

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Putusan dari kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin dari Republik Rakyat Tiongkok sama-sama menolak bahwa AI itu sendiri merupakan subjek hak dalam konteks hak cipta karena sebuah AI dianggap tidak memiliki derajat yang sama dengan manusia dalam arti bahwa sebuah AI tidak dapat melakukan tindakan kreatif berdasarkan keinginannya untuk menciptakan sesuatu. Hal ini kemudian diperkuat oleh faktanya bahwa mayoritas AI pada saat ini memerlukan seseorang untuk menentukan apa yang ingin diciptakan melalui AI, sehingga posisi AI dalam penciptaan suatu karya pada umumnya masih dianggap setingkat dengan suatu alat bantu.

Putusan dari kasus Feilin v. Baidu tidak menolak bahwa sebuah AI memang memiliki kapasitas untuk menciptakan sesuatu yang masuk kedalam ruang lingkup hak cipta, sebagaimana putusan dalam kasus Feilin v. Baidu mengakui bahwa laporan 1 dan 2 yang diciptakan melalui Wolters Kluwer Database dapat dikategorisasikan sebagai karya berdasarkan penerapan persyaratan keaslian dalam Hukum Hak Cipta Republik Rakyat Tiongkok. Dengan diakuinya bahwa sebuah karya yang diciptakan oleh AI atau *AI-generated output* dapat dianggap sebagai suatu karya berdasarkan persyaratan keaslian, terdapat suatu permasalahan dalam persyaratan keaslian yang tidak akan dapat membedakan *AI-assisted output* dengan *AI-generated output* ketika menerapkan perlindungan hak cipta. Untuk menangani permasalahan tersebut, pengadilan Internet Beijing menyatakan bahwa mengakui bahwa sebuah AI memiliki hak yang sama dengan seorang manusia sehingga dapat dianggap sebagai subjek hak dalam hukum perdata adalah hal yang pantas sebagaimana hal tersebut akan melanggar norma dasar dalam subjek hukum perdata, sehingga orisinalitas bukanlah satu-satunya hal yang dapat memberikan perlindungan hak cipta kepada suatu ciptaan, tetapi keterlibatan manusia juga dijadikan suatu persyaratan agar suatu ciptaan dapat dilindungi hak cipta.

Namun penerapan persyaratan keaslian serta keterlibatan manusia ini juga pada hakikatnya tidak dapat dibedakan dari hasil ciptaan AI zaman sekarang, sebagaimana dalam penerapan persyaratan keaslian untuk memutuskan masing-masing kasus, tindakan yang dilakukan oleh Feilin untuk membuktikan bahwa laporan yang ditulis oleh Feilin merupakan karya tulis Feilin adalah dengan mengadakan kata pengantar, tanda tangan, dan hal-hal lainnya yang sebenarnya sudah dapat dilakukan oleh AI. Sama halnya dengan apa yang dilakukan oleh Tencent ketika menulis laporannya dengan menggunakan Dreamwriter, dimana proses kreatif sebagaimana diajukan oleh Tencent bukanlah hal yang hanya manusia dapat lakukan, tetapi juga dapat dilakukan oleh AI.

Segala bentuk penerapan persyaratan keaslian dalam kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin memiliki kelebihan dan kekurangannya masing-masing karena standar keaslian dalam Hukum Hak Cipta mereka tidak spesifik atau konkrit. Dengan menerapkan persyaratan keaslian yang objektif, sebagaimana telah dilakukan dalam kasus Feilin v. Baidu, suatu ciptaan yang dibuat oleh AI dapat dianggap telah memenuhi persyaratan keaslian selama ada suatu bentuk perbedaan dari karya cipta lainnya di bidang yang sama. Hal ini bertentangan dengan pertimbangannya bahwa sebuah AI tidak dapat dijadikan subjek hak, sebagaimana apabila menerapkan hal yang sama, seluruh ciptaan AI yang beredar di internet dapat dilindungi oleh hak cipta. Sebaliknya dengan menerapkan persyaratan keaslian serta keterlibatan manusia secara subjektif, hal ini dapat membedakan *AI-assisted output* dengan *AI-generated output*. Namun penerapan ini memiliki potensi untuk memudahkan persyaratan keaslian dan keterlibatan manusia, sebagaimana proses kreatif yang diajukan oleh Feilin dalam kasus Feilin v. Baidu serta proses kreