

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Revolusi Industri 4.0 adalah perubahan fundamental dalam kehidupan manusia yang terjadi dengan cepat dan mengubah cara produksi, konsumsi, dan interaksi manusia.<sup>1</sup> Hal ini dipicu oleh integrasi teknologi fisik, digital, dan manusia, di mana teknologi digital menjadi pendorong utama. Dalam Revolusi Industri 4.0, *Generative Artificial Intelligence* (AI) dikombinasikan dengan *Internet of Things* (IoT) dan didukung oleh *big data* untuk mengolah data dalam skala besar. Ini menciptakan lingkungan virtual dan memberikan solusi yang efektif dan efisien dalam pengambilan keputusan.

Salah satu konsep yang muncul sebagai pengembangan dari Revolusi Industri 4.0 ialah *Society 5.0*.<sup>2</sup> *Society 5.0* didasari pada masyarakat yang berpusat pada manusia dan didasarkan pada teknologi. Konsep *Society 5.0*, yang digagas di Jepang pada tahun 2019, bertujuan untuk mengintegrasikan dunia maya dan dunia nyata dengan bantuan teknologi seperti *generative AI*, robot, IoT, dan lainnya untuk memenuhi kebutuhan manusia dan menciptakan kenyamanan dalam kehidupan sehari-hari.<sup>3</sup>

Salah satu produk dari *society 5.0* ialah *generative AI*. *Generative AI* adalah ilmu dan rekayasa pembuatan mesin cerdas, melibatkan mekanisme untuk menjalankan suatu tugas menggunakan komputer. Kecerdasan Intelektual merupakan anugerah yang diberikan oleh Tuhan Yang Maha Esa kepada setiap manusia. Dalam kapasitas

---

<sup>1</sup> Banu Prasetyo dan Umi Trisyanti, 2018, "Revolusi Industri 4.0 dan tantangan perubahan sosial", UPT PMK Sosial Humaniora, FBMT, Institut Teknologi Sepuluh Nopember, hlm 22.

<sup>2</sup> Usmaedi, 2021, "Education Curriculum for society 5.0 in the next decade", Universitas Pendidikan Indonesia, hlm 63.

<sup>3</sup> Nora Deselia Saragih, 2022, "Menyiapkan Pendidikan dalam Pembelajaran di Era Society 5.0", Universitas HKBP Nommensen Medan.

manusia sebagai makhluk yang lemah dengan segala dependensinya kepada Tuhan, Tuhan memberi ruang bagi manusia untuk mengembangkan diri dalam konsep otonomi, independensi, dan kreativitas sebagai manusia dalam mempertahankan diri (*survive*) dan mengembangkan hidup dan kehidupannya.<sup>4</sup> Istilah AI pertama kali dikemukakan pada tahun 1956 di Konferensi Dartmouth. Karya ini memuncak dalam penemuan komputer digital yang dapat diprogram pada tahun 1940-an, sebuah mesin yang didasarkan pada esensi abstrak penalaran matematika.<sup>5</sup>

Kemajuan dalam bidang *generative AI* terus berlanjut hingga saat ini, dan banyak pekerjaan yang sebelumnya dilakukan oleh manusia kini dapat dilakukan oleh mesin dengan bantuan *generative AI*, seperti meningkatkan efisiensi dan kecepatan proses desain dengan berbagai fitur canggih yang disediakan. Beberapa contoh aplikasi *generative AI* desain yang dapat membantu para manusia adalah Adobe Sensei, Dall.E2, AutoDraw, dan Khroma. Selain itu, *generative AI* juga memiliki peran dalam menciptakan karya seni baru, menghasilkan gambar, dan mempelajari gaya serta pola karya seni dari masa lalu. Beberapa contoh penerapan *generative AI* dalam seni adalah sebagai berikut:

1. **Imagine AI Art Generator:** Sebuah aplikasi yang menggunakan teknologi *deep learning* untuk menghasilkan gambar-gambar yang unik dan menarik.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Sukarno Aburaera, dkk., 2013, *Filsafat Hukum: Teori dan Praktik*, Prenada.media Group, Jakarta, hlm. 5.

<sup>5</sup> Andreas Kaplan, 2023, *“Artificial Intelligence, Business and Civilization – Our Fate Made in Machines”*, Routledge, London.

<sup>6</sup> Rangga Pradono, *“Pengaruh AI (AI) dalam Bidang Kesenian”* .<https://geotimes.id>, diakses pada tanggal 13 Juni 2023 pukul 11.00.

