

2-11-2022

## Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia

Ari Juliano Gema

*Staf Ahli Menteri bidang Reformasi Birokrasi dan Regulasi Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif,*  
ari.gema@kemparekraf.id

Follow this and additional works at: <https://scholarhub.ui.ac.id/telj>



Part of the [Intellectual Property Law Commons](#)

---

### Recommended Citation

Gema, Ari Juliano (2022) "Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia," *Technology and Economics Law Journal*: Vol. 1: No. 1, Article 1.

DOI: 10.21143/TELJ.vol1.no1.1000

Available at: <https://scholarhub.ui.ac.id/telj/vol1/iss1/1>

This Article is brought to you for free and open access by the Faculty of Law at UI Scholars Hub. It has been accepted for inclusion in *Technology and Economics Law Journal* by an authorized editor of UI Scholars Hub.

# Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia

Ari Juliano Gema

Staf Ahli Menteri bidang Reformasi Birokrasi dan Regulasi

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif

korespondensi ari.gema@kemparekraf.id

*kata Kunci :*  
*artificial intelligence,*  
*ai, blanket license,*  
*data, hak cipta,*  
*lisensi terbuka,*  
*pembatasan hak*  
*cipta*

**Naskah diterima**

15-12-2021

**Naskah direvisi  
dan dipublis**

11-2-2022

## ABSTRAK

Pengembangan Artificial Intelligence (AI) saat ini sudah demikian pesat. Ketersediaan data masukan (input data) menjadi hal penting karena berdampak besar pada bagaimana sistem AI akan dikembangkan. Penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data masukan dalam pengembangan AI pun tidak dapat dihindarkan. Tulisan ini mencoba mengkaji bagaimana pengaturan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) berkenaan dengan penggunaan Ciptaan sebagai data masukan untuk pengembangan AI di Indonesia. Berdasarkan hasil kajian, diketahui bahwa penggunaan Ciptaan sebagai data masukan untuk pengembangan AI di Indonesia pada dasarnya tetap harus menghormati hak eksklusif Pencipta atas Ciptaannya. Ciptaan dapat digunakan sebagai data masukan tanpa izin dari Penciptanya apabila memanfaatkan Ciptaan yang sudah berakhir masa berlaku perlindungan hak ciptanya dan Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka, serta memanfaatkan ketentuan pembatasan hak cipta dalam UUHC yang memungkinkan penggunaan Ciptaan tanpa izin dari Penciptanya dengan persyaratan tertentu. Tulisan ini memberikan saran agar penyelenggara AI diperlakukan sebagai penyelenggara sistem elektronik yang dikenai kewajiban pendaftaran agar dapat diwajibkan membuka informasi jika menggunakan Ciptaan sebagai data masukannya, perlu membuat peraturan turunan UUHC yang menjelaskan lebih lanjut ketentuan mengenai pembatasan hak cipta, perlu menerapkan lisensi noneksklusif untuk hak penggandaan (blanket license) sehingga memudahkan proses perizinan penggunaan Ciptaan sebagai data masukan untuk kepentingan komersil dan nonkomersil, Pemerintah perlu memfasilitasi akses terhadap Ciptaan yang sudah berakhir masa berlaku perlindungan hak ciptanya dan Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka, serta melakukan perubahan UUHC dalam rangka mengantisipasi perkembangan AI ke depan.

## I. Pendahuluan

Saat ini, pengembangan Artificial Intelligence (AI) sudah semakin banyak diaplikasikan dalam berbagai aspek kehidupan. Ketersediaan data dalam jumlah besar untuk melatih AI dan kemajuan dalam daya komputasi tinggi yang terjangkau mendorong pertumbuhan AI.<sup>1</sup> Istilah AI sendiri mulai diperkenalkan pertama kali pada tahun 1950-an, yaitu pada saat penyelenggaraan Dartmouth Summer Research Project on Artificial Intelligence di tahun 1956. Sejak saat itu, para inovator dan peneliti telah menerbitkan lebih dari 1,6 juta publikasi ilmiah terkait AI dan mengajukan permohonan paten untuk hampir 340.000 invensi terkait AI.<sup>2</sup>

Pada perkembangannya, AI juga dimanfaatkan untuk menghasilkan karya. Pada tahun 2016, sekelompok peneliti di Belanda meluncurkan lukisan berjudul *The Next Rembrandt*, sebuah karya seni baru yang dihasilkan oleh komputer yang telah menganalisis 346 lukisan karya Rembrandt, seniman ternama

<sup>1</sup> World Intellectual Property Organisation, IP and Frontier Technologies. Diakses pada 15 November 2021 di tautan: [https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier\\_technologies/ai\\_and\\_ip.html](https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier_technologies/ai_and_ip.html)

<sup>2</sup> World Intellectual Property Organisation, *The Story of AI in Patents*. Diakses pada 15 November 2021 di tautan [https://www.wipo.int/tech\\_trends/en/artificial\\_intelligence/story.html](https://www.wipo.int/tech_trends/en/artificial_intelligence/story.html)

Belanda abad ke-17.<sup>3</sup> Sebuah novel pendek yang ditulis oleh program komputer di Jepang pada tahun 2016 hampir menjuarai kompetisi sastra nasional.<sup>4</sup> Prof. David Cope telah mengembangkan program AI bernama Experiments in Musical Intelligence (EMI) sejak tahun 1981, yang mampu membuat komposisi musik klasik dengan gaya Bach, Mozart, Chopin, atau Vivaldi.<sup>5</sup>

Pengembangan AI untuk berbagai tujuan tersebut tentu membutuhkan data masukan (*input data*), karena ketersediaan data masukan akan berdampak besar pada bagaimana sistem AI dirancang dan teknik AI apa yang akan digunakan untuk memecahkan masalah yang menjadi tujuan utama suatu sistem AI dikembangkan. Kuantitas dan kualitas data yang tersedia akan berdampak pada kualitas produk akhir. Dalam hal ini, orang dapat berargumentasi bahwa ketersediaan data (apakah data tersedia) dan aksesibilitas (apakah data dapat diakses) adalah pendorong utama di balik pengembangan produk yang menggunakan teknologi AI.<sup>6</sup>

Data masukan yang dibutuhkan dalam pengembangan AI tersebut dapat bersumber dari informasi publik, data pribadi, dan ciptaan yang dilindungi hak cipta (*copyrighted works*).<sup>7</sup> Penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan yang dilindungi hak cipta di Indonesia tentu dapat menimbulkan masalah hukum apabila dilakukan tanpa memperhatikan ketentuan dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, khususnya UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Berangkat dari permasalahan tersebut, Penulis hendak mengkaji bagaimana pengaturan hukum di Indonesia berkenaan dengan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan yang dilindungi hak cipta. Selain itu, Penulis juga hendak mengkaji bagaimana pengaturan hukum yang tepat berkenaan dengan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI tersebut agar tercapai titik keseimbangan antara kepentingan perlindungan hak cipta dan kepentingan pengembangan AI di Indonesia.

