

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi digital di era globalisasi telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri hiburan dan hukum kekayaan intelektual. industri *gaming* berkembang pesat, menghadirkan permainan daring yang dimainkan oleh jutaan pengguna di seluruh dunia. *Free Fire* yang dikembangkan oleh Garena menjadi salah satu contoh fenomenal, dengan basis pemain yang luas dan komunitas yang aktif di berbagai platform media sosial. Kecerdasan buatan berkembang pesat hingga mampu menghasilkan karya kreatif yang sebelumnya hanya dapat dibuat oleh manusia, hal ini menimbulkan tantangan baru dalam perlindungan hak cipta. Kedua fenomena ini, meskipun berbeda bidang, memiliki benang merah yang sama: adanya dinamika interaksi antara teknologi, kreator, dan aspek hukum maupun etika¹

Keberadaan komunitas pemain yang besar membawa konsekuensi pada intensitas interaksi antara pengembang dan pengguna. Komunitas ini tidak hanya menjadi konsumen pasif, tetapi juga produsen konten, penyebar opini, bahkan pengkritik kebijakan pengembang.² Kasus kritik yang dilontarkan oleh Noxa, seorang *content creator* populer di media sosial, menunjukkan

¹ Adam M. Rafli, 2010, Hukum Teknologi Informasi dan Komunikasi serta Perlindungan Hukum Terhadap Informasi Elektronik, Refika Aditama, Bandung, hlm 45

² Suryanto, 2020, Dinamika Komunitas Game Online Di Indonesia : Antara Hiburan dan Identitas Sosial, Jurnal Komunikasi dan Media, Vol 12 No 2, hlm 89

bagaimana opini publik dapat memengaruhi citra dan keberlanjutan sebuah game.³ Kritik yang disampaikan secara terbuka melalui kanal media sosial memiliki daya sebar yang sangat cepat, membentuk persepsi kolektif komunitas, dan dapat memengaruhi keputusan pengguna untuk tetap bermain atau beralih ke permainan lain.⁴

Pengembang game seperti Garena dihadapkan pada tantangan strategis dalam merespons kritik. Respons yang terlalu defensif berpotensi memperburuk situasi, sementara respons yang terlalu lambat dapat dianggap mengabaikan suara komunitas. Beberapa studi komunikasi krisis menekankan pentingnya transparansi, empati, dan tindakan nyata dalam menanggapi kritik publik namun, di industri game, karakteristik komunitas yang sangat aktif dan emosional menuntut penyesuaian strategi komunikasi yang lebih responsif dan berorientasi pada dialog terbuka. Sayangnya, belum banyak kerangka atau pedoman yang secara spesifik dirancang untuk menangani kritik publik dari figur berpengaruh di komunitas gamer. Hal ini menimbulkan kesenjangan pengetahuan sekaligus peluang penelitian untuk merumuskan pendekatan yang efektif dan kontekstual.

³ Rulli Nasrullah, 2015, *Media Sosial : Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Siosioteknologi*, Simbiosis Rekatama Media, Bandung, hlm 157

⁴ Lilis Suryani, 2021, *Pengaruh Media Sosial terhadap Keputusan dalam Industri Digital*, Jurnal Komunikasi dan Media Baru, Vol 9 No 2, 2021, hlm 102

Artificial Intelligence (AI) merupakan salah satu program yang lahir akibat perkembangan dari sistem algoritma komputer. Sejarahnya, sebuah program yang berasal dari komputer dibuat dengan basis data dan algoritma serta dilakukan menggunakan bahasa komputer atau pemrograman sebagai proses input dan output yang berisi instruksi terhadap program komputer. Namun saat ini perkembangan *AI* telah menggunakan program komputer yang lebih kompleks dan bervariasi dibandingkan generasi sebelumnya. Karena bersifat kompleks dan memiliki banyak variasi inilah menjadikan suatu karya dapat belajar dan mengolah data yang berisi instruksi dari sisi input dan output layaknya seorang manusia dalam hal menganalisa permasalahan tertentu dan menyelesaikannya dengan berbagai pertimbangan melalui data dan program komputer, atas dasar inilah karya ciptaan berkembang dan memiliki kemampuan kecerdasan layaknya manusia melalui sistem *learning, reasoning, dan self-correction*.⁵