2. Algoritma generatif: Algoritma yang dapat menciptakan karya seni baru berdasarkan pola dan gaya yang telah dipelajari dari data karya seni yang ada.<sup>7</sup>
3. NightCafe Creator: Sebuah AI Art Generator app dengan *multiple methods of AI art generation*.

Namun dengan banyaknya fitur yang dihadirkan oleh *Generative AI*. Kehadiran *generative AI* tetap menimbulkan pro dan kontra di kalangan masyarakat karena kemampuannya dalam menghasilkan karya seni tanpa keterlibatan manusia dan menghadirkan pertanyaan seputar perlindungan hukum terhadap karya-karya tersebut. Hal ini membuat *generative AI* menjadi topik yang dibicarakan dalam konteks Hak Kekayaan Intelektual (HKI), dalam beberapa tahun terakhir.

HKI didasarkan pada prinsip bahwa karya intelektual yang dihasilkan oleh manusia melibatkan pengorbanan tenaga, waktu, dan biaya.<sup>8</sup> Pengorbanan ini memberikan nilai ekonomi pada karya tersebut karena manfaat yang dapat diperoleh darinya. Oleh karena itu, diperlukan pengakuan dan perlindungan hukum terhadap karya tersebut. HKI dapat diartikan sebagai hak atas kekayaan yang berasal dari kemampuan intelektual manusia dan terkait dengan hak individu (hak asasi manusia).

Dalam Undang-Undang No.7 Tahun 1994 tentang pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization*, terdapat konsep-konsep yang berkaitan dengan HKI dan berbagai jenis karya yang dapat digunakan dalam perdagangan. HKI meliputi berbagai jenis karya seperti invensi, karya sastra dan seni, simbol, nama, citra, dan desain yang digunakan dalam perdagangan. Menurut *World Intellectual Property*

---

<sup>7</sup> *Ibid.*

<sup>8</sup> Niru Anita Sinaga, 2020, "Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia", *Jurnal Hukum Sasana*, Vol. 6 No. 2, Hlm. 145 – 162.

*Organization* (WIPO), karya-karya ini dianggap sebagai hasil kreasi pemikiran manusia.

Dengan demikian, HKI memiliki peran penting dalam memberikan penghargaan kepada pencipta atau pemilik karya intelektual serta melindungi hak-hak mereka dari penggunaan atau penyalahgunaan tanpa izin. Melalui perlindungan hukum ini, HKI mendorong inovasi, kreativitas, dan pertumbuhan ekonomi,<sup>9</sup> sambil memastikan pengakuan dan apresiasi terhadap kontribusi individu dalam menciptakan karya intelektual yang memiliki nilai.

Salah satu negara yang telah mengatur regulasi terkait AI adalah Amerika Serikat. Dalam kebijakan dan regulasi terbaru, Amerika Serikat menyatakan bahwa objek kekayaan intelektual hanya dapat dilindungi sebagai hak cipta jika dihasilkan melalui kreativitas manusia. Akibatnya, mesin dan algoritma *generative* AI beserta hasil karyanya tidak dapat dilindungi oleh Hak Cipta. Hal inilah yang menjadi permasalahan, dimana karya yang dibuat oleh kreator atau pelaku seni, bukan orisinalitas dari dirinya sendiri melainkan dibuat atau dibantu oleh kecerdasan buatan. Salah satu prinsip yang dikemukakan oleh Amerika Serikat ialah "*Works Made for Hire*" dimana prinsip ini menentukan kepemilikan suatu karya berada pada pihak ketiga, bukan penciptanya.

Prinsip "*Works Made for Hire*" berlaku saat seorang karyawan menciptakan karya dalam lingkup pekerjaannya atau ketika karya khusus dipesan untuk digunakan sebagai kontribusi dalam karya kolektif, film, atau karya audiovisual lainnya.<sup>10</sup> Konsep "*Works Made for Hire*" mengacu pada karya yang dibuat oleh seseorang dalam

---

<sup>9</sup> Sigit Nugroho, 2015, "*Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam Upaya Peningkatan Pembangunan Ekonomi di Era Pasar Bebas ASEAN*", Fakultas Hukum Universitas Bangka Belitung, Hlm 169.