## II. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian, Penulis menggunakan tiga metode pendekatan, yakni pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan perbandingan (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan perundang-undangan karena dalam tulisan ini akan menganalisis norma hukum terkait dengan pengaturan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan yang dilindungi hak cipta di Indonesia.

Sementara pendekatan perbandingan karena tulisan ini juga akan merujuk pada ketentuan pengaturan hukum hak cipta di berbagai negara yang relevan dengan penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan yang dilindungi hak cipta. Sedangkan pendekatan konseptual dikarenakan penelitian ini mencari konsep penggunaan data masukan untuk pengembangan AI yang bersumber dari ciptaan

---

<sup>3</sup> NPR (2016), *New Rembrandt: From the Frontiers of AI and Not The Artist's Atelier*. Diakses pada 15 November 2021 di tautan <https://www.npr.org/sections/alltechconsidered/2016/04/06/473265273/a-new-rembrandt-from-the-frontiers-of-ai-and-not-the-artists-atelier>

<sup>4</sup> David Nield (2016), *A Novel Written by AI Passes The First Round in a Japanese Literary Competition*, Science Alert, 24 Maret 2016. (diakses pada 15 November 2021 di tautan <https://www.sciencealert.com/a-novel-written-by-ai-passes-the-first-round-in-a-japanese-literary-competition>)

<sup>5</sup> Chris Garcia (2015), *Algorithmic Music - David Cope and EMI*. Computer History Museum, 29 April 2015 (diakses pada 15 November 2021 di tautan <https://computerhistory.org/blog/algorithmic-music-david-cope-and-emi/>)

<sup>6</sup> Digital Curation Centre (2020), *The Role of Data in AI: Report for the Data Governance Working Group of the Global Partnership of AI*. November 2020. hlm. 9 (diakses pada 15 November 2021 di tautan <https://gpai.ai/projects/data-governance/role-of-data-in-ai.pdf>)

<sup>7</sup> *Ibid.*, Hlm. 35.

yang dilindungi hak cipta dalam pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum.

## A. Konsep Dasar AI

Hingga saat ini, belum ada definisi yang seragam mengenai Artificial Intelligence (AI). Menurut Prof. John McCarthy, seorang ilmuwan komputer yang pertama kali memperkenalkan istilah “Artificial Intelligence” pada tahun 1956, AI merupakan suatu ilmu dan teknik dalam menciptakan mesin yang bersifat cerdas, terutama dalam menciptakan program komputer yang cerdas. Hal ini terkait dengan tugas serupa dalam mempergunakan komputer untuk memahami kecerdasan manusia.<sup>8</sup> Sedangkan menurut studi yang dilakukan oleh European Commission pada tahun 2018, AI didefinisikan sebagai berikut:<sup>9</sup>

*“Artificial intelligence (AI) refers to systems that display intelligent behaviour by analysing their environment and taking actions – with some degree of autonomy – to achieve specific goals. AI-based systems can be purely software-based, acting in the virtual world (e.g. voice assistants, image analysis software, search engines, speech and face recognition systems) or AI can be embedded in hardware devices (e.g. advanced robots, autonomous cars, drones or Internet of Things applications).”*

Dengan demikian, pengertian AI selalu dikaitkan dengan sistem atau mesin yang menunjukkan perilaku cerdas untuk mencapai tujuan yang tertentu. Dalam penerapannya, AI dapat berupa program komputer yang berdiri sendiri, atau tertanam di dalam perangkat keras atau mesin yang mempunyai fungsi tertentu. Salah satu cabang AI yang menyebabkan sebagian besar kemajuan AI dan mempercepat penerapannya di berbagai bidang saat ini adalah Machine Learning. Menurut Tom M. Mitchell, secara ringkas, Machine Learning adalah setiap program komputer yang mengembangkan kinerjanya pada berbagai tugas melalui pengalaman.<sup>10</sup> Secara detail, dijelaskan sebagai berikut:

*“Definition: A computer program is said to learn from experience E with respect to some class of tasks T and performance measure P, if its performance at tasks in T, as measured by P, improves with experience E.”<sup>11</sup>*

Sebagai contoh, sebuah program komputer yang belajar bermain catur dapat meningkatkan kinerjanya, yang diukur dengan kemampuannya untuk menang di berbagai klasifikasi tugas yang melibatkan permainan catur, yaitu melalui pengalaman yang diperoleh dengan bermain catur melawan dirinya sendiri. Dengan demikian, dapat diidentifikasi adanya tiga fitur utama dalam proses pembelajaran Machine Learning, yaitu: klasifikasi tugas, ukuran kinerja yang akan ditingkatkan, dan sumber pengalaman.<sup>12</sup>

Pendekatan Machine Learning untuk melakukan klasifikasi masalah berdasarkan data masukan terdiri dari dua kategori utama, yaitu:<sup>13</sup>

---

<sup>8</sup> John McCarthy (2007), *What is Artificial Intelligence?* Diunduh pada tanggal 2 Desember 2021 di tautan <http://jmc.stanford.edu/articles/whatisai.html>

<sup>9</sup> The European Commission’s High-Level Expert Group on Artificial Intelligence (2018), *A Definition of AI: Main Capabilities and Scientific Disciplines*, European Commission. Hlm. 1.

<sup>10</sup> Tom M. Mitchell (1997), *Machine Learning*, McGraw-Hill. Hlm. 3

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*, Hal. 3-4

<sup>13</sup> Tony Jebara (2004), *Machine Learning: Discriminative and Generative*. Springer Science+Business Media New York. Hlm. 17-58.

1. Generative models, yaitu pendekatan Machine Learning yang dapat menghasilkan data “palsu” yang meyakinkan dan tampak sama dengan data masukan yang diperolehnya. Misalnya, sebuah *generative model* dapat menghasilkan foto hewan baru yang terlihat seperti hewan asli berdasarkan data masukan berupa foto-foto hewan.
2. Discriminative models, yaitu pendekatan Machine Learning yang dapat membedakan berbagai jenis contoh data masukan. Misalnya, sebuah *discriminative model* dapat membedakan suatu obyek adalah “kucing” dan “bukan kucing” dengan mempelajari berbagai pola dari data masukan berupa foto berbagai jenis hewan, termasuk kucing.

