institusional. Hingga saat ini, belum terdapat otoritas khusus yang memiliki mandat jelas untuk mengawasi penggunaan AI generatif dari perspektif perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.[27] Pengawasan tersebar pada berbagai lembaga dengan kewenangan terbatas dan tidak terkoordinasi, sehingga tidak mampu merespons kompleksitas teknologi AI secara komprehensif. Ketiadaan otoritas khusus ini menyebabkan penegakan hukum berjalan secara sporadis dan bergantung pada inisiatif individual pencipta melalui mekanisme gugatan. Lebih jauh, lemahnya

pengawasan terhadap praktik penggunaan AI generatif memperparah kekosongan hukum yang ada. Tanpa sistem pengawasan yang aktif dan berkelanjutan, pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual yang melibatkan AI generatif cenderung tidak terdeteksi dan tidak ditindak. Pengawasan yang lemah juga menghambat pengembangan standar etika dan praktik terbaik dalam penggunaan karya cipta sebagai data pelatihan AI.[28] Kondisi ini menunjukkan bahwa kekosongan institusional tidak hanya bersifat administratif, tetapi juga berdampak langsung pada efektivitas perlindungan hukum Hak Kekayaan Intelektual secara keseluruhan.

Kekosongan hukum dalam pengaturan AI generatif di bidang Hak Kekayaan Intelektual ini bersifat multidimensional, mencakup kekosongan norma substantif dan kekosongan institusional. Kekosongan ini tidak sekadar mencerminkan keterlambatan regulasi, tetapi menunjukkan adanya ketidaksiapan sistem hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam menghadapi perubahan struktur penciptaan dan pemanfaatan karya di era AI generatif. Identifikasi kekosongan hukum ini menjadi landasan penting untuk menganalisis dampaknya terhadap prinsip keadilan bagi pencipta manusia pada subbab selanjutnya.

## **2. Kedudukan Hasil Luaran Artificial Intelligence (AI) Generatif dalam Hukum Positif Indonesia**

Dalam kerangka hukum positif Indonesia (KUHPerdata/BW), hasil luaran (*output*) Artificial Intelligence (AI) generatif diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud (*immateriale roerende goederen*). Hasil AI (gambar, teks, kode, musik) berbentuk digital, dapat dipindahkan, disimpan, dan ditransmisikan, sehingga masuk kategori benda bergerak. Hasil AI adalah produk intelektual digital, bukan benda fisik yang dapat dipegang langsung, melainkan data atau informasi yang disajikan secara elektronik. Hasil luaran AI dianggap sebagai objek hukum yang dapat dimiliki atau digunakan oleh manusia (pengguna AI).

Perkembangan teknologi yang masif menuntut hukum untuk terus beradaptasi dan memberikan kepastian. Menentukan kedudukan hukum dari hasil luaran teknologi Artificial Intelligence (AI) generatif, maka analisis fundamental harus dikembalikan pada arsitektur hukum perdata Indonesia, khususnya mengenai klasifikasi kebendaan, mengingat klasifikasi benda bukan sekadar pengelompokan administratif, melainkan fondasi bagi penentuan rezim perlindungan hukum. Pendekatan ini memastikan bahwa setiap inovasi teknologi tetap memiliki pijakan yuridis yang kuat. Dalam konstruksi arsitektur hukum perdata Indonesia yang berakar kuat pada *Burgerlijk Wetboek* (KUHPerdata), pemahaman tentang apa yang disebut sebagai benda telah diatur secara komprehensif.

Berdasarkan Pasal 499 KUH Perdata, benda adalah tiap barang dan tiap hak yang dapat menjadi objek hak milik. Artinya, menurut pasal ini, benda mencakup barang (wujud) maupun hak (tidak berwujud) sepanjang dapat dimiliki atau menjadi objek hak milik.[29] klasifikasi benda bukan sekadar pengelompokan administratif, melainkan fondasi bagi penentuan rezim hukum yang mengatur hak kepemilikan, mekanisme pembebanan jaminan, hingga prosedur penyerahan (*levering*).[30] Pemahaman yang utuh terhadap pasal ini menjadi gerbang awal untuk membedah status produk-produk digital saat ini.

Dalam sistematika KUHPerdata, pembedaan benda dilakukan dalam berbagai analisa dengan konsekuensi hukum masing-masing yang berbeda. Yang awal, pembedaan didasarkan pada dikotomi antara benda berwujud (*lichamelijk*) dan tidak berwujud (*onlichamelijk*) sebagaimana diatur dalam Pasal 503 KUHPerdata. Di era kontemporer saat ini, hak cipta, paten, dan saham menjadi contoh benda tidak berwujud, yang sudah bertransformasi menjadi aset strategis yang memiliki valuasi ekonomi melampaui aset fisik. Perbedaan ini menentukan cara pengalihan hak. Jika benda berwujud berpindah melalui penyerahan fisik, maka benda tidak berwujud memerlukan instrumen hukum khusus seperti *cessie* atau pendaftaran hak kekayaan intelektual.

Pembedaan juga dapat didasarkan pada pergerakan (Pasal 504 KUHPerdata), yang menjadi pemisah fundamental dalam hukum jaminan yang sangat memengaruhi praktik perbankan dan pembiayaan. Benda bergerak dicirikan oleh fleksibilitasnya untuk dipindahkan tanpa merusak hakikatnya, sementara benda tidak bergerak (seperti tanah dan bangunan) memiliki sifat permanen.[31] Implikasi yuridisnya sangat tajam: benda bergerak menjadi objek Gadai atau Fidusia, sedangkan benda tidak bergerak menjadi objek Hak Tanggungan. Klasifikasi ini juga menentukan asas *bezit* (Pasal 1977 KUHPerdata), di mana penguasaan fisik pada benda bergerak sering kali dianggap sebagai bukti kepemilikan sah, sebuah doktrin yang tidak berlaku bagi benda tidak bergerak yang membutuhkan pembuktian administratif.

Kemudian, pembedaan juga dapat didasarkan pendaftaran, yang berkaitan erat dengan asas publisitas dan perlindungan pihak ketiga dalam lalu lintas perdata. Benda terdaftar (seperti tanah dan kendaraan bermotor) menuntut transparansi administratif melalui sertifikasi negara untuk menciptakan kepastian hukum bagi masyarakat luas. Sebaliknya, benda tidak terdaftar (seperti perhiasan atau perabotan) mengandalkan bukti penguasaan fisik. Terakhir, pembedaan benda habis pakai dan tidak habis pakai (Pasal 505 KUHPerdata) memberikan batasan logis dalam hukum perjanjian; benda habis pakai hanya dapat menjadi objek pinjam-mengganti, sedangkan benda tidak habis pakai menjadi objek utama dalam perjanjian sewa-menyewa atau pinjam-pakai. Secara sintesis, pemahaman multidimensi terhadap macam-macam benda ini menjadi prasyarat mutlak bagi

terciptanya kepastian hukum dalam setiap transaksi keperdataan di masyarakat, termasuk transaksi di ruang siber.