<sup>10</sup> Marcelina Sutanto, 2021, "*Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh AI*", Universitas Hasanuddin, Makassar, Hlm. 101.

konteks pekerjaan atau kontrak tertentu, di mana hak cipta atas karya tersebut dimiliki oleh pemberi kerja atau pihak yang memesan karya tersebut. Namun, untuk dapat dianggap sebagai "*Works Made for Hire*", karya tersebut harus memenuhi kriteria tertentu, seperti dibuat dalam lingkup pekerjaan atau kontrak tertentu, dan harus ada kesepakatan tertulis antara pencipta dan pihak yang memesan karya.<sup>11</sup>

Pertanyaan ialah apakah karya yang dihasilkan oleh *generative* AI dapat dianggap sebagai karya yang dapat dijual atau dikomersialkan. Hal ini yang menjadi topik perdebatan karena *generative* AI telah mampu menciptakan karya miliknya sendiri, seperti menciptakan lagu-lagu kreatif dan melukis gambar asli. Namun, definisi karya yang dibuat untuk dijual atau dikomersialkan dalam Undang-Undang Hak Cipta saat ini terbatas pada karya yang dibuat oleh karyawan atau karya yang secara khusus dipesan.

Oleh karena itu karya yang dihasilkan oleh *generative* AI tidak tergolong sebagai ciptaan yang dapat dilindungi dan *generative* AI pun tidak dapat dianggap sebagai pencipta karya sesuai dengan prinsip "*Work Made for Hire*". Namun, ada juga pandangan yang menyatakan bahwa karya-karya yang dihasilkan oleh *generative* AI seharusnya dapat dilindungi oleh hak cipta sebagai "*Works Made for Hire*".<sup>12</sup> Dalam praktiknya, penerapan hak cipta pada karya-karya *generative* AI masih memerlukan pengembangan lebih lanjut karena terdapat beberapa kasus kecerdasan buatan yang harusnya sudah memiliki perlindungan hukum.

Sebuah kasus penggunaan teknologi *generative* AI di bidang seni, misalnya, telah menghadirkan keputusan kontroversi. Pada awal September 2022, komunitas seni di

---

<sup>11</sup> Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona, 2021, "*Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan di Indonesia*", Fakultas Hukum Universitas PGRI Semarang, Hlm 52.

<sup>12</sup> Diana Bikbaeva, 2020, "*Why Ai-Created Works Should Be Copyrightable As Works Made For Hire*", University of Illinois College of Law, Hlm 32.

Amerika Serikat dikejutkan dengan menangnya karya visual yang berjudul "*Theatre D'opera Spatial*" dalam kompetisi seni tahunan *Colorado State Fair*, kategori seni digital. Pengirim karya, Jason M Allen, mengakui bahwa karyanya dibuat melalui mesin Midjourney, sebuah platform *generative AI* yang dapat menghasilkan visual berdasarkan perintah kata yang diketikkan. Kemenangan "mengejutkan" langsung menuai pro dan kontra terkait keabsahan penciptaan karya seni. Banyak seniman yang menganggap apa yang dilakukan Allen adalah kecurangan.<sup>13</sup>

Berselang lima bulan dari kasus di atas, pada awal bulan Februari, masyarakat fotografi dihebohkan dengan menangnya sebuah karya *generative AI* dalam kontes foto yang diadakan oleh digiDirect, perusahaan distributor peralatan elektronik dan fotografi di Australia. Karya "foto" tersebut menampilkan *visual aerial* yang seolah-olah diambil dari drone, menggambarkan seorang peselancar di tepi pantai saat matahari terbit. Karya tersebut diikutsertakan dalam kontes oleh kelompok studio seni *generative AI* yang dikenal dengan nama *Absolutely AI*.<sup>14</sup>

Namun, dalam unggahan di akun Instagram mereka, *Absolutely AI* mengungkapkan bahwa gambar tersebut memang indah, tetapi tidak nyata. Mereka juga mengklaim bahwa ini adalah foto buatan AI pertama di dunia yang memenangkan penghargaan. Setelah memenangkan kontes, mereka menghubungi penyelenggara dan mengungkapkan bahwa foto tersebut tidak nyata dan dibuat menggunakan mesin Midjourney. Akibatnya, mereka mengembalikan hadiah uang tunai yang telah mereka terima.<sup>15</sup>

Pada awal tahun ini, sekelompok seniman di AS mengajukan gugatan terhadap perusahaan *generative AI* seperti Stability AI Ltd, Midjourney Inc, dan DevianArt Inc,

---

<sup>13</sup> Liana Threestayanti, "Contoh Artificial Intelligence di Bidang Seni Ini Tuai Kontroversi", <https://infokomputer.grid.id/>, dikunjungi pada tanggal 14 Juni 2023 jam 23.00 WIB.