Dalam perkembangannya, Machine Learning memiliki cabang yang menggunakan teknik *deep neural networks* atau jaringan syaraf yang mendalam untuk meningkatkan kemampuannya dalam mencari dan mengungkap pola-pola terkecil dari kumpulan data masukan, yang disebut Deep Learning.<sup>14</sup> *Neural networks* tersebut pada dasarnya terinspirasi dari cara kerja otak manusia. Simpul-simpulnya bekerja seperti halnya neuron dalam otak manusia, dan jaringannya bekerja seperti halnya otak manusia.<sup>15</sup>

## B. Pelindungan Hak Cipta

Di Indonesia, ketentuan mengenai pelindungan hak cipta pada pokoknya diatur dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tersebut dijelaskan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif Pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu Ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>16</sup> Dalam penjelasan Pasal 4 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diketahui bahwa hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.<sup>17</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan Pencipta dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>18</sup> Kemudian pengertian Ciptaan dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.<sup>19</sup> Ciptaan yang dilindungi menurut UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang terdiri dari:<sup>20</sup>

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;

---

<sup>14</sup> John D. Kelleher (2019), *Deep Learning*. The MIT Press. Hal. 5.

<sup>15</sup> *Ibid.*, Hlm. 8.

<sup>16</sup> Lihat Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>17</sup> Lihat Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>18</sup> Lihat Pasal 1 angka 2 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>19</sup> Lihat Pasal 1 angka 3 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>20</sup> Lihat Pasal 40 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Masa berlaku perlindungan hak cipta atas Ciptaan berupa:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya arsitektur;

h. peta; dan

i. karya seni batik atau seni motif lain;

adalah selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.<sup>21</sup> Sedangkan perlindungan hak cipta atas Ciptaan yang lainnya berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman,<sup>22</sup> kecuali untuk Ciptaan berupa karya seni terapan yang perlindungan hak ciptanya berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.<sup>23</sup>

## C. Pembatasan Hak Cipta

Meski pada prinsipnya Pencipta memiliki hak eksklusif atas Ciptaannya, namun UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur adanya pembatasan atas hak eksklusif tersebut, sebagaimana diatur dalam Bab VI UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang pada pokoknya mengatur mengenai:<sup>24</sup>

1. perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta (Pasal 43);
2. penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial untuk keperluan tertentu, seperti pendidikan dan penelitian (Pasal 44);
3. penggandaan program komputer (Pasal 45);
4. penggandaan untuk kepentingan pribadi (Pasal 46);
5. penggandaan oleh perpustakaan atau lembaga arsip (Pasal 47);
6. penggandaan, penyiaran, atau komunikasi untuk tujuan informasi (Pasal 48);
7. penggandaan sementara atas Ciptaan (Pasal 49); dan
8. pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas suatu ciptaan oleh pemerintah untuk kepentingan nasional (Pasal 51).

Pembatasan hak cipta tersebut pada dasarnya dimaksudkan untuk menjaga keseimbangan yang tepat antara kepentingan Pencipta dan pengguna ciptaan yang dilindungi hak cipta. Setiap negara dapat mengatur dalam undang-undang hak ciptanya masing-masing mengenai ketentuan penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari Penciptanya, dengan atau tanpa pembayaran kompensasi.<sup>25</sup> Pembatasan hak cipta ini pada dasarnya telah diatur dalam Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Berne Convention), yang menyebutkan bahwa:

*“It shall be matter for legislation in the countries of the Union to permit the reproduction of such works in certain special cases, provided that such reproduction does not conflict with a normal exploitation of the work and does*

---

<sup>21</sup> Lihat Pasal 58 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>22</sup> Lihat Pasal 59 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>23</sup> Lihat Pasal 59 ayat 2 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>24</sup> Lihat Bab VI UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berisi Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 yang mengatur mengenai perbuatan-perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dengan persyaratan tertentu.

<sup>25</sup> World Intellectual Property Organization, *Limitations and Exceptions*. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://www.wipo.int/copyright/en/limitations/>

*not unreasonably prejudice the legitimate interests of the author.*"<sup>26</sup>

Selain itu, pengaturan pembatasan hak cipta ini juga diatur dalam The Agreement of Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS Agreement), yang menyebutkan bahwa: "*Member shall confine limitations and exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder.*"<sup>27</sup>

Dalam ketentuan mengenai pembatasan hak cipta di Berne Convention dan TRIPS Agreement tersebut pada dasarnya terdapat 3 (tiga) unsur yang menjadi syarat pembatasan hak cipta, yaitu: (a) *certain special cases*; (b) *do not conflict with a normal exploitation of the work*; dan (c) *do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder*. Tiga unsur tersebut kerap dijadikan rujukan untuk menguji apakah suatu penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari Penciptanya termasuk dalam perbuatan yang dianggap tidak melanggar hak cipta, yang dikenal dengan istilah "three-step test".<sup>28</sup>

Dalam konteks pembatasan hak cipta tersebut, Bab VI UUHC pada dasarnya telah memuat pengaturan mengenai perbuatan-perbuatan apa saja yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dengan persyaratan tertentu. Namun, masih belum jelas pengaturan mengenai batasan-batasannya.

Hal ini dapat dilihat dari pengaturan Pasal 44 UUHC yang menyebutkan bahwa penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau perubahan suatu ciptaan dan/atau produk hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan: (a) pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pemegang hak cipta; (b) keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan; (c) ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau (d) pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.<sup>29</sup> Meski dalam penjelasan Pasal 44 ayat 1 huruf (a) UUHC telah diterangkan bahwa yang dimaksud dengan "kepentingan yang wajar" adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan,<sup>30</sup> namun tidak jelas bagaimana mengukur "keseimbangan" tersebut.

Kemudian dalam Pasal 43 huruf (d) UUHC disebutkan bahwa pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut tidak dianggap pelanggaran hak cipta.<sup>31</sup> Dengan adanya kalimat "*... atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan...*" dalam pasal tersebut seolah menganulir konsep pembatasan hak cipta yang memperbolehkan penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta tanpa izin Penciptanya.

---

<sup>26</sup> Lihat Pasal 9 ayat 2 Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works.

<sup>27</sup> Lihat Pasal 13 The Agreement of Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights

<sup>28</sup> Lihat C. Geiger, D.J. Gervais & M. Senftleben (2015), *Understanding the "three-step test"*, dalam *International Intellectual Property*, Ed. Daniel J. Gervais, Edward Elgar. Edward Elgar Publishing Limited. Hlm. 167-189.

<sup>29</sup> Lihat Pasal 44 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>30</sup> Lihat Penjelasan Pasal 44 ayat 1 huruf (a) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>31</sup> Lihat Pasal 43 huruf (d) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Lebih lanjut, dalam Pasal 46 ayat 2 huruf (c) UUHC diatur bahwa penggandaan untuk kepentingan pribadi tidak diperbolehkan untuk seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital.<sup>32</sup> Berdasarkan pasal tersebut, penggandaan hanya diperbolehkan untuk bagian yang tidak substansial saja. Sedangkan yang dimaksud dengan “sebagian yang substansial” dalam UUHC adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.<sup>33</sup> Namun, UUHC tidak mengatur lebih lanjut bagaimana menentukan suatu bagian dari Ciptaan itu penting dan khas sehingga menjadi ciri dari suatu Ciptaan.

Selain itu, dalam Pasal 49 ayat 1 huruf (a) diatur bahwa penggandaan sementara atas suatu ciptaan diperbolehkan dengan ketentuan: (a) pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan ciptaan secara digital dalam media penyimpanan; (b) dilaksanakan oleh setiap orang atas izin pencipta untuk mentransmisi ciptaan; dan (c) menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan ciptaan tersebut ditampilkan kembali.<sup>34</sup> Dengan adanya kalimat “... *dilaksanakan oleh setiap orang atas izin pencipta untuk mentransmisi ciptaan...*” dalam pasal tersebut seolah menganulir konsep pembatasan hak cipta yang memperbolehkan penggandaan sementara Ciptaan tanpa izin Penciptanya.

Sehubungan dengan ketidakjelasan batasan dalam ketentuan pembatasan hak cipta di UUHC tersebut, maka perlu dibandingkan dengan konsep pembatasan hak cipta yang berlaku di Amerika Serikat, yang disebut “fair use”, sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta Amerika Serikat. *Fair use* adalah istilah hukum di Amerika Serikat yang mempromosikan kebebasan berekspresi dengan mengizinkan penggunaan tanpa izin atas karya yang dilindungi hak cipta dalam keadaan tertentu. Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat pada *section 107* memberikan kerangka hukum untuk menentukan apakah suatu perbuatan adalah *fair use*, dan mengidentifikasi jenis penggunaan tertentu, seperti kritik, komentar, pelaporan berita, pengajaran, beasiswa, dan penelitian, sebagai contoh kegiatan yang mungkin memenuhi syarat sebagai *fair use*.<sup>35</sup>

Dalam menentukan apakah penggunaan suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta dalam kasus tertentu tersebut adalah *fair use* harus mempertimbangkan faktor-faktor sebagai berikut.<sup>36</sup>

- a. *Purpose and character of the use, including whether the use is of a commercial nature or is for nonprofit educational purposes;*
- b. *Nature of the copyrighted work;*
- c. *Amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole; and*
- d. *Effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work.*

Sementara itu, dalam konteks pengecualian dan pembatasan hak cipta di Inggris dikenal istilah “fair dealing”, yaitu doktrin hukum yang digunakan untuk menentukan apakah penggunaan materi hak cipta itu

---

<sup>32</sup> Lihat Pasal 46 ayat 2 huruf (d) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>33</sup> Lihat Penjelasan Pasal 44 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>34</sup> Lihat Pasal 49 ayat 1 huruf (a) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan penjelasan Pasal 49 ayat (1) tersebut, yang dimaksud dengan “penggandaan sementara” adalah penambahan jumlah suatu Ciptaan secara tidak permanen yang dilakukan dengan media digital, misalnya perbanyak lagu atau musik, buku, gambar, dan karya lain dengan media komputer baik melalui jaringan intranet maupun internet yang kemudian disimpan secara temporer dalam tempat penyimpanan digital.

<sup>35</sup> Lihat U.S. Copyright Office, *More Information on Fair use*. Diakses tanggal 10 Desember 2021 dari: <https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>

<sup>36</sup> Lihat Section 17 Copyright Law of the United States (Title 17). U.S. Copyright Office. Diakses tanggal 10 Desember 2021 dari: [www.copyright.gov/title17/title17.pdf](http://www.copyright.gov/title17/title17.pdf)

sah atau melanggar hak cipta. Misalnya, pengecualian yang berkaitan dengan penggunaan materi hak cipta dari karya aslinya untuk penelitian dan studi pribadi, kritik atau ulasan, atau pelaporan berita. Meski tidak ada definisi *fair dealing* dalam undang-undang mengenai hak cipta di Inggris, namun terdapat faktor-faktor yang telah diidentifikasi dalam putusan-putusan di pengadilan yang relevan dalam menentukan apakah suatu perbuatan dapat dianggap *fair dealing*, yaitu:<sup>37</sup>

- a. apakah penggunaan materi hak cipta atas suatu karya asli tersebut mempengaruhi pasar dari karya aslinya? Apabila penggunaan materi hak cipta tersebut menyebabkan pemilik karya asli kehilangan pendapatan, maka itu tidak adil.
- b. apakah jumlah materi hak cipta yang digunakan dari karya asli itu masuk akal dan layak? Apakah memang perlu menggunakan materi hak cipta dalam jumlah yang digunakan tersebut? Biasanya hanya sebagian materi hak cipta dari suatu karya asli yang dapat digunakan.

Selain itu, menarik juga untuk melihat pertimbangan Putusan Pengadilan Federal Canada dalam kasus *Hager vs. ECW Press Ltd* mengenai penentuan “bagian yang substansial” dari sebuah Ciptaan, yaitu dengan mempertimbangkan hal-hal sebagai berikut:<sup>38</sup>

1. the quality and quantity of the material taken;
2. the extent to which the defendant’s use adversely affects the plaintiff’s activities and diminishes the value of the plaintiff’s copyright;
3. whether the material taken is the proper subject-matter of a copyright;
4. whether the defendant intentionally appropriated the plaintiff ’s work to save time and effort; and
5. whether the material taken is used in the same or a similar fashion as the plaintiff’s.

Berdasarkan pertimbangan putusan pengadilan tersebut, untuk menentukan “bagian yang substansial” harus melihat kualitas dan kuantitas dari bagian suatu Ciptaan yang digunakan oleh pihak lain. Dengan demikian, untuk menilai “bagian yang substansial” dari suatu Ciptaan pada dasarnya tidak bisa melihat segi kualitas atau kuantitasnya secara terpisah.

Jepang adalah negara pertama di dunia yang melakukan perubahan Undang-Undang Hak Ciptanya pada tahun 2018 dalam rangka mengembangkan AI sebagai sumber utama dalam menciptakan pendapatan bagi negaranya. Ada tiga pasal baru yang diperkenalkan dalam perubahan Undang-Undang Hak Ciptanya, yang meniadakan hambatan bagi pengembangan AI, yaitu sebagai berikut: <sup>39</sup>

1. Pasal baru 30-4, yang memungkinkan semua pengguna menganalisis dan memahami Ciptaan yang dilindungi hak cipta untuk Machine Learning. Ini berarti mengakses data atau informasi dalam bentuk di mana ekspresi yang dilindungi hak cipta dari suatu ciptaan tidak dirasakan oleh pengguna diperbolehkan dan oleh karena itu tidak akan merugikan pemegang hak cipta. Ini termasuk data

<sup>37</sup> Lihat UK Intellectual Property Office (2021), *Exceptions to copyright*. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://www.gov.uk/guidance/exceptions-to-copyright>

<sup>38</sup> Lihat David Vaver (2002), *Principle of Copyright: Cases and Materials*. World Intellectual Property Organization. Hlm. 129-130.