Konsep hak milik (*eigendom*) sebagaimana termaktub dalam Pasal 570 KUHPerdara merupakan hak kebendaan yang paling utuh, sempurna, dan berdaulat. Pasal tersebut memberikan kewenangan luas kepada pemilik untuk menikmati suatu benda dengan sebebas-bebasnya dan untuk melakukan perbuatan hukum bebas terhadap benda itu sepenuhnya (termasuk menjual atau memusnahkan), dengan batasan normatif bahwa tindakan tersebut tidak boleh bertentangan dengan undang-undang atau mengganggu hak subjektif orang lain. Namun, penerapan konsep kepemilikan ini sangat bervariasi dan bergantung pada jenis bendanya secara spesifik. Pada benda bergerak berwujud, berlaku asas fundamental hukum perdata sebagaimana diatur dalam Pasal 1977 ayat (1) KUHPerdara, yakni "*bezit geldt als volkomen titel*" (penguasaan berlaku sebagai alas hak yang sempurna).[32] Artinya, siapa yang menguasai benda bergerak secara fisik (*feitelijke bezit*) dianggap oleh hukum sebagai pemilik sah secara sempurna sampai pihak lain dapat membuktikan sebaliknya melalui proses pengadilan. Asas ini diciptakan semata-mata untuk melancarkan lalu lintas perdagangan benda bergerak agar tidak terhambat oleh beban pembuktian asal-usul barang yang rumit dan berbelit-belit.

Doktrin ini tidak berlaku mutlak dan berbeda penerapannya pada benda tidak bergerak atau benda terdaftar yang mengedepankan asas publisitas.[33] Pada kategori ini, terdapat pemisahan yang tegas dan rigid antara penguasaan fisik (*bezit*) dan kepemilikan yuridis (*eigendom*). Sebagai perumpamaan, seseorang yang menempati sebuah rumah secara fisik (menguasai *corpus*) tidak serta merta dianggap sebagai pemilik sah jika nama yang tercantum dalam sertifikat hak atas tanah adalah orang lain. Kepemilikan pada benda terdaftar bersifat formalitas administratif, di mana bukti hak (sertifikat) menjadi rujukan utama kebenaran kepemilikan, bukan sekadar fakta penguasaan fisik semata.

Dalam konteks benda tidak berwujud seperti aset digital atau karya cipta teknologi, konsep kepemilikan mengalami bifurkasi (percabangan) konseptual yang menarik. Hukum membedakan secara tajam antara kepemilikan atas fisik benda atau media penyimpanannya (*corpus mechanicum*) dengan kepemilikan atas nilai intelektual atau ide yang terkandung di dalamnya (*corpus mysticum*). Pemisahan ini menjadi titik sentral dalam memahami sengketa hak kekayaan intelektual masa kini. Seseorang dapat saja memiliki sebuah *flashdisk* atau fail digital berisi lukisan (memiliki *corpus mechanicum*), namun ia belum tentu memiliki hak cipta atas lukisan tersebut (*corpus mysticum*). Hak eksklusif untuk memperbanyak, mengumumkan, atau memodifikasi karya tersebut tetap melekat erat pada pencipta atau pemegang hak cipta, bukan pada pemilik fisik benda tersebut. Pemahaman mendalam mengenai dikotomi ini sangat esensial dalam menganalisis sengketa kepemilikan aset di era teknologi informasi.

Kekayaan intelektual dapat diklasifikasikan sebagai benda tidak berwujud (benda immaterial). Meskipun tidak memiliki wujud fisik, kekayaan intelektual diakui sebagai harta kekayaan yang dapat dimiliki, dialihkan, dan dilindungi hukum.[34] Meskipun tidak dapat disentuh, kekayaan intelektual diakui secara hukum sebagai "benda" yang memiliki nilai ekonomis. Hak kekayaan intelektual melekat pada pemiliknya sebagai hak milik perorangan yang memberikan kewenangan khusus. Hak tersebut menyebabkan kekayaan intelektual dapat dijual, dilisensikan, atau diwariskan, ia memenuhi kriteria sebagai benda yang berharga dalam hukum harta benda. Dengan menafsirkan Pasal 499 KUH Perdata, maka kekayaan intelektual masuk dalam kategori benda tidak berwujud atau benda immateril.[35]

Sebagai benda, hak kekayaan intelektual dapat dimiliki untuk memberikan perlindungan hukum, memastikan nilai ekonomi (royalti/lisensi), dan mencegah penggunaan tanpa izin atas karya kreatif. Kepemilikan hak kekayaan intelektual mengakui hasil olah pikir manusia (seni, teknologi, desain) sebagai aset berwujud maupun tak berwujud, yang mendorong inovasi dan daya saing di pasar.[36] Pendaftaran hak kekayaan intelektual (merek, paten, hak cipta) memberikan kepastian hukum, sehingga pemilik berhak melarang pihak lain menggunakan karyanya secara ilegal. Karya yang dilindungi dapat menghasilkan uang melalui lisensi, royalti, atau penjualan hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual melindungi karya dan merek dari peniruan, eksploitasi, atau penggunaan tanpa izin oleh pihak lain. Adanya hak eksklusif ini dapat memotivasi pencipta untuk terus berinovasi dan mengembangkan produk baru tanpa takut idenya dicuri, sehingga hak ini memungkinkan hasil kreativitas diakui secara sah, memberikan rasa aman, dan memberikan kontrol penuh kepada pencipta atas penggunaan karya mereka.[37]

Orang yang memodifikasi karya kekayaan intelektual milik orang lain dapat memiliki hak cipta atas modifikasi tersebut, asalkan modifikasi dilakukan dengan izin pemegang hak asli dan menghasilkan ciptaan baru yang orisinal. Namun, tanpa izin, modifikasi tersebut dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.[38] Modifikasi yang menghasilkan karya baru (seperti adaptasi, aransemen, atau alih wujud) dilindungi sebagai ciptaan tersendiri selama ada perbedaan jelas dari karya asli. Pada prinsipnya, hak cipta atas hasil modifikasi hanya diakui jika pemodifikasi mendapatkan izin (lisensi) dari pencipta asli. Memodifikasi tanpa izin, terutama untuk komersial, melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta asli, serta dapat dikenakan sanksi hukum. Pencipta asli tetap memiliki hak moral untuk dicantumkan namanya pada karya modifikasi tersebut. Singkatnya, modifikasi legal menghasilkan HKI baru bagi pemodifikasi, sedangkan modifikasi ilegal tidak memberikan perlindungan hukum dan justru berisiko hukum.[39]

Dalam kaitan Untuk hasil *output* atau luaran dari pemanfaatan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) Generatif (yang dapat berupa teks, gambar, audio, atau

kode pemrograman dapat dikategorikan sebagai benda),[40] untuk menentukannya sebagai benda juga diperlukan penafsiran ekstensif dan progresif terhadap Pasal 499 KUHPdata. Unsur utama benda adalah sifatnya yang "dapat menjadi objek hak milik". Dalam diskursus hukum siber kontemporer, data elektronik telah mengalami rekonseptualisasi sebagai benda bergerak tidak berwujud (*intangible movable property*).[41] Hal ini didasarkan pada karakteristik data yang memiliki nilai ekonomi riil, dapat dikuasai penuh (disimpan, dienkripsi, dihapus), dan dapat dialihkan kepemilikannya (ditransmisikan) layaknya aset konvensional.