<sup>14</sup> *Ibid.*

<sup>15</sup> *Ibid.*

atas pelanggaran hak cipta.<sup>16</sup> Gugatan ini menjadi tambahan dalam serangkaian sengketa kekayaan intelektual yang melibatkan karya yang dihasilkan oleh *Generative AI*. Perangkat lunak *Stability Diffusion AI* digunakan untuk menyalin miliaran gambar berhak cipta yang ada di internet, memungkinkan platform *generative AI* seperti Midjourney dan DevianArt untuk menghasilkan visual dengan gaya yang sesuai dengan seniman yang menciptakan gambar tersebut. Semua ini dilakukan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Gugatan *class action* ini diajukan di pengadilan federal San Fransisco, seperti yang dilaporkan oleh kantor berita Reuters.

Getty Images, perusahaan penyedia stok foto yang berbasis di Seattle, AS, mengumumkan bahwa mereka telah memulai proses hukum terhadap Stability AI atas dugaan pelanggaran hak cipta dengan menyalin jutaan gambar dari koleksi Getty. Sebagai penyedia berbagai jenis konten visual, Getty Images merasa terancam dengan adanya mesin *generative AI* yang dapat mengakses dan menggunakan data visual Getty secara tidak sah.

Dalam respons terhadap gugatan ini, juru bicara dari Stability AI menyatakan bahwa perusahaan akan mengambil masalah ini dengan serius. Mereka percaya bahwa gugatan tersebut tidak adil dan tidak memahami baik teknologi maupun hukum yang terkait. Pendapat ini sejalan dengan peraturan yang mengatur perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. Dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jelas disebutkan bahwa yang dimaksud pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama menghasilkan

---

<sup>16</sup> Blake Brittain, “*Ai Companies Ask U.S. Court to Dismiss Artists’ Copyright Lawsuit*” , <https://www.reuters.com/>, dikunjungi pada tanggal 15 Juni 2023 Jam 00.20 WIB.

suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>17</sup> Objek yang dilindungi di sini adalah manusia sebagai pencipta karya bukanlah *Generative AI*.

Perselisihan mengenai perlindungan kekayaan intelektual dalam konteks *generative AI* masih akan berlanjut dalam waktu yang lama. Namun, di sisi lain, perkembangan *generative AI* terus berlangsung dengan kecepatan yang eksponensial. Semakin lama, mesin *generative AI* akan semakin terampil dalam menghasilkan visual karena mereka dapat menyerap lebih banyak data dari internet. Meskipun masalah kepastian hukum ini ada, hal itu tidak boleh menghambat perkembangan *generative AI* dan kemampuan penggunaannya untuk terus berkreasi.

Kemenangan *generative AI* dalam kontes foto menunjukkan tingkat kecanggihan dan kecerdasan mesin *generative AI* yang semakin meningkat. Visual yang dihasilkan sudah sangat menyerupai karya foto sehingga sulit dibedakan. Namun, permasalahan lain bisa muncul terkait siapa pemilik hak ekonomi atas karya yang dibuat dengan *generative AI*? Adakah aturan yang bisa diterapkan ketika mesin *generative AI* menggunakan karya orang lain atau bahkan hasil kreasi *generative AI* lain?

Kesepakatan internasional mengenai perlindungan yang diatur dalam Paris *Convention for the Protection of Industrial Property* (selanjutnya disebut Paris Convention), hanya menetapkan bahwa objek yang dilindungi dalam kekayaan industri meliputi paten, model utilitas, desain industri, merek dagang, merek jasa, nama dagang, indikasi sumber atau sebutan asal, serta pemberantasan persaingan tidak sehat. Selain itu, ada juga ketentuan yang terkait dengan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam Perjanjian Terkait dengan Aspek-Aspek Hak Kekayaan Intelektual yang Berhubungan dengan *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*

---

<sup>17</sup> Lu Sidirman, Cynthia Putri Guswandi, dan Hari Sutra Disemadi, 2021, "*Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia*", Fakultas Hukum, Universitas Batam, Hlm 209.



(TRIPS) dan *Patent Cooperation Treaty* (PCT) yang berkaitan dengan pendaftaran paten secara internasional masih belum ada pengaturan terkait AI.