<sup>39</sup> European Alliance for Research Excellence (2018), *Japan Amends its Copyright Legislation to Meet Future Demands in AI dan Big Data*. Diakses pada 11 Desember 2021 di tautan <https://eare.eu/japan-amends-tdm-exception-copyright/>

mentah yang dimasukkan ke dalam program komputer untuk melakukan aktivitas Deep Learning, yang membentuk dasar AI;

2. Pasal baru 47-4, yang mengizinkan salinan elektronik insidental dari suatu ciptaan, yang diakui bahwa proses ini diperlukan untuk melakukan aktivitas Machine Learning tetapi tidak merugikan pemegang hak cipta; dan
3. Pasal 47-5 baru, yang mengizinkan penggunaan ciptaan yang dilindungi hak cipta untuk verifikasi data saat melakukan penelitian, yang diakui bahwa penggunaan tersebut penting bagi peneliti dan tidak merugikan pemegang hak cipta. Pasal ini memungkinkan database yang dapat dicari dan diakses, yang diperlukan untuk melakukan verifikasi data dari hasil dan *insight* yang diperoleh melalui *text-data mining* (TDM).

### D. Ciptaan sebagai Data Masukan

Sebagaimana telah disampaikan pada awal tulisan ini, data memegang peranan yang sangat penting dalam pengembangan AI. Namun, akses kepada data dan penggunaan data itu dapat dibatasi oleh hukum perlindungan data pribadi atau hukum hak kekayaan intelektual yang melindungi nilai komersial data untuk perusahaan dan individu.<sup>40</sup>

Penggunaan Ciptaan sebagai data masukan dalam pengembangan AI telah banyak dilakukan. Salah satunya adalah Experiments in Musical Intelligence (EMI), sebuah proyek pengembangan program AI yang telah dilakukan sejak tahun 1980 oleh Prof. David Cope dengan menggunakan data masukan berupa komposisi musik untuk menghasilkan komposisi musik baru. EMI bekerja berdasarkan *generative models* untuk menganalisis komposisi musik yang ada dan membuat komposisi musik baru. Dengan menganalisis karya musik yang berbeda, EMI dapat menghasilkan komposisi musik terstruktur yang unik dalam kerangka genre musik tertentu.<sup>41</sup> Sejak saat itu, EMI telah menciptakan ribuan karya yang berbeda berdasarkan karya-karya banyak komposer, yang mewakili banyak gaya musik yang berbeda.<sup>42</sup>

Saat ini, mulai banyak program AI untuk menghasilkan komposisi musik yang tersedia kepada publik secara daring. Beberapa program AI tersebut, seperti AIVA, Flow Machines, dan MuseNet, juga menggunakan *generative models* untuk menganalisis pola-pola tertentu dari komposisi musik yang sudah ada sebagai data masukannya untuk menghasilkan komposisi musik yang baru.<sup>43</sup>

Selain itu, sebuah proyek iklan yang dipesan oleh ING Bank kepada J. WalterThompson Amsterdam pada tahun 2016 telah menghasilkan sebuah lukisan yang berjudul “The Next Rembrandt” dengan menggunakan program AI. Lukisan itu dibuat program AI dengan menggunakan *generative models* yang menganalisis

---

<sup>40</sup> Lihat B. Martens (2018), *The Importance of Data Access Regimes for Artificial Intelligence and Machine Learning*. JRC Digital Economy Working Paper. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.3357652>

<sup>41</sup> Lihat David Cope (1996), *Experiments in Musical Intelligence*, A-R Editions.

<sup>42</sup> Lihat Rewired (2021), *20 times that AI has tried to make it in the music business*. Diakses pada 10 Desember 2021 dari tautan <https://www.cityam.com/20-times-that-ai-has-tried-to-make-it-in-the-music-business/>

<sup>43</sup> Lihat Analytics India Magazine (2019), *7 Online Artificial Intelligence Tools to Generate Your Own Music*. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://analyticsindiamag.com/7-online-artificial-intelligence-tools-to-generate-your-own-music/>

346 lukisan karya Rembrandt<sup>44</sup> dan 150 *gigabytes* grafis digital selama 18 bulan, untuk mempelajari gaya dan latar belakang pelukisnya, termasuk geometri, proporsi, komposisi, dan material lukisan yang biasa digunakan Rembrandt. Hasil analisa program AI tersebut menemukan bahwa jika Rembrandt masih hidup, maka kemungkinan besar Rembrandt akan melukis seorang pria ras Kaukasia, berusia antara 30 - 40 tahun, memakai baju hitam dan topi, dengan kumis dan janggut tipis, serta dengan posisi wajah dari sisi kanan.<sup>45</sup>

Di bidang penulisan, telah dikembangkan juga Generative Pre-trained Transformer 3 (GPT-3), yaitu program AI yang berbasiskan Deep Learning untuk menghasilkan teks seperti buatan manusia. GPT-3, yang diperkenalkan pada Mei 2020, ini merupakan generasi ketiga dalam seri GPT-n (dan penerus GPT-2) yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah perusahaan riset dan pengembangan AI yang berbasis di San Francisco.<sup>46</sup>

Enam puluh persen dari data masukan untuk melatih GPT-3 berasal dari versi terfilter dari Common Crawl<sup>47</sup> yang terdiri dari 410 miliar byte token yang disandikan. Sumber lainnya berasal dari WebText<sup>48</sup> yang mewakili 22% dari total data masukan, kemudian dari dua perusahaan penerbit buku berbasis internet yang mewakili 16% dari total data masukan, dan dari Wikipedia berbahasa Inggris yang mewakili 3% dari total data masukan. Dengan demikian, GPT-3 telah dilatih dengan ratusan miliar kata yang menjadi data masukannya.<sup>49</sup>

Pada tanggal 8 September 2020, terbit sebuah artikel di The Guardian yang diklaim telah ditulis oleh GPT-3 berjudul "*A robot wrote this entire article. Are you scared yet, human?*". Instruksi yang diberikan oleh The Guardian kepada GPT-3 adalah: "*Please write a short op-ed around 500 words. Focus on why human have nothing to fear from AI.*" Berdasarkan instruksi tersebut, GPT-3 menghasilkan delapan keluaran (output) atau esai yang berbeda. Editor di The Guardian kemudian mengambil bagian yang terbaik dari masing-masing keluaran tersebut untuk dibuat menjadi satu esai. Menurut editornya, secara umum, butuh waktu lebih sedikit untuk mengedit esai tersebut daripada esai yang selama ini ditulis manusia.<sup>50</sup>

Masih banyak contoh penggunaan ciptaan, seperti komposisi musik, gambar, foto, atau buku, yang menjadi data masukan untuk melatih dan mengembangkan AI sehingga dapat menghasilkan suatu karya. Apabila Ciptaan yang digunakan sebagai data masukan tersebut adalah Ciptaan yang telah menjadi domain publik karena telah habis masa berlaku perlindungan hak ciptanya, seperti lukisan-lukisan Rembrandt tersebut, atau Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka<sup>51</sup>, seperti Wikipedia, tentu tidak akan menjadi masalah hukum.