Hasil pemanfaatan AI sudah memenuhi kualifikasi tersebut. Meskipun tidak memiliki wujud fisik yang dapat diraba (*tangible*), sebuah fail gambar hasil generasi AI menempati ruang penyimpanan digital tertentu, dapat dipindahkan antar-perangkat, dan memiliki nilai tukar di pasar komersial. UU No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua UU ITE semakin memperkuat pandangan ini dengan mendefinisikan Informasi Elektronik sebagai satu atau sekumpulan data elektronik yang memiliki arti atau dapat dipahami. Ketika seseorang menggunakan *prompt* untuk menghasilkan karya seni digital, fail yang dihasilkan berada di bawah penguasaan eksklusif pengguna (tersimpan aman dalam akun atau perangkat pribadinya). Kemampuan subjek hukum untuk melakukan kontrol penuh atau tindakan penguasaan (*beheersdaden*) terhadap hasil AI tersebut seperti keputusan sepihak untuk mempublikasikan, menjual, atau bahkan memusnahkannya merupakan indikator yuridis terkuat bahwa objek tersebut adalah benda dalam kacamata hukum keperdataan.[42] Dengan demikian, hasil karya AI generatif adalah objek hukum yang sah, sebagai benda yang ada melekat hak-hak kebendaan (*zakelijk recht*), termasuk hak untuk menuntut pengembalian jika dikuasai pihak lain tanpa hak (*revindicatie*), terlepas dari perdebatan apakah objek tersebut memenuhi syarat orisinalitas untuk dilindungi oleh rezim Hak Cipta atau tidak. Status kebendaan ini berdiri sendiri secara otonom, terpisah dari status kekayaan intelektualnya.

Hasil luaran AI generatif, yang diperhitungkan sebagai benda bergerak tidak berwujud yang kedudukannya sangat bergantung pada tingkat keterlibatan manusia. Karya murni AI (tanpa sentuhan manusia) tidak dilindungi hak cipta dan dapat menjadi milik umum (*public domain*), sedangkan hasil yang melibatkan kreativitas manusia signifikan dapat menjadi objek kekayaan intelektual.

Hak Kekayaan Intelektual dari hasil AI bukanlah "ciptaan" otomatis. Menurut UU Hak Cipta (UU No. 28 Tahun 2014), pencipta haruslah orang (manusia) atau badan hukum. Hasil yang sepenuhnya diciptakan oleh AI tanpa campur tangan manusia yang signifikan tidak diakui sebagai ciptaan yang dilindungi hak cipta. Jika hasil AI tersebut dihasilkan melalui *prompt* (perintah) yang sangat rinci, kreatif, dan melibatkan pengeditan signifikan oleh manusia, maka hasil tersebut berpotensi diakui sebagai karya yang dilindungi hak cipta, di mana manusia

sebagai penciptanya. Sedangkan karya yang murni hasil generatif AI (tanpa sentuhan manusia) umumnya dianggap berada dalam *public domain* (milik umum) dan dapat digunakan oleh siapa saja, selama tidak melanggar hak cipta data latih (*training data*) AI tersebut.

Dalam Hukum Perdata, AI generatif dapat dianggap sebagai alat bantu (*tool*), bukan subjek hukum. Oleh karena itu, hasil luaran AI adalah objek yang dikuasai oleh pengguna (*user*) atau penyedia platform AI. Jika hasil luaran AI melanggar hak cipta pihak lain atau merugikan, tanggung jawab hukumnya melekat pada manusia (*user* atau pengembang), bukan pada sistem AI itu sendiri.

Perdebatan mengenai status hukum karya yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan (AI) saat ini terbagi menjadi dua pandangan utama: *Public Domain* (domain publik/bebas digunakan) atau *Sui Generis Right* (hak khusus/baru).

Saat ini, sebagian besar hukum hak cipta dunia (termasuk Indonesia) belum memiliki regulasi khusus yang secara komprehensif mengatur karya AI, namun secara umum, AI dianggap sebagai alat, dan pencipta haruslah manusia.

Penemuan yang 'dihasilkan oleh AI' menjadi isu yang telah memicu perdebatan sengit mengenai masa depan hukum dan kebijakan hak kekayaan intelektual. Meskipun terdapat konsensus umum bahwa penemuan semacam itu tidak sesuai dengan konsep pencipta manusia, masih belum jelas sejauh mana kekhawatiran mengenai 'kecerdasan non-manusia' dapat dibenarkan. Yang paling tidak pasti adalah bagaimana AI 'secara otonom menghasilkan' penemuan, dan dalam hal apa penemuan yang 'dihasilkan oleh AI' berbeda dari penemuan yang dikembangkan dengan bantuan AI. Teknik AI adalah metode pemecahan masalah komputasional, metode yang harusnya tidak boleh disamakan dengan 'otonomi kognitif' komputer. Selama komputer bergantung pada instruksi (perintah atau *prompt*) yang didefinisikan oleh manusia mengenai cara memecahkan suatu masalah, pemisahan antara kecerdasan manusia dan non-manusia (algoritmik) pada dasarnya bersifat artifisial. Diperlukan penyelidikan teknis yang lebih luas yang akan menjelaskan relevansi kekhawatiran normatif yang saat ini diperdebatkan mengenai 'penemu non-manusia' di tengah perkembangan teknologi terkini.[43]

Dalam kaitan karya AI dipandang sebagai *Public Domain*, maka karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI (tanpa kontribusi kreatif manusia yang signifikan) tidak layak mendapatkan hak cipta dan harus masuk *public domain*. Dasar pandangan ini adalah karena hak cipta mensyaratkan "orisinalitas" dan "kreasi intelektual" dari pencipta manusia. AI hanya mengolah ulang data, bukan menciptakan sesuatu dari "percikan kreativitas" manusia. Akibatnya, karya tersebut dapat disalin, diadaptasi, dan digunakan oleh siapa saja tanpa perlu izin atau pembayaran royalti. Contohnya: US Copyright Office menolak perlindungan hak cipta untuk gambar yang 100% dibuat oleh AI (seperti kasus *Zarya of the Dawn*).

Dalam pendapat karya AI sebagai *sui generis*, yang mengusulkan adanya hak hukum khusus baru (*sui generis* berarti "unik" atau "jenisnya sendiri") yang dirancang khusus untuk karya AI. Meskipun AI menghasilkan karya, ada investasi besar (waktu, uang, keahlian) dari manusia yang mengoperasikannya (pengguna atau pengembang). Hak cipta tradisional tidak cocok, sehingga dibutuhkan perlindungan khusus. Akibatnya, karya AI tidak bisa bebas digunakan, tetapi perlindungannya berbeda dari hak cipta manusia biasanya lebih pendek (misal: 25 tahun) dan hanya fokus pada hak ekonomi. Beberapa negara seperti Ukraina mulai mengadopsi rezim *sui generis* untuk karya AI.[44]

Di Indonesia, dalam UU Hak Cipta Indonesia (UU No. 28 Tahun 2014) belum spesifik mengatur AI, namun secara prinsip menegaskan bahwa pencipta adalah orang atau badan hukum. Jika karya AI dihasilkan sepenuhnya mandiri oleh AI (AI Agent), karya tersebut berada dalam "wilayah abu-abu yuridis" dan berpotensi masuk *public domain*. Namun, jika manusia **memberikan** intervensi/kontribusi kreatif (contoh: *prompt engineering* yang kompleks), manusialah yang dianggap sebagai pencipta dan berhak atas hak cipta. Saat ini, pendekatan yang paling logis adalah dua tingkat: Karya yang murni otonom AI (AI-driven) ditempatkan di *public domain*, sedangkan karya yang melibatkan *creative input* manusia yang signifikan diberikan *sui generis right*.

### 3. Subjek Hukum Pemegang Hak atas Karya AI Generatif

Di tengah interseksi Hukum Kebendaan dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Indonesia saat ini, subjek hukum yang berhak memegang alas hak (kepemilikan) atas karya AI generatif adalah manusia (pengguna/user), yang memberikan perintah (*prompt*) atau melakukan intervensi signifikan dalam proses penciptaan, bukan AI itu sendiri. Dalam UU No. 28 Tahun 2014 (UU Hak Cipta) secara mutlak mengakui manusia sebagai pencipta (subjek hukum) yang memiliki kemampuan intelektual, seni, dan sastra. AI generatif dipandang sebagai objek hukum (alat) yang digunakan oleh manusia, bukan subjek hukum yang dapat memiliki hak. Karya AI hanya akan mendapatkan perlindungan hak cipta jika manusia terlibat secara signifikan dalam proses kreatifnya, seperti dengan memberikan perintah (*prompt*) yang detail, melakukan pengeditan, atau mengarahkan hasil karya secara otonom. Jika karya dihasilkan 100% oleh AI tanpa intervensi, potensi perlindungan hak ciptanya rendah.