Oleh karena itu Organisasi Kekayaan Intelektual Dunia (WIPO) dalam beberapa tahun terakhir menyatakan sistem kekayaan intelektual telah dirancang untuk mendorong inovasi dan kreasi manusia dan salah satunya *generative AI*. Untuk itu WIPO menyediakan forum yang melibatkan para pengambil kebijakan untuk menyatukan pemahaman tentang masalah kekayaan intelektual dalam pengembangan aplikasi *generative AI*. WIPO juga mendorong agar negara-negara anggotanya mulai mengatur kebijakan hak cipta di bidang *generative AI*. Produk hukum saat ini harus mampu mengikuti perkembangan inovasi dan teknologi.

Berdasarkan konteks yang telah dijelaskan sebelumnya, penulis merasa tertarik untuk menjelajahi isu hukum yang terkait dengan kekayaan intelektual dalam konteks karya yang dihasilkan oleh *generative AI*. Oleh karena itu, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan menyusun sebuah karya ilmiah berupa skripsi dengan judul "**Perlindungan Hukum Atas *Digital Art* yang Dihasilkan oleh *Generative Artificial Intelligence* (AI) Ditinjau Dari Hak Cipta**".

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas, penulis merumuskan pertanyaan-pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan hukum atas *Digital Art* yang dihasilkan oleh *Generative AI* ditinjau dari hukum Hak Cipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum atas *Digital Art* yang dihasilkan oleh *Generative AI* ditinjau dari Hak Cipta?

### C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menentukan pengaturan hukum atas *Digital Art* yang dihasilkan oleh *Generative AI* ditinjau dari hukum Hak Cipta.
2. Menentukan perlindungan hukum atas *Digital Art* yang dihasilkan oleh *Generative AI* ditinjau dalam Hak Cipta.

### D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang telah disebutkan di atas, penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam berbagai aspek, terutama dalam bidang hukum kekayaan intelektual. Berikut adalah manfaat yang diharapkan:

1. Manfaat Teoritis:
  - a. Meningkatkan pemahaman dalam ilmu pengetahuan, khususnya dalam hal perlindungan hukum terhadap produk yang dihasilkan oleh *Generative AI*.
  - b. Memberikan kontribusi sebagai pertimbangan bagi pembuat undang-undang yang terkait dengan isu produk yang dihasilkan oleh *Generative AI*.
2. Manfaat praktis dari penelitian ini adalah untuk menyediakan sumbangan pemikiran dan informasi kepada masyarakat mengenai status hukum terkait produk yang dihasilkan oleh *Generative AI*.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang luas, baik dari segi teoritis maupun praktis, dalam bidang hukum kekayaan intelektual.

## E. Metode Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yang artinya pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah pendekatan teori-teori, konsep-konsep, mengkaji peraturan perundang-undangan yang bersangkutan dengan penelitian ini atau pendekatan perundang-undangan. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum yang meletakkan hukum sebagai sebuah bangunan sistem norma. Sistem norma yang dimaksud adalah mengenai asas-asas, norma, kaidah dari peraturan perundangan, perjanjian serta doktrin (ajaran). Penelitian normatif ini adalah penelitian terhadap sistematika hukum, yaitu penelitian yang tujuan pokoknya adalah untuk mengadakan identifikasi terhadap pengertian-pengertian atau dasar dalam hukum.<sup>18</sup>

### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah metode atau cara mengadakan penelitian.<sup>19</sup> Penelitian ini menggunakan konsep pendekatan penelitian secara normatif dan konseptual. Pendekatan secara normatif merupakan pendekatan yang bertujuan untuk membandingkan antara teori-teori hukum dengan penerapan hukum yang terjadi di masyarakat, sering kali hukum yang ada telah ideal, namun dalam penerapannya banyak terjadi penyimpangan sehingga tujuan hukum menjadi tidak tercapai.<sup>20</sup> Dalam penelitian normatif terdapat beberapa pendekatan dalam rangka mengumpulkan bahan hukum yang diperlukan, pendekatan tersebut antara lain:

- a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*)

---

<sup>18</sup> Bambang Sunggono, 2016, *Metodologi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, halaman 93.

<sup>19</sup> Suharsimi Arikunto, 2002, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek, Jakarta*, Rineka Cipta, hlm. 23.

<sup>20</sup> Soerjono Soekanto, 2014, *Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta*, Universitas Indonesia Press, hlm. 21.