<sup>44</sup> Rembrandt, atau lengkapnya Rembrandt Harmenszoon van Rijn, adalah pelukis kelahiran Belanda yang merupakan salah satu pelukis terbesar dalam sejarah seni Eropa pada abad 17. Rembrandt dikenal dengan keahliannya memanipulasi ekspos cahaya terhadap obyek sehingga memberikan efek tertentu di dalam lukisan. (Lihat Rembrandt van Rijn di Wikipedia bahasa Indonesia pada tautan [https://id.wikipedia.org/wiki/Rembrandt\\_van\\_Rijn](https://id.wikipedia.org/wiki/Rembrandt_van_Rijn), yang diakses pada 10 Desember 2021)

<sup>45</sup> Lihat NPR (2016), loc. cit.

<sup>46</sup> Lihat OpenAI (2021), *GPT-3 Powers the Next Generation of Apps*. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://openai.com/blog/gpt-3-apps/>

<sup>47</sup> Common Crawl adalah organisasi nirlaba yang berbasis di Amerika Serikat, yang memanen data dari jaringan internet dan secara bebas menyediakan arsip dan kumpulan datanya kepada publik. Arsip Common Crawl terdiri dari petabyte data yang dikumpulkan sejak tahun 2011 (Lihat [https://en.wikipedia.org/wiki/Common\\_Crawl](https://en.wikipedia.org/wiki/Common_Crawl) yang diakses pada 10 Desember 2021)

<sup>48</sup> WebText adalah kumpulan data internet yang dibuat dengan memanen data dari URL yang diekstrak dari artikel di Reddit dengan skor minimal 3 (Lihat <https://www.eleuther.ai/projects/open-web-text2/> diakses pada 10 Desember 2021)

<sup>49</sup> Lihat Kindra Cooper (2021), *OpenAI GPT-3: Everything You Need to Know*. Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://www.springboard.com/blog/ai-machine-learning/machine-learning-gpt-3-open-ai/>

<sup>50</sup> Lihat The Guardian (2020), *A robot wrote this entire article. Are you scared yet, human?* Diakses pada 10 Desember 2021 di tautan <https://www.theguardian.com/commentisfree/2020/sep/08/robot-wrote-this-article-gpt-3>

<sup>51</sup> Lisensi terbuka adalah lisensi yang memberikan izin untuk mengakses, menggunakan kembali, dan mendistribusikan kembali suatu karya dengan sedikit atau tanpa batasan. Wikipedia menggunakan lisensi Creative Commons Attribution-ShareAlike, yang artinya tulisan di Wikipedia boleh digandakan atau diumumkan kembali dalam bentuk dan kepentingan apapun sepanjang menyebutkan Wikipedia sebagai sumber dan harus dilisensikan kembali dengan lisensi Commons Attribution-ShareAlike. (Lihat <https://opendefinition.org/guide/> yang diakses pada 10

Menurut UUHC, lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.<sup>52</sup> Lisensi terbuka biasanya mencantumkan informasi atau tanda yang mudah dikenali pada Ciptaan untuk memudahkan pihak manapun memahami lisensi yang diberikan dan menggunakan Ciptaan tersebut sesuai dengan lisensi yang diberikan, misalnya lisensi Creative Commons.<sup>53</sup>

Dalam konteks perlindungan hak cipta, telah dibahas bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang dimiliki Pencipta,<sup>54</sup> sehingga pada prinsipnya penggunaan Ciptaan oleh pihak lain harus atas seizin Penciptanya, termasuk hak ekonomi sebagaimana diatur dalam UUHC.<sup>55</sup> Setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.<sup>56</sup> Pelanggaran atas larangan tersebut dapat menimbulkan konsekuensi hukum, baik secara perdata maupun pidana.<sup>57</sup> Menurut UUHC, Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram<sup>58</sup> atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.<sup>59</sup> Sedangkan Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait<sup>60</sup> dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.<sup>61</sup>

Penggunaan Ciptaan untuk data masukan dalam pengembangan AI dapat dianggap sebagai Penggandaan. Apabila untuk kepentingan komersial, maka dianggap sebagai Penggunaan Secara Komersial. Sehingga pihak yang mengembangkan AI di Indonesia wajib memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta apabila menggunakan Ciptaan sebagai data masukan. Namun, UUHC juga mengatur mengenai pembatasan hak cipta, yang memungkinkan penggunaan Ciptaan milik pihak lain tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya dengan persyaratan tertentu.<sup>62</sup> Misalnya, tidak dianggap pelanggaran hak cipta dalam hal penggunaan Ciptaan untuk keperluan pendidikan dan penelitian dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.<sup>63</sup>

---

Desember 2021)

<sup>52</sup> Lihat Pasal 1 angka 20 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>53</sup> Sebagai contoh terbaik dari lisensi terbuka adalah lisensi yang disediakan oleh Creative Commons, sebuah organisasi non-profit yang berbasis di Amerika Serikat dengan jaringan internasional yang ditujukan untuk akses pendidikan dan memperluas jangkauan karya kreatif yang tersedia bagi orang lain untuk dimanfaatkan secara legal dan untuk dibagikan. Contoh lisensi Creative Commons dapat dilihat pada tautan berikut: <https://creativecommons.org/about/cclicenses/> (diakses pada 12 Desember 2021).

<sup>54</sup> Lihat penjelasan Pasal 4 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>55</sup> Lihat Pasal 9 ayat 1 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengatur tentang hak ekonomi bagi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, yaitu: Penerbitan Ciptaan; Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuk; Penerjemahan Ciptaan; Pengadaptasian; pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; Pertunjukan Ciptaan; Pengumuman Ciptaan; dan Penyewaan Ciptaan.

<sup>56</sup> Lihat Pasal 9 ayat 3 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>57</sup> Lihat Bab XIV UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang mengatur beberapa ketentuan tentang penyelesaian sengketa, baik melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau pengadilan. Selain itu, dalam Bab XVII UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah diatur ketentuan pidana untuk berbagai jenis pelanggaran hak cipta.

<sup>58</sup> Fonogram adalah fiksasi suara pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk fiksasi yang tergabung dalam sinematografi atau Ciptaan audiovisual lainnya. (Lihat Pasal 1 angka 14 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)

<sup>59</sup> Lihat Pasal 1 angka 12 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>60</sup> Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran. (Lihat Pasal 1 angka 5 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)

<sup>61</sup> Lihat Pasal 1 angka 24 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>62</sup> Lihat Bab VI UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berisi Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 yang mengatur mengenai perbuatan-perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta dengan persyaratan tertentu.

<sup>63</sup> Lihat Pasal 44 ayat 1 huruf (a) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Dengan demikian, pengembangan AI di Indonesia untuk keperluan pendidikan dan penelitian pada dasarnya dapat dilakukan dengan menggunakan Ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data masukannya tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya. Namun, penggunaan Ciptaan tersebut tetap harus memperhatikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya. Apabila ternyata penggunaan Ciptaan tersebut merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya, maka penggunaan Ciptaan tersebut dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

Masalahnya, meski telah dijelaskan bahwa “kepentingan yang wajar” adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan,<sup>64</sup> namun tidak ada ukuran yang jelas mengenai “keseimbangan” tersebut. Hingga saat ini juga tidak ada putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap di Indonesia yang dapat dijadikan preseden untuk mengukur “keseimbangan” dalam kepentingan yang wajar tersebut.

Selain itu, merujuk pada ketentuan Pasal 43 huruf (d) UUHC, pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta milik pihak lain melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, sehingga pada dasarnya hal ini dapat mendukung pembuatan Ciptaan dalam format digital untuk dijadikan sebagai data masukan dalam pengembangan AI yang tidak bersifat komersial di Indonesia. Namun, apabila Penciptanya kemudian menyatakan keberatan atas pembuatan format digital atas Ciptaannya tersebut, maka perbuatan itu dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.<sup>65</sup> Ketentuan ini dapat menjadi penghalang bagi pengembangan AI untuk kepentingan nonkomersial di Indonesia, karena Pencipta dapat sewaktu-waktu menyatakan keberatan dengan alasan apapun yang kemudian dapat menghambat program pengembangan AI untuk kepentingan nonkomersial yang sedang berjalan di Indonesia.

Lebih lanjut, dalam Pasal 46 ayat 1 UUHC diatur bahwa penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman boleh dilakukan dengan hanya membuat sebanyak 1 (satu) salinan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya.<sup>66</sup> Hal ini dapat mendukung para peneliti untuk mengumpulkan data yang diperlukan berupa Ciptaan yang dilindungi hak cipta milik pihak lain dalam mempersiapkan data masukan untuk mengembangkan AI di Indonesia.

Namun, penggandaan untuk kepentingan pribadi tidak diperbolehkan untuk seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital.<sup>67</sup> Berdasarkan pasal tersebut, penggandaan database hanya diperbolehkan untuk bagian yang tidak substansial saja. Sedangkan yang dimaksud dengan “sebagian yang substansial” dalam UUHC adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.<sup>68</sup> Namun, karena dalam UUHC tidak ada penjelasan lebih lanjut bagaimana menentukan suatu bagian dari Ciptaan itu penting dan khas sehingga menjadi ciri dari suatu Ciptaan, maka hal tersebut tentu akan menyulitkan bagi pihak manapun untuk memilah mana bagian yang substansial dan yang tidak substansial dari suatu database agar dapat dilakukan penggandaan untuk kepentingan pribadi.

Kemudian, dalam Pasal 49 ayat 1 UUHC diatur bahwa penggandaan sementara atas Ciptaan untuk pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan tidak dianggap pelanggaran hak cipta, sehingga

---

<sup>64</sup> Lihat Penjelasan Pasal 44 ayat 1 huruf (a) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>65</sup> Lihat Pasal 43 huruf (d) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>66</sup> Lihat Pasal 46 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>67</sup> Lihat Pasal 46 ayat 2 huruf (d) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>68</sup> Lihat Penjelasan Pasal 44 ayat 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

hal ini dapat mendukung para peneliti yang mengembangkan AI di Indonesia untuk memilah dan menyimpan sementara salinan Ciptaan yang dilindungi hak cipta dalam format digital yang akan digunakan sebagai data masukan temporer. Namun, adanya ketentuan Pasal 49 ayat 1 huruf (b) UUHC yang menyebutkan bahwa penggandaan sementara itu “ ... dilaksanakan oleh setiap orang atas izin pencipta untuk mentransmisi ciptaan...”<sup>69</sup> seolah menganulir konsep pembatasan hak cipta yang memperbolehkan penggandaan sementara Ciptaan tanpa izin Penciptanya.

Selain itu, Pasal 49 ayat 1 huruf (c) UUHC hanya mengatur bahwa penggandaan sementara itu “... menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan ciptaan tersebut ditampilkan kembali.”,<sup>70</sup> tetapi tidak mengatur berapa lama salinan suatu Ciptaan hasil penggandaan sementara itu boleh disimpan dalam tempat penyimpanan digital sebelum dilakukan penghapusan salinan secara otomatis. Para peneliti yang akan mengembangkan AI di Indonesia tentu membutuhkan kepastian berapa lama waktu salinan Ciptaan hasil penggandaan sementara itu boleh disimpan agar tidak mengganggu jadwal pengembangan AI yang membutuhkan salinan Cipta hasil penggandaan sementara itu untuk data masukan temporer.

### III. Simpulan

Penggunaan Ciptaan sebagai data masukan dalam pengembangan AI di Indonesia harus tetap memperhatikan ketentuan dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang pada pokoknya menegaskan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang dimiliki Pencipta. Dengan demikian, pada prinsipnya penggunaan Ciptaan oleh pihak lain harus atas seizin Penciptanya, termasuk penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data masukan dalam pengembangan AI. Terdapat konsekuensi hukum bagi pihak yang mengembangkan AI, baik secara perdata maupun pidana, apabila penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data masukan dalam pengembangan AI tidak mendapat izin dari Penciptanya.

Namun, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta juga mengatur ketentuan mengenai masa berlaku perlindungan hak cipta dan ketentuan mengenai pembatasan hak cipta yang memperbolehkan penggunaan Ciptaan yang dilindungi hak cipta tanpa izin Penciptanya dengan persyaratan tertentu tanpa dianggap pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, agar penggunaan Ciptaan sebagai data masukan untuk pengembangan AI tersebut tidak memerlukan izin dari Penciptanya, maka dapat memanfaatkan ketentuan mengenai pembatasan hak cipta dengan tetap memperhatikan persyaratan-persyaratan yang ditentukan, serta dapat juga mempergunakan Ciptaan yang telah berakhir masa berlaku perlindungan hak ciptanya atau Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka, agar tidak memerlukan izin dari Penciptanya.

Penggunaan Ciptaan sebagai data masukan dengan memanfaatkan ketentuan mengenai pembatasan hak cipta tersebut ternyata tidak sepenuhnya aman dari masalah hukum karena masih terdapat beberapa ketentuan yang belum diatur dengan jelas, yaitu antara lain bagaimana cara mengukur “keseimbangan” dalam menerapkan “kepentingan yang wajar”, bagaimana menentukan suatu bagian dari Ciptaan itu penting dan khas sehingga menjadi ciri dari suatu Ciptaan dalam menilai “bagian yang substansial”, serta berapa lama salinan suatu Ciptaan hasil penggandaan sementara boleh disimpan dalam tempat penyimpanan digital sebelum dilakukan penghapusan salinan secara otomatis. Ketidajelasan beberapa ketentuan tersebut dapat menimbulkan sengketa antara pihak yang mengembangkan AI dengan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta

---

<sup>69</sup> Lihat Pasal 49 ayat 1 huruf (b) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>70</sup> Lihat Pasal 49 ayat 1 huruf (c) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

sehubungan dengan penerapan ketentuan pembatasan hak cipta tersebut.