Dalam konteks hukum kekayaan (kebendaan), karya AI dianggap sebagai benda tidak berwujud (*intangible property*) hasil olah pikir manusia, sehingga manusia yang mengoperasikan AI tersebut lah yang berhak atas manfaat ekonomi dari karya tersebut. Pengguna atau pengembang (manusia) yang memegang kontrol atas pengoperasian AI generatif adalah subjek hukum pemilik alas hak atas hasil karya tersebut.

Ada perbedaan tajam antara kepemilikan atas fisik/fail benda (*corpus mechanicum*) dengan kepemilikan atas nilai intelektualnya (*corpus mysticum*). Kepemilikan hasil AI Generatif tidak dapat dilepaskan dari interseksi krusial antara rezim hukum kebendaan dan rezim Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Hukum kebendaan berfokus pada perlindungan atas penguasaan fisik atau digital terhadap suatu benda (*ownership of the copy*), sedangkan rezim HKI melindungi nilai ekspresi intelektual yang bersifat abstrak (*ownership of the copyright*). Dalam konteks hasil AI murni yang tercipta tanpa sentuhan kreatif manusia yang signifikan, karya tersebut berpotensi besar terlempar ke dalam ranah *Public Domain* karena gagal memenuhi unsur orisinalitas subjektif manusia yang disyaratkan undang-undang.[45] Implikasi yuridisnya adalah seseorang mungkin saja memiliki fail gambar hasil AI tersebut secara sah sebagai "benda" di dalam perangkat penyimpanannya, namun ia tidak memiliki alas hak untuk mendaftarkannya sebagai Ciptaan yang dilindungi secara eksklusif. Konsekuensi lanjutannya, ia tidak memiliki *legal standing* untuk menggugat pihak lain yang menyalin atau menggunakan karya tersebut atas dasar pelanggaran hak cipta, kecuali jika terdapat unsur akses ilegal yang melanggar ketentuan pidana pada hukum siber. Hal ini menempatkan karya AI pada posisi yang rentan jika dipandang murni dari kacamata HKI tradisional.

Dalam sistem hukum Indonesia yang menganut asas deklaratif, perlindungan hukum memang lahir secara otomatis saat karya diwujudkan dalam bentuk nyata (*fixation*), namun otomatisasi ini hanya berlaku bagi objek yang memenuhi kualifikasi "Ciptaan" yang sah berdasarkan parameter undang-undang. Penting untuk dipahami bahwa rezim kekayaan intelektual memiliki perbedaan prinsip dalam perolehan hak antara satu cabang dengan cabang lainnya. Indonesia menggunakan prinsip *first to file* untuk merek, yang berarti hak eksklusif diberikan kepada pihak pertama yang mendaftarkan merek secara resmi, meskipun belum tentu yang pertama kali menggunakan di pasaran. Sebaliknya, *first to use* (atau dalam konteks Indonesia selaras dengan sistem deklaratif) memberikan hak kepada pengguna pertama secara komersial atau pencipta pertama, yang diterapkan di negara lain seperti Amerika Serikat atau pada rezim Hak Cipta di tanah air. Untuk hak cipta, Indonesia menganut prinsip *first to use* (deklaratif), di mana perlindungan otomatis berlaku sejak karya diumumkan atau dibuat, tanpa harus mendaftarkan terlebih dahulu, meskipun pendaftaran memberikan bukti kuat untuk kemudahan pembuktian di pengadilan.[46] Problematika hukum yang pelik muncul ketika teknologi AI digunakan untuk memodifikasi karya milik orang lain, misalnya mengubah foto atau ilustrasi yang sudah ada melalui teknik *inpainting* atau *image-to-image*. Tindakan ini menjembatani batas antara pencipta baru dan penjiplak mekanis. Dalam perspektif hukum yang berlaku saat ini, hasil modifikasi ini dikategorikan sebagai karya turunan (*derivative works*). Pengguna AI memiliki kewajiban hukum imperatif untuk mendapatkan izin dari pencipta asli sebelum

melakukan modifikasi sekecil apapun. Tanpa adanya izin yang valid, karya baru yang dihasilkan secara hukum merupakan produk pelanggaran (*infringement*), di mana hak moral dan hak ekonomi pencipta asli telah dilangkahi secara sepihak dan melawan hukum.

Dalam menghadapi tantangan yang ditimbulkan oleh teknologi AI, teori kebendaan dapat menyediakan kerangka analitis untuk memahami pemisahan yang jelas antara hak pemilik (Pencipta) dan objek ciptaan itu sendiri, khususnya ketika AI bertindak sebagai "penghasil" karya kopi atau turunan. Mengakui dan melindungi hak moral pencipta dalam era AI menjadi aspek penting untuk menjawab perdebatan yang muncul ketika mengartikan siapa Pencipta. Apakah pengguna teknologi AI yang menyebabkan ada hasil karya yang diwujudkan adalah pencipta? Atau pembuat teknologi AI adalah yang sejatinya menciptakan dari ciptaannya semula berupa teknologi AI?

Dari realitas komersialnya, identifikasi subjek hukum yang berhak secara mutlak disebut sebagai pemilik (*eigenaar*) atas hasil AI Generatif merupakan isu yang sangat kompleks karena melibatkan interaksi yang rumit antara hukum perikatan (kontrak) dan rezim hukum kekayaan intelektual konvensional.[47] Secara umum, dalam ekosistem digital saat ini, terdapat tiga pihak yang berpotensi memiliki klaim kepemilikan yang saling berbenturan. Pengembang AI (*Developer*), pengguna (*Prompter*), dan pihak pemberi kerja/investor.

Jika ditinjau dari sisi hubungan kontraktual antara *Developer* dan *Prompter*, masalah kepemilikan biasanya diatur secara sepihak dalam *Terms of Service* (ToS) yang harus disetujui di awal penggunaan. Sebagian besar platform AI modern (seperti OpenAI atau Midjourney) secara eksplisit melepaskan klaim hak kepemilikan atas *output* dan menyerahkannya sepenuhnya kepada pengguna, asalkan pengguna mematuhi aturan penggunaan yang ditetapkan.[48] Dalam konteks ini, *Prompter* memperoleh hak milik atas fail digital tersebut berdasarkan kesepakatan perjanjian. Namun, hak milik ini sering kali bersifat "kepemilikan atas salinan data", bukan kepemilikan hak cipta, karena hukum positif Indonesia secara tegas mensyaratkan faktor manusia (*human authorship*) sebagai elemen mutlak seorang pencipta.[49] Jika kontribusi kreatif pengguna sangat minim (hanya memasukkan *prompt* sederhana), pengguna mungkin memiliki fail tersebut sebagai "benda", tetapi tidak memiliki hak monopoli eksklusif untuk melarang orang lain menggunakan karya serupa.