Pendekatan Perundang-undangan merupakan pendekatan dengan menggunakan legislasi dan regulasi, karena yang diteliti adalah aturan hukum yang menjadi fokus sekaligus tema sentral dalam penelitian ini.<sup>21</sup>

b. Pendekatan Konseptual (*conceptual approach*)

Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) merupakan jenis pendekatan dalam penelitian hukum yang memberikan sudut pandang analisa penyelesaian permasalahan dalam penelitian hukum dilihat dari aspek konsep-konsep hukum yang melatarbelakanginya, atau bahkan dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung dalam penormaan sebuah peraturan kaitannya dengan konsep-konsep yang digunakan.<sup>22</sup> Sebagian besar jenis pendekatan ini dipakai untuk memahami konsep-konsep yang berkaitan dengan penormaan dalam suatu perundang-undangan apakah telah sesuai dengan ruh yang terkandung dalam konsep-konsep hukum yang mendasarinya.<sup>23</sup>

c. Pendekatan Komparatif (*Comparative Approach*)

Metode komparasi adalah suatu metode yang mengadakan perbandingan antara objek penyelidikan, untuk menambah dan memperdalam pengetahuan tentang objek-objek yang diselidiki.<sup>24</sup>

---

<sup>21</sup> *Ibid.*, Hlm. 18.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*

<sup>24</sup> *Ibid.*

## 2. Bahan Hukum Penelitian

Bahan hukum yang digunakan untuk keperluan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bahan Hukum Primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif berupa peraturan perundang-undangan. Peraturan perundang-undangan yang dimaksud adalah peraturan perundang-undangan yang dibentuk oleh badan atau lembaga negara, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan hakim. Bahan hukum yang penulis gunakan dalam penelitian ini yakni:

- 1) *WIPO Copyright Treaty (WCT) in 1996*
- 2) *The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS) in 1994*
- 3) *Universal Copyright Convention in 1952*
- 4) *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works in 1886*
- 5) Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Agreement Establishing The World Trade Organization (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia);
- 6) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;

- b. Bahan Hukum Sekunder adalah semua publikasi tentang hukum dalam bentuk dokumen yang berisikan petunjuk arah bagi peneliti dan juga penjelasan atas bahan hukum primer.<sup>25</sup> Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer yang

<sup>25</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2017, “*Penelitian Hukum, Kencana*”, Jakarta, hlm. 47.

diperoleh melalui studi kepustakaan, buku literatur hukum atau buku hukum tertulis lainnya.<sup>26</sup> Bahan hukum sekunder dalam tulisan ini adalah buku teks yang membahas permasalahan hukum yang berkaitan dengan objek kajian yaitu buku-buku hukum, skripsi dan disertasi serta jurnal hukum.

- c. Bahan Non-hukum yang dapat berupa buku-buku, jurnal laporan hasil penelitian mengenai teknik informatika dan AI yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikaji.<sup>27</sup> Bahan-bahan non-hukum yang digunakan oleh penulis ialah buku-buku non-hukum, berita online non-hukum, dan situs daring sepanjang yang berkaitan dengan objek permasalahan yang sedang diteliti.

### 3. Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam tulisan ini yaitu metode penelitian kepustakaan (*literature research*) yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, dan hasil penelitian yang dipublikasikan secara meluas dan dibutuhkan dalam penelitian normatif. Langkah-langkah yang penulis tempuh dalam mengumpulkan data hukum untuk kepentingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi bahan hukum yang relevan, yang mana bahan hukum yang digunakan oleh penulis untuk kepentingan penelitian ini diperoleh

---

<sup>26</sup> Abdulkadir Muhammad, 2004, "*Hukum dan Penelitian Hukum*", Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 151.

<sup>27</sup> Peter Mahmud Marzuki, Op Cit, hlm. 204.

dari perpustakaan dan berbagai tulisan hukum maupun non-hukum dari media-media elektronik yang resmi.

- b. Menginventarisasi bahan hukum yang diperlukan penulis sesuai dengan penelitian penulis dalam hal semua bahan yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh AI.
- c. Mengutip bahan hukum yang telah di inventarisasi yang bersesuaian dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis.
- d. Menganalisis bahan hukum yang diperoleh agar dapat memperoleh jawaban atas rumusan masalah dalam penelitian ini.

#### **4. Teknik Analisis Bahan Penelitian**

Pada penelitian hukum juridis-normatif, dilakukan dengan mengumpulkan seluruh bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non-hukum yang dikumpulkan. Data-data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis untuk mendapatkan konklusi atau kesimpulan, sehingga mampu menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Bahan-bahan yang diperoleh dianalisis dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan cara menganalisis bahan-bahan hukum kemudian dirangkai secara sistematis yang selanjutnya akan memberikan gambaran atau penelitian yang telah dilakukan yakni terkait Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan Oleh AI.