Kehadiran ini sebagai suatu sistem teknologi yang inovatif dan dapat mengintegrasikan manusia, mesin, dan ilmu pengetahuan secara bersamaan telah mempengaruhi kehidupan manusia secara masif. Tidak hanya melalui dunia industri, Karya cipta juga dimanfaatkan pada sektor perdagangan, padat karya, dan jasa keuangan. Bahkan, saat ini telah muncul pemanfaatan karya cipta pada bidang karya seni seperti “The Next Rembrandt”. Proyek karya cipta

⁵ M. Sobron Yamin Lubis, 2021, Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu, Prosiding Seminar Nasional Teknik

yang telah memenangkan 60 penghargaan ini menganalisis 346 lukisan karya *Rembrandt van Rijn*, seorang pelukis asal Belanda yang juga dikenal sebagai pelukis terbesar dalam Sejarah Eropa. *The Next Rembrandt* dapat menganalisis dan menyimpulkan bahwa Rembrandt masih hidup dan akan melukis seorang pria berusia 30-40 tahun, memakai baju hitam dan topi, serta posisi wajah dari sisi kanan.⁶

Seiring dengan itu, di ranah hukum kekayaan intelektual, perkembangan sebuah karya cipta menimbulkan perdebatan mendasar mengenai status hukum karya yang dihasilkannya. Sistem karya cipta generatif kini mampu membuat musik, lukisan digital, teks, bahkan *game assets* dengan kualitas yang menyerupai atau bahkan melebihi karya manusia. Meskipun demikian, regulasi hak cipta di banyak negara, termasuk Indonesia, umumnya hanya mengakui pencipta manusia sebagai subjek hukum yang berhak atas perlindungan. Akibatnya, karya yang sepenuhnya dibuat oleh AI berada dalam wilayah abu-abu (*legal grey area*), di mana tidak ada kepastian siapa yang memiliki hak cipta atau bagaimana mekanisme perlindungannya.

Keterikatan Ketidakjelasan ini memunculkan sejumlah permasalahan praktis. Pertama, tidak ada kepastian hukum bagi pihak yang menggunakan atau mengomersialisasikan karya cipta, sehingga menimbulkan risiko gugatan di masa depan. Kedua, karya cipta sering kali belajar dari data yang berasal dari

⁶ **BBC News**, “*The Next Rembrandt: Dutch Painter Brought Back to Life by 3D Printing and AI*,” *BBC Technology*, 6 April 2016. Diakses pada 14 Oktober 2025

karya berhak cipta, menimbulkan potensi pelanggaran tanpa mekanisme yang jelas untuk menentukan pihak yang bertanggung jawab. Ketiga, belum ada konsensus global mengenai apakah karya cipta dapat atau seharusnya diakui sebagai pencipta, atau apakah hak cipta tersebut otomatis jatuh ke pemrogram, pengguna, atau entitas yang memiliki karya cipta tersebut. Ketiadaan kepastian ini tidak hanya memengaruhi industri kreatif, tetapi juga berpotensi menghambat inovasi karena pelaku industri enggan mengambil risiko di tengah ketidakpastian hukum.⁷

Jika dibandingkan, permasalahan pada industri *gaming* dan perlindungan hak cipta karya ciptaan sama-sama memperlihatkan kesenjangan dalam pengaturan dan praktik. Pada kasus Free Fire dan kritik Noxa, kesenjangannya terletak pada belum adanya model manajemen kritik yang efektif khusus untuk komunitas game daring dengan dinamika sosial yang kompleks. Sedangkan pada isu hak cipta, kesenjangannya ada pada kekosongan norma yang mengakomodasi realitas teknologi terbaru. Kedua isu ini memperlihatkan bahwa perkembangan teknologi dan industri kerap melampaui kemampuan regulasi atau pedoman etika untuk mengimbangnya.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah yang telah dideskripsikan, maka dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

⁷ M. Sobron Yamin Lubis, 2021, Implementasi Artificial Intelligence pada Sistem Manufaktur Terpadu, *Prosiding Seminar Nasional Teknik*, hlm. 4