Tetapi jika dalam konteks hubungan kerja industrial atau komersial (*Work for Hire*), prinsip kepemilikan dapat beralih secara hukum secara otomatis berdasarkan ikatan ketenagakerjaan. Jika seorang karyawan atau penyedia jasa desain profesional menggunakan AI untuk menyelesaikan tugas kantor, maka berdasarkan Pasal 36 UU Hak Cipta dan prinsip hukum ketenagakerjaan, hasil pekerjaan tersebut secara hukum dianggap mutlak milik pemberi kerja (perusahaan). Perusahaan menjadi pemilik sah atas *output* tersebut sebagai aset

korporasi. Hal ini menegaskan bahwa kepemilikan hasil AI tidak selalu melekat pada siapa yang "mengetik" *prompt* secara teknis, melainkan siapa yang memiliki hubungan hukum yang mendasari terciptanya *output* tersebut. Oleh karena itu, analisis kepemilikan hasil AI tidak bisa dilakukan secara tunggal, melainkan harus membedakan lapisan hubungan kontraktual yang melatarbelakanginya.

Sebagai konklusi dari kerumitan ini, di tengah kekaburan status kepemilikan dan potensi karya AI jatuh ke ranah *public domain*, penentuan subjek hukum harus dievaluasi secara filosofis menggunakan teori keadilan menurut John Rawls. Melalui prinsip *justice as fairness*, hukum harus mampu mendistribusikan hak secara proporsional dan tidak berat sebelah. Meskipun pengguna (*prompter*) dapat menguasai *fail* digital AI berdasarkan kesepakatan kontraktual (*Terms of Service*), pemberian hak monopoli (hak cipta) penuh kepada AI atau penggunaanya tanpa mempertimbangkan nasib pencipta asli (pemilik data pelatihan) pada akhirnya akan melanggar prinsip keadilan itu sendiri. Oleh karena itu, kerangka hukum ke depan harus merumuskan bahwa alas hak atas karya AI harus diletakkan pada proporsi kontribusi manusia (*human authorship*), jika intervensi manusia minim, hak yang timbul hanyalah penguasaan kebendaan murni, bukan perlindungan Hak Cipta yang bersifat eksklusif. Hal ini dinilai sangat esensial demi mencegah eksploitasi besar-besaran dan menjamin keseimbangan di tengah kepentingan di masyarakat.

Hubungan antara kepemilikan hasil keluaran AI generatif dan teori keadilan John Rawls berpusat pada pertanyaan apakah kerangka kerja kekayaan intelektual (KI) saat ini berfungsi sebagai distribusi manfaat dan beban yang "adil (*fair*)". Pendekatan Rawls, khususnya yang menggunakan "*Difference Principle*" dan "*Veil of Ignorance*," berpendapat bahwa kepemilikan atas hasil keluaran AI hanya boleh diberikan jika hal itu memberikan manfaat bagi anggota masyarakat yang paling kurang beruntung.[50] Keadilan sebagai keadilan menurut Rawls menunjukkan bahwa jika kepemilikan AI menyebabkan konsentrasi kekayaan yang ekstrem, hal itu justru menjadi tidak adil.

Jika para perancang kebijakan dan pembuat undang-undang berada di balik "*Veil of Ignorance*" tanpa mengetahui apakah mereka akan menjadi CEO perusahaan teknologi yang kaya raya, seorang kreator yang karyanya digunakan untuk pelatihan, atau seorang pekerja kreatif yang menganggur mereka kemungkinan besar tidak akan merancang sistem kekayaan intelektual yang memberikan hak kepemilikan penuh dan tanpa batasan kepada pengembang AI. Rawls menganjurkan distribusi yang luas atas sumber daya produktif. Dalam konteks AI, ini berarti bahwa kepemilikan alat AI dan hasilnya tidak boleh terkonsentrasi pada beberapa pihak swasta. Aturan mengenai kepemilikan hasil akan disusun untuk melindungi para pencipta yang mata pencahariannya terancam oleh alat AI generatif.[51]

Terkait Prinsip Perbedaan (*Difference Principle*), maka ketidaksetaraan sosial dan ekonomi hanya dapat diterima jika hal tersebut memberikan manfaat terbesar bagi mereka yang paling kurang beruntung. Jika pengembang AI memiliki seluruh hasil yang dihasilkan (meskipun dilatih menggunakan data publik), hal ini akan memusatkan kekayaan ke atas, sehingga melanggar prinsip ini. Kerangka pemikiran keadilan menurut Rawls mungkin mendukung kepemilikan bersama, lisensi wajib untuk data pelatihan, atau “dividen data” yang mendistribusikan kembali kekayaan yang dihasilkan oleh AI kepada mereka yang dirugikan oleh penerapannya, seperti pekerja yang tergusur oleh AI, sehingga memastikan bahwa kemajuan AI masih memberikan manfaat bagi kelompok yang paling kurang beruntung.[52]

Rawls menekankan kesetaraan kesempatan yang adil. Jika perusahaan AI generatif menggunakan karya kreatif untuk menghasilkan keluaran yang kompetitif, hal ini dapat mengurangi peluang para pencipta manusia untuk mencari nafkah. Kepemilikan atas keluaran sebaiknya mencerminkan kontribusi manusia/kreativitas yang terlibat (perancangan prompt, data pelatihan) daripada sekadar kepemilikan atas algoritma AI. Sistem AI yang berisiko tinggi harus memiliki “justifikasi publik,” yang berarti aturan kepemilikan dan aplikasi AI harus transparan, sehingga individu dapat menantang keputusan yang dibuat oleh AI. Prinsip pertama keadilan Rawlsian adalah bahwa setiap orang memiliki hak yang sama atas kebebasan dasar. Jika kepemilikan hasil AI generatif digunakan untuk membuat konten yang diskriminatif, bias, atau berbahaya yang membatasi kebebasan kelompok tertentu, hal itu melanggar prinsip utama ini.[53] Sehingga dapat disimpulkan, dari pemikiran keadilan menurut Rawls, maka kepemilikan atas hasil karya AI generatif tidak boleh dipandang sekadar sebagai masalah kekayaan intelektual. Hal ini harus dipandang sebagai bagian dari struktur dasar masyarakat, yang mengharuskan undang-undang kepemilikan dirancang untuk: mencegah konsentrasi kekuasaan yang berlebihan (demokrasi kepemilikan), memberikan manfaat bagi mereka yang paling kurang beruntung (prinsip perbedaan), dan mendukung kesetaraan kesempatan bagi semua.

Di atas telah dipaparkan bagaimana karya AI yang melibatkan *creative input* manusia yang signifikan diberikan *sui generis right*.

Hubungan antara hak kepemilikan *sui generis* (hak milik yang unik, non-tradisional, atau disesuaikan secara khusus) dan teori keadilan John Rawls berakar pada persyaratan bahwa sistem properti harus disusun sedemikian rupa untuk memastikan kepemilikan aset produktif yang merata, alih-alih terkonsentrasi di tangan segelintir orang. Pandangan Rawls tentang “Justice as Fairness” mensyaratkan agar sumber daya produktif didistribusikan secara luas pada awal setiap periode, suatu bentuk predistribusi yang dapat dicapai melalui struktur hukum *sui generis*, atau yang dirancang khusus, yang berbeda dari model kapitalis atau sosialis tradisional.[54]

Rawls berpendapat bahwa keadilan menuntut penyebaran aset produktif (tanah, modal, teknologi) secara luas guna memastikan bahwa kelompok yang paling kurang beruntung tidak bergantung semata-mata pada pendapatan dari tenaga kerja. Hak milik *sui generis* hak yang dirancang khusus untuk situasi unik, seperti kekayaan intelektual yang dimiliki oleh komunitas atau hak penggunaan lahan yang spesifik dan bersifat local dapat mendukung tujuan ini. Demokrasi berbasis kepemilikan properti, yang memenuhi prinsip-prinsip keadilan Rawls, menggunakan mekanisme *sui generis* untuk memastikan kekayaan didistribusikan sebelum terakumulasi (*ex-ante*), bukan dengan mengenakan pajak yang berat setelahnya (*ex-post*), yang merupakan strategi kapitalisme negara kesejahteraan. Hak *sui generis* sering dirancang untuk melindungi properti komunal atau pengetahuan tradisional yang tidak dapat dikelola secara memadai oleh sistem kekayaan intelektual tradisional (paten/hak cipta). Dalam kerangka Rawls, undang-undang *sui generis* dapat mencegah konsentrasi aset tak berwujud di tangan segelintir orang, yang sebaliknya dapat menciptakan ketidaksetaraan yang mendalam dalam hal kekuasaan dan status.[55] Hak milik *sui generis* berfungsi sebagai mekanisme hukum modern untuk mewujudkan cita-cita Rawls tentang demokrasi berbasis kepemilikan dengan menciptakan struktur kepemilikan yang disesuaikan, yang mencegah dominasi oleh sekelompok kecil orang dan memberikan kesempatan yang setara bagi seluruh warga negara.

Dalam hal ini, negara telah memberikan perlindungan hukum terhadap kepemilikan hak intelektual. Dalam konteks karya AI, konsekuensi pelanggarannya ada pada interseksi yang bersifat multidimensi, mencakup sanksi pidana dan perdata yang berat, yang pada akhirnya sangat bergantung pada siapa yang memegang tanggung jawab hukum (*legal liability*). Secara doktrinal, tanggung jawab berada penuh pada pengguna (*prompter*) sebagai subjek hukum yang memberikan instruksi langsung kepada mesin, namun dalam beberapa kasus modern, platform penyedia AI juga dapat terseret pertanggungjawaban hukum jika terbukti tidak memiliki mekanisme filtrasi yang memadai untuk mencegah plagiarisme. Sebagai contoh nyata dari dinamika ini, fenomena penyalahgunaan AI untuk menciptakan konten tanpa izin telah memicu tindakan tegas dari pemerintah di berbagai negara, termasuk Indonesia. Salah satu kasus yang menonjol adalah pemblokiran aplikasi atau situs berbasis AI yang memfasilitasi pembuatan konten manipulatif (seperti *deepfake*) yang melanggar hak privasi dan hak cipta secara masif. Sebagaimana dilaporkan oleh BBC Indonesia, tindakan pelarangan ini diambil karena teknologi tersebut dianggap melanggar UU ITE dan UU Hak Cipta, di mana pemanfaatan teknologi yang seharusnya melahirkan "hak milik" baru justru menjadi alat untuk mengeksploitasi data pribadi dan karya orang lain tanpa kompensasi atau persetujuan.[56]

Dari kacamata hukum pidana dan administratif, pelanggaran tersebut dapat dijerat dengan Pasal 113 ayat (2) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terkait

pelanggaran hak adaptasi, dengan ancaman pidana penjara paling lama 3 tahun. Selain itu, tindakan memanipulasi informasi elektronik milik orang lain secara tanpa hak melanggar Pasal 32 jo. Pasal 48 UU ITE yang membawa ancaman pidana hingga 8 tahun penjara. Bahkan, jika teknologi AI digunakan untuk memanipulasi wajah seseorang yang merugikan kehormatan korban, hal tersebut akan langsung mengaktifkan delik perlindungan data pribadi dan pencemaran nama baik sesuai KUHP Baru dan UU PDP. Dengan demikian, meskipun terdapat potensi timbulnya hak milik dari pemanfaatan teknologi AI, harus ditegaskan bahwa hak tersebut tidak bersifat absolut dan dapat gugur demi hukum apabila dalam proses penciptaannya terjadi pelanggaran terhadap hak asasi, privasi, maupun hak kekayaan intelektual orang lain.

#### **D. SIMPULAN**

Didasarkan pada pembahasan di atas, dapat ditarik simpulan bahwa Indonesia saat ini belum memiliki undang-undang khusus tentang Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk AI Generatif. Regulasi masih mengadaptasi aturan yang ada, terutama mengacu pada UU Hak Cipta (UU No. 28 Tahun 2014) dan didukung oleh UU ITE, UU PDP, serta Surat Edaran Kominfo No. 9 Tahun 2023. Hukum Indonesia menganggap AI sebagai alat bantu, bukan pencipta, sehingga tidak dapat memiliki hak cipta. Karya sepenuhnya dari AI tak terlindungi hak cipta kecuali ada kontribusi manusia yang signifikan. Tanggung jawab karya AI, terutama pelanggaran hak cipta, dibebankan kepada pengguna atau pengembang.

Menurut Hukum Perdata Indonesia, hasil luaran AI dapat dikategorikan sebagai benda bergerak tidak berwujud. Hasil AI memiliki nilai ekonomis dan dapat dikuasai, disimpan, dialihkan, serta diakui keberadaannya sebagai aset. Terdapat perbedaan antara kepemilikan file digital hasil AI dan kepemilikan hak kekayaan intelektual di dalamnya. Memiliki file tidak berarti memiliki hak ciptanya. Posisi AI yang dianggap sebagai alat bantu menyebabkan tanggung jawab hukum terletak pada pengguna atau pengembang. Karya yang sepenuhnya dihasilkan AI tidak dilindungi hak cipta dan masuk ke milik umum. HKI bisa diakui jika terdapat kontribusi kreatif manusia signifikan.

Dalam hukum positif Indonesia, hanya diakui manusia sebagai satu-satunya subjek hukum yang dapat memiliki hak atas karya AI sedangkan AI generatif hanya sebagai alat. Mengenai hasil AI *generative*, ada pemisahan antara kepemilikan digital dan nilai intelektual. File yang dihasilkan AI dapat sah dimiliki, tetapi bisa masuk public domain ketika dihasilkan tanpa intervensi kreatif signifikan. Kepemilikan dipengaruhi perjanjian, seperti Terms of Service yang memberikan hak kepada pengguna. Namun, dalam konteks *Work for Hire*, hak berpindah ke pemberi kerja. Memberikan hak cipta penuh kepada karya AI tanpa

mempertimbangkan pencipta asli melanggar prinsip keadilan, sehingga diperlukan *Sui Generis Right* untuk melindungi kreativitas dan keadilan.

Dari simpulan-simpulan tersebut, diberikan rekomendasi sebagai saran dari tulisan ini bahwa pemerintah perlu segera merancang regulasi yang komprehensif dan spesifik mengenai AI. Regulasi ini harus memperjelas batasan sejauh mana "intervensi manusia" dianggap cukup signifikan untuk mendapatkan hak cipta. Perlu ada aturan yang jelas terkait batasan *fair use* (penggunaan wajar) atas data atau karya orang lain yang digunakan oleh pengembang untuk "melatih" (training) model AI. Pengembang harus memastikan bahwa proses pengumpulan data untuk pelatihan AI mematuhi UU Pelindungan Data Pribadi (PDP) dan tidak melanggar hak cipta milik kreator lain. Disarankan untuk membuat sistem yang memiliki batasan etis agar AI tidak secara otomatis menjiplak karya yang sudah dilindungi hak cipta secara identik.

UU Hak Cipta perlu diperbarui untuk menegaskan status karya AI. Karya autonomi AI perlu dinyatakan sebagai public domain, sedangkan karya AI yang melibatkan intervensi manusia dapat diberikan hak khusus melalui rezim *sui generis right* dengan masa perlindungan ekonomis lebih singkat. Diperlukan pedoman teknis untuk menentukan batasan "signifikan" dalam modifikasi manusia yang mempengaruhi status karya AI. Mengingat aset digital sebagai "benda bergerak tidak berwujud", kerangka kerja harus dikembangkan untuk menjadikan portofolio aset digital sebagai objek jaminan utang yang sah.