#### IV. Saran

Dalam rangka mengatasi permasalahan dalam penggunaan Ciptaan sebagai data masukan dalam pengembangan AI di Indonesia, Penulis memberikan saran dan rekomendasi sebagai berikut:

1. Artificial Intelligence (AI) pada dasarnya memiliki karakteristik yang sama dengan sistem elektronik.<sup>71</sup> Oleh karena itu, penyelenggara AI, dalam hal ini pihak yang menyediakan, mengelola dan/atau mengoperasikan AI, seharusnya juga dianggap sebagai penyelenggara sistem elektronik yang memiliki kewajiban melakukan pendaftaran di Kementerian Komunikasi dan Informatika.<sup>72</sup> Dalam pendaftaran tersebut, penyelenggara AI diwajibkan menyampaikan informasi yang dapat diakses publik mengenai data masukan yang digunakan dalam pengembangan AI sesuai dengan prinsip transparansi dalam pengembangan AI yang direkomendasikan UNESCO.<sup>73</sup> Apabila dari pendaftaran tersebut diketahui data masukan yang digunakan untuk pengembangan AI adalah Ciptaan yang dilindungi hak ciptanya di Indonesia, maka Pencipta atau Pemegang Hak Ciptanya dapat lebih mudah mengawasi penggunaan Ciptaannya.
2. Perlu dibuat peraturan menteri hukum dan HAM yang mengatur petunjuk pelaksanaan atau petunjuk teknis mengenai penerapan beberapa ketentuan pembatasan hak cipta dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang belum diatur dengan jelas, yaitu antara lain bagaimana cara mengukur “keseimbangan” dalam menerapkan “kepentingan yang wajar”, bagaimana menentukan suatu bagian dari Ciptaan itu penting dan khas sehingga menjadi ciri dari suatu Ciptaan dalam menilai “bagian yang substansial”, serta berapa lama salinan suatu Ciptaan hasil penggandaan sementara boleh disimpan dalam tempat penyimpanan digital sebelum dilakukan penghapusan salinan secara otomatis. Dalam membuat peraturan menteri hukum dan HAM tersebut, dapat menjadikan doktrin *fair use* di Amerika Serikat, *fair dealing* di Inggris, serta Putusan Pengadilan Federal di Canada dalam menentukan “bagian yang substansial”, sebagai bahan diskusi.
3. Untuk menghindari perdebatan berkenaan dengan “kepentingan yang wajar” dalam penggunaan Ciptaan sebagai data masukan dalam pengembangan AI, perlu diberlakukan lisensi noneksklusif untuk hak penggandaan (*blanket license*) atas suatu jenis hak cipta tertentu yang diberikan oleh lembaga manajemen kolektif (LMK) pada jenis hak cipta yang relevan, sehingga pihak yang akan mengembangkan AI di Indonesia tinggal membayar biaya royalti yang ditetapkan oleh LMK tersebut untuk menggunakan suatu Ciptaan yang dikelola LMK tersebut sebagai data masukan dalam pengembangan AI di Indonesia. Besarnya biaya royalti dapat dibedakan untuk pengembangan AI yang bersifat komersil dan nonkomersil. Untuk itu, asosiasi atau organisasi pemegang hak cipta yang belum memiliki LMK disarankan untuk membentuk LMK untuk mengelola hak penggandaan atas Ciptaan yang relevan dalam rangka mengantisipasi pesatnya perkembangan AI ke depan.

---

<sup>71</sup> Lihat Pasal 1 angka 5 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dengan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Definisi sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.

<sup>72</sup> Lihat Pasal 6 PP No. 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

<sup>73</sup> Lihat UNESCO (2020), *The Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence*. Hlm. 10.

4. Pemerintah perlu memfasilitasi pengembangan basis data yang menyediakan informasi Ciptaan yang sudah berakhir masa perlindungan hak ciptanya yang dapat diakses secara terbuka untuk dijadikan sumber data masukan dalam pengembangan AI. Selain itu, Pemerintah juga perlu mempromosikan Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka untuk dijadikan data masukan dalam pengembangan AI. Dengan demikian, pengembangan AI dapat didukung secara optimal dengan menggunakan data masukan yang bersumber dari Ciptaan yang sudah berakhir masa perlindungan hak ciptanya dan Ciptaan yang menggunakan lisensi terbuka, serta meminimalisir resiko hukum terjadinya pelanggaran hak cipta.
5. Dalam jangka panjang, perlu melakukan perubahan terhadap UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan memperhatikan perkembangan peraturan perundang-undangan hak cipta di negara lain yang telah beradaptasi dengan perkembangan AI, seperti Jepang, dalam rangka mengantisipasi perkembangan AI ke depan untuk menciptakan keseimbangan antara kepentingan Pencipta/ Pemegang Hak Cipta dengan kepentingan pengembangan AI yang menggunakan Ciptaan sebagai data masukan agar dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya untuk kesejahteraan umat manusia.

## Daftar Referensi

### Buku

Cope, D. (1996). *Experiments in Musical Intelligence*. A-R Editions

Geiger, C., Gervais, D.J., & Senftleben, M (2015). *Understanding the “three-step test”*, dalam *International Intellectual Property*, Ed. Daniel J. Gervais, Edward Elgar. Edward Elgar Publishing Limited.

Jebara, T. (2004). *Machine Learning: Discriminative and Generative*. Springer Science+Business Media New York.

Kelleher, J.D. (2019). *Deep Learning*. The MIT Press

Lindsey, T. (2002). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: PT Alumni.

Makarim, E. (2003). *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

Mitchell, T. M. (1997). *Machine Learning*. New York: McGraw-Hill.

Vaver, D. (2002). *Principle of Copyright: Cases and Materials*. World Intellectual Property Organization.

### Jurnal

Laurensia, A. (2018). Redesigning Indonesia Copyright Act to Accomodate Autonomous Intelligent System: Status Quo and Room for Improvement. *Asian Journal of Law and Economics*, 9 (3). <https://doi.org/10.1515/ajle-2018-0013>

Rahman, R.A., Al-Farouqi, A., & Tang, S.M. (2020). Should Indonesian Copyright Law be Amended Due to Artificial Intelligence Development?: Lesson Learn from Japan. *NTUT Journal of Intellectual Property Law and Management*, 9 (1), 34-57.

Surden, H. (2019). Artificial Intelligence and Law: An Overview. *Georgia State University Law Review*, 35. <https://ssrn.com/abstract=3411869>

### Peraturan

Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2014 Nomor 5599, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266.

Indonesia, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2016 Nomor 251, dan Tambahan Lembaran Negara (TLN) Nomor 266.

Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia (LNRI) Tahun 2019 Nomor 185