1. Faktor yuridis apa yang menyebabkan karya Tung Tung Tung Sahur yang dihasilkan dengan menggunakan AI tidak dilindungi oleh Undang – Undang Hak Cipta nomor 28 Tahun 2014?
2. Bagaimana status hukum karya kreatif Tung Tung Tung Sahur yang sepenuhnya dihasilkan oleh *AI* dalam perspektif hak cipta.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka dirumuskan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk menganalisis faktor Yuridis hasil karya Tung Tung Tung Sahur mengapa tidak dilindungi oleh Undang – Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014.
2. Untuk mengkaji dan menjelaskan status hukum karya kreatif yang sepenuhnya dihasilkan oleh kecerdasan buatan *AI* dalam perspektif hak cipta di Indonesia, termasuk mengidentifikasi kekosongan norma, implikasi hukumnya, serta kemungkinan arah pembaharuan regulasi guna memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang adil bagi para pihak terkait.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat teoritis

Manfaat teoritis penelitian ini adalah untuk pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan pengetahuan hukum, khususnya di bidang

hukum hak kekayaan intelektual perihal pemaknaan penggunaan secara komersial atas ciptaan berkaitan dengan perlindungan hak ekonomi pencipta.

2. Manfaat praktis

a. Pencipta

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada pencipta terkait dengan perlindungan hak ekonominya dalam hal karya ciptaanya digunakan secara komersial oleh pihak lain.

b. Masyarakat secara umum

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif kepada masyarakat mengenai makna penggunaan karya ciptaan secara dalam rangka menghormati hak moral pencipta.

E. Keaslian Penelitian

Penelitian hukum yang berjudul “Pemaknaan Penggunaan Secara Komersial Atas Ciptaan Berkaitan dengan Pelindungan Hak Ekonomi Pencipta” merupakan karya asli penulis dan bukan merupakan plagiasi dari tesis yang telah ditulis sebelumnya. Sebagai pembanding, beberapa judul tesis sebagai berikut.

1. Bona Panduwinata, Nomor Pokok Mahasiswa P3600210004, Magister Kenotariatan Universitas Hasanuddin, tahun 2013 menulis tesis dengan judul “Pelindungan Hukum Hak Cipta Bagi Pengarang Buku”. Penelitian tersebut mengangkat rumusan masalah mengenai bentuk

perjanjian antara penulis buku selaku pencipta dengan penerbit dan perlindungan hukum bagi pencipta dalam hal karya ciptanya diterbitkan oleh penerbit.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa bentuk perjanjian yang dilakukan antara penulis buku dan penerbit dapat dilakukan secara lisan maupun secara tertulis. Bentuk perjanjian tertulis tersebut dapat berupa akta otentik maupun akta dibawah tangan, meskipun dalam praktek lebih banyak menggunakan akta di bawah tangan karena dianggap lebih efisien. Bentuk perlindungan terhadap penulis diberikan melalui perjanjian, khususnya perjanjian tertulis sehingga lebih mudah dalam pembuktian jika terjadi sengketa, dibandingkan dengan perjanjian yang bersifat lisan.

2. Najma Zalfa'na, Nomor Pokok Mahasiswa 2202190048, Magister Ilmu Hukum Universitas Kristen Indonesia, Tahun 2024, Menulis tentang “Royalti Atas Lagu dan/ Atau Musik Yang Dinyanyikan Oleh Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Di Platform Digital “ Penelitian tersebut mengangkat permasalahan mengenai Apakah pemegang hak cipta dapat menuntut royalti atas lagu dan/atau musik yang dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence* di platform digital menurut Hukum Kekayaan Intelektual.

Hasil Penelitian tersebut menyatakan bahwa *Artificial Intelligence* tidak dapat bertanggung jawab secara hukum atas tindakan yang diambilnya, Karena *Artificial Intelligence* beroperasi berdasarkan

algoritma yang diprogram oleh manusia dan tidak memiliki kesadaran moral atau hukum. Oleh karena itu pertanggungjawaban atas tindakan yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* dapat dialihkan kepada pihak yang mengoperasikan dan pentingnya regulasi yang jelas mengenai penggunaan *Artificial Intelligence* dalam industri kreatif khususnya dalam lagu dan/atau musik yang berkaitan dengan Hukum Kekayaan Intelektual.