Rezim hukum *sui generis* untuk karya AI memerlukan formulasi dalam perundang-undangan yang berbeda dari Hak Cipta tradisional. Perlindungan perlu dirancang dengan durasi dan batasan ekonomi yang proporsional agar tidak merugikan pekerja kreatif manusia. Regulasi juga perlu mengharuskan penyedia layanan AI generatif untuk memasang mekanisme filtrasi terhadap plagiarisme dan pelanggaran privasi, dengan ancaman sanksi administratif. Prinsip *Work for Hire* mengharuskan perusahaan mencantumkan klausul dalam kontrak kerja untuk luaran (*output*) AI sebagai aset korporasi. Dalam hal ini, pengembang disarankan mengadopsi model lisensi bagi pemilik data latih untuk keadilan ekonomi dan menghindari potensi gugatan.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] R. et Al, "Willingness To Share Data Pribadi Dan Kaitannya Dengan Penyalahgunaan Data Konsumen E-Commerce Di Indonesia: Pendekatan Mixed Methods," *J. Ilmu Kel. dan Konsum.*, 2023.
- [2] M. Saputra, "Tujuh Tahap Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI)," Bina Nusantara University.
- [3] R. D. Caballar, "AI generatif vs AI prediktif: Apa bedanya?," IBM.
- [4] D. F. Afif, m. i., Arsanti, A. W., Nugroho, A. C., & Suryaputra, "Pengaruh

- plagiarisme ai generated images pada hak cipta pelukis ilustrasi digital,” 2023.
- [5] M. A. Safitri, R. Anggraeni, A. Hamid, and K. Tridewiyanti, “Urgensi Nilai-Nilai Pancasila Dalam Pengaturan Tentang Pemasyarakatan,” *Pancasila J. Keindonesiaan*, vol. 01, no. 02, pp. 247–265, 2021, doi: 10.52738/pjk.vi12.19.
  - [6] Y. Saputra, E. R., Fahmi, F., & Daeng, “Mekanisme pembayaran royalti untuk kepentingan komersial berdasarkan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta,” *J. Pendidik. Tambusai*, vol. 6, no. 3, 2022.
  - [7] M. I. Hermawan and N. A. Herliana, “Relocating Inclusionary Housing Obligations To the New Capital Nusantara: Legal and Policy Implications,” *Indones. Law Rev.*, vol. 14, no. 3, 2024, doi: 10.15742/ilrev.v14n3.7.
  - [8] F. N. Amalia, W. D. Utami, and T. Samosir, “Tantangan Hukum dan Peluang Penerapan Cyber Notaris di Era Transformasi Digital,” vol. 6, no. 2, pp. 316–323, 2024.
  - [9] E. N. Wendur, A. H. B., Waha, C. J. J., & Tinangon, “Pelindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual Di Era Digital Dalam Penggunaan Artificial Intelligence,” *Lex Adm.*, vol. 12, no. 2, 2024.
  - [10] D. A. Majid, A. N. and Setiawan, “Penegakan hukum terhadap tindak pidana pemilik situs penyedia aplikasi software bajakan ditinjau dari hukum pidana positif di indonesia,” *Bandung Conf. Ser. Law Stud.*, vol. 5, no. 2, 2025.
  - [11] P. M. Marzuki, *Penelitian Hukum*. (Jakarta: Kencana Prenada, 2010.
  - [12] S. Taekema, “Theoretical and Normative Frameworks for Legal Research: Putting Theory into Practice,” *Law Method*, vol. 14, pp. 1–16, 2018.
  - [13] J. & E. K. Rossi, “Legal Search in Case Law and Statute Law, Legal Knowledge and Information Systems,” *JURIX 2019 Thirty Second Annu. Conf.*, pp. 83–98, 2019.
  - [14] O. J. Gstrein and A. Beaulieu, *How to protect privacy in a datafied society? A presentation of multiple legal and conceptual approaches*, vol. 35, no. 1. Springer Netherlands, 2022. doi: 10.1007/s13347-022-00497-4.
  - [15] M. M. MD, “Penegakan Hukum Dan Tata Kelola Pemerintahan Yang Baik,” in *Seminar Nasional “Saatnya Hati Nurani Bicara” yang diselenggarakan oleh DPP Partai HANURA*, Mahkamah Konstitusi, 2009.
  - [16] Agyare, “Beyond Punishment: Unraveling the Integrative Empowerment Model for Youth Violence Prevention,” *Research in educational policy and management*.
  - [17] & S. Sisma, “Pengaturan Pengupahan Pekerja/Buruh Usaha Mikro dan Kecil Dalam Perspektif Teori Keadilan John Rawls,” *Jurnal hukum dan pembangunan ekonomi*.
  - [18] K. Leback, *Teori-teori keadilan*, Cetakan ke. Nusa Media.

- [19] H. Rheti, "Filsafat hukum," Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- [20] S. S. Simaela, S. W., Matuankotta, J. K., & Kuahaty, "Pelindungan hukum terhadap hak kepemilikan objek jaminan fidusia yang telah dialihkan tanpa sepengetahuan kreditur."
- [21] K. J. Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, "Urgensi pengaturan artificial intelligence (ai) dalam bidang hukum hak cipta di indonesia."
- [22] S. Berrezueta-Guzmán, J., Kandil, M., Martín-Ruiz, M., Pau, I., & Krusche, "Future of adhd care: evaluating the efficacy of chatgpt in therapy enhancement."
- [23] S. T.-L. dan A. Savin, "Beyond the AI-copyrights Wars: towards European DataSet Law?," *Comput. Law Secur. Rev. Int. J. Technol. Law Pract.*, vol. 58, pp. 1–8, 2025.
- [24] E. P. dan I. Islami, "Analisis Artificial Intelligence (AI) Sebagai Inventor Berdasarkan Hukum Paten dan Hukum Islam," *J. Ilm. Galuh Justisi*, vol. 11, no. 1, pp. 1–15, 2023.
- [25] S. Ismantara and W. Silalahi, "The Lawfulness of Using Copyrighted Works for Generative AI Training : A Case Study of US Lawsuits against OpenAI and Perplexity," *Justisi*, vol. 11, no. January, pp. 127–150, 2025.
- [26] J. T. Santoso, *Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2023.
- [27] Kompas, "AI Generatif Marak Disalahgunakan, Ketahanan Digital Semakin Diuji." [Online]. Available: <https://www.kompas.id/artikel/kembangkan-ketahanan-informasi-dan-digital-berbasis-ai-generatif>
- [28] M. A. Pratama, "Kompromi Etis dalam AI Generatif memetakan Konflik Nilai Keadilan, Transparansi, dan Utilitas," *Jugde J. Huk.*, vol. 5, no. 2, pp. 220–229, 2024.
- [29] E. Jaya, "Mengenal Benda Berwujud dan Tidak Berwujud dalam Hukum Perdata," *Hukum Online*. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/mengenal-benda-berwujud-dan-tidak-berwujud-dalam-hukum-perdata-lt694b28e24dcad/>
- [30] M. C. Kendelif Kheista, Evelyn Abigael Rhemrev, "Implementasi Hukum Benda (Zaak) dalam Perspektif Hukum Perdata Indonesia," *J. Kewarganegaraan*, vol. 8, no. 1, pp. 880–892, 2024.
- [31] M. Agustin, "Apa yang Dimaksud Benda Bergerak dan Tidak Bergerak?," *Hukum Online*. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/apa-yang-dimaksud-benda-bergerak-dan-tidak-bergerak-cl4712/>
- [32] dwi dasa Suryantoro, "EKSISTENSI HAK KEBENDAAN DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERDATA BW," *Leg. Stud. J.*, vol. 3, no. 1, p. 20, 2023.

- [33] R. S. A. Angi, “Urgensi Pengklasifikasian Benda dalam Daftar Aset Perusahaan,” Hukum Online. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/urgensi-pengklasifikasian-benda-dalam-daftar-aset-perusahaan-cl172/>
- [34] D. Latifiani, “Benda Bagi Hak Cipta Atau Merk Perusahaan,” *Supremasi Huk. J. Penelit. Huk.*, vol. 31, no. 1, pp. 66–74, 2022.
- [35] D. D. K. Astuti, “Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Hak Kebendaan,” yuklegal. [Online]. Available: <https://yuklegal.com/hak-kekayaan-intelektual-sebagai-hak-kebendaan/>
- [36] T. Hukumonline, “Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual untuk Lindungi Ide dan Inovasi pada Industri Kreatif,” Hukum Online. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/berita/a/pentingnya-hak-kekayaan-intelektual-untuk-lindungi-ide-dan-inovasi-pada-industri-kreatif-lt67569fe5d7543/>
- [37] N. Tan, “Hak Kekayaan Intelektual : Definisi, Jenis dan Manfaat,” Legalitas. [Online]. Available: <https://legalitas.org/tulisan/hak-kekayaan-intelektual-definisi-jenis-dan-manfaat#:~:text=Manfaat yang dapat diperoleh dengan,persis atau secara substansial sama>
- [38] M. F. N. Abshar, “Ini Caranya Agar Modifikasi Karya Tidak Melanggar Hak Cipta,” SmartLegal. [Online]. Available: [https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2021/06/14/ini-caranya-agar-modifikasi-karya-tidak-melanggar-hak-cipta/#:~:text=Baca juga: 5 Perbuatan Ini,ayat \(2\) UUHC](https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2021/06/14/ini-caranya-agar-modifikasi-karya-tidak-melanggar-hak-cipta/#:~:text=Baca juga: 5 Perbuatan Ini,ayat (2) UUHC)
- [39] P. M. Savitri, “UU Hak Cipta AI: Nasib Karya Buatan AI, Apakah Bisa Didaftarkan Sebagai Hak Cipta Di DJKI?,” SmartLegal. [Online]. Available: <https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2025/09/02/uu-hak-cipta-ai-nasib-karya-buatan-ai-apaakah-bisa-didaftarkan-sebagai-hak-cipta-di-djki-sl/#:~:text=Setelah peran manusia melalui pengeditan,melekat pada manusia sebagai pencipta.&text=Dengan strategi ini%2C>
- [40] & A. Bonafix, N., Frans, O., Latif CM, N., “Analisis Penggunaan Artificial Intelligence Sebagai Bagian Dari Sebuah Karya Visual Multimedia,” *INFOTECH J.*, vol. 10, no. 2, pp. 333–342, 2024.
- [41] K. Amboro, F. Y. P., & Komarhana, “PROSPEK KECERDASAN BUATAN SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA [Prospects of Artificial Intelligence As a Subject of Civil Law in Indonesia],” *Law Rev.*, vol. 21, no. 2, pp. 145–172, 2021.
- [42] A. M. Ramli, “Artificial Intelligence (AI): Subjek Hukum atau Objek Hukum?,” Hukum Online.
- [43] D. Kim, “AI-Generated Inventions’: Time to Get the Record Straight?,” *GRUR Int.*, vol. 69, no. 5, pp. 443–456, 2020.

- [44] L. M. and G. Lo Nostro, "Ukraine developing independent AI system with Google open technology, ministry says," Reuters. [Online]. Available: <https://www.reuters.com/business/media-telecom/ukraine-developing-independent-ai-system-with-google-open-technology-ministry-2025-12-01/>
- [45] T. Tsabitha, "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual atas Karya AI: Studi Kasus ChatGPT dan DeepSeek dalam Perspektif TRIPS Agreement," *UNES Law Rev.*, vol. 8, no. 1, pp. 192–204, 2025.
- [46] J. P. Kusumah, "First to File atau First to Use, Indonesia Anut yang Mana?," *Hukum Online*. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ifirst-to-file-i-atau-ifirst-to-use-i-indonesia-anut-yang-mana-lt62e7a7ed3521a/>
- [47] L. Gathercole, "Who owns the copyright in AI generated works?," Briffa. [Online]. Available: [https://www.briffa.com/blog/who-owns-the-copyright-in-ai-generated-works/#:~:text=For works generated by a,its author \(although%2C this area](https://www.briffa.com/blog/who-owns-the-copyright-in-ai-generated-works/#:~:text=For works generated by a,its author (although%2C this area)
- [48] M. Z. Karimullah, R. W. Putri, and R. Rohaini, "Hak Cipta atas Hasil Tulisan Kecerdasan Artifisial: Tinjauan Etika Kekayaan Intelektual dan Status Kepemilikannya," *Akad. J. Mhs. Humanis*, vol. 5, no. 2, pp. 1079–1094, 2025, doi: 10.37481/jmh.v5i2.1449.
- [49] Z. A. Dwitama Nugeraha and M. F. Muthohar, "Analisis Integrasi Artificial Intelligence terhadap Hak Kekayaan Intelektual: Pertanggungjawaban Hukum Mengenai Hak Kekayaan Intelektual atas Penggunaan AI Dalam Pembuatan Karya Cipta," *J. Huk. dan HAM Wara Sains*, vol. 4, no. 02, pp. 278–286, 2025, doi: 10.58812/jhhws.v4i02.2044.
- [50] A. Gualtieri, "John Rawls and Artificial Intelligence: A New Ethical Perspective," *medium*. [Online]. Available: <https://medium.com/@andregualtierioliveira/john-rawls-and-artificial-intelligence-a-new-ethical-perspective-fbe506f56d74>
- [51] M. Bay, "Participation, prediction, and publicity: avoiding the pitfalls of applying Rawlsian ethics to AI," *AI Ethics*, vol. 4, no. 4, pp. 1545–1554, 2024, doi: 10.1007/s43681-023-00341-1.
- [52] & I. G. L. Weidinger, K.R. McKee, R. Everett, S. Huang, T.O. Zhu, M.J. Chadwick, C. Summerfield, "Using the Veil of Ignorance to align AI systems with principles of justice," in *Acad. Sci. U.S.A.* 120, 2023.
- [53] P. Dietsch, G. A. Cohen, *Karl Marx's Theory of History: A Defence*, in *The Oxford Handbook of Classics in Contemporary Political Theory*, Jacob T. L. Oxford: Clarendon Press, 2000.
- [54] J. Roberts, "What does 'Sui Generis' mean?," Austin LaffertySolicitors. [Online]. Available: <https://www.austinlafferty.co.uk/latest-news/what->

does-sui-generis-mean/#:~:text=Properties can usually only be,factors to keep in mind

- [55] I. Hunt, “Marx and Rawls on the Justice of Capitalism: A Possible Synthesis?,” *J Value Inq.*, vol. 47, pp. 49–65, 2013.
- [56] S. Hajid, “Indonesia klaim blokir Grok – ‘Apakah masih ada ruang digital yang aman buat perempuan?,” BBC Indonesia. [Online]. Available: <https://www.bbc.com/indonesia/articles/c93vy17zqnzo>