3. Amar Hidayat Akbar, nomor pokok mahasiswa 19/448014/PHK/10523, Magister Hukum Bisnis dan Kenegaraan Universitas Gadjah Mada tahun 2022 menulis tesis dengan judul “Hak Ekonomi Pencipta dan Komersialisasi Aransemen Lembar Musik Paduan Suara Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta” Penelitian tersebut mengangkat permasalahan bahwa belum tersedianya regulasi yang jelas mengenai batasan sebuah karya aransemen lembar musik paduan suara agar tidak melanggar hak ekonomi pencipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di sisi lain, juga dikaji mengenai batasan sebuah karya aransemen dapat dianggap sebagai suatu karya baru.

Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pencipta lagu tidak menyediakan karya ciptaanya yang ditujukan khusus untuk paduan suara, yaitu aransemen untuk empat jenis suara meliputi sopran, alto, tenor, dan bas. Berdasarkan hal tersebut, maka aransemen lagu

yang ditujukan untuk paduan suara akan dibeli dari pihak yang melakukan aransemen, dan pihak tersebut bukan pencipta. Hal tersebut kemudian mengakibatkan terkadang hak ekonomi dari pencipta lagu tersebut menjadi tidak terlaksana, sebab hak ekonomi justru diterima oleh arranger. Hal tersebut dikarenakan belum ada regulasi yang jelas mengenai batasan aransemen dalam berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, agar suatu lagu aransemen dapat dikatakan sebagai lagu yang baru. Batasan aransemen untuk suatu karya baru juga belum ditemukan baik dalam regulasi yang telah ada (*ius constitutum*), maupun dalam Rancangan Undang-Undang Permusikan (*ius constituendum*).

4. Shella Delvia Hans, nomor pokok mahasiswa 4620101045, Magister Ilmu Hukum Universitas Bosowa Makassar, tahun 2023 menulis tesis dengan judul “Pelindungan Hak Ekonomi Pencipta Dalam Pembayaran Royalti Lisensi Oleh Perusahaan Pengguna Musik Dan Lagu” Penelitian tersebut mengangkat permasalahan mengenai pelaksanaan pelindungan hak ekonomi pencipta dalam pembayaran royalti lisensi oleh perusahaan pengguna musik dan lagu, dan faktor yang menghambat upaya pelindungan ekonomi tersebut.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa pelindungan hak ekonomi pencipta belum berjalan dengan baik, khususnya berkaitan dengan Lembaga Manajemen Kolektif yang berperan dalam menghimpun setiap royalti dari penggunaan karya ciptaan secara

komersial. Pencipta lagu masih belum memiliki pemahaman yang mendalam mengenai kedudukan Lembaga Manajemen Kolektif. Faktor yang menghambat perlindungan hak ekonomi tersebut karena Lembaga Manajemen Kolektif yang berada di daerah, khususnya di Kota Makassar belum menjalankan perannya dengan baik. Penentuan perusahaan pengguna lagu dan musik untuk menjadi sasaran target pemungutan royalti masih bersifat uji petik dengan sistem pemasangan *chip* pada hanya 3 (tiga) perusahaan di antara puluhan perusahaan pengguna lagu dan musik di Makassar.

5. Yuliana Putri Dharmayanti, Nomor Pokok Mahasiswa 20302300559, Magister Ilmu Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang, Tahun 2025, Menulis tentang “Kebijakan Hukum Pidana Dalam Upaya Menanggulangi *Artificial Intelligence*”. Penelitian tersebut mengangkat permasalahan mengenai bagaimana kebijakan hukum pidana dalam upaya menanggulangi *AI (Artificial Intelligence)* cyber crime dalam hukum positif saat ini.

Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa diperlukan reformulasi kebijakan hukum pidana yang mampu menjawab tantangan kejahatan siber berbasis AI melalui pendekatan teori negara hukum, teori pertanggung jawaban pidana dan teori kebijakan kriminal. Diharapkan sistem hukum Indonesia dapat merespon perkembangan teknologi dalam menciptakan regulasi yang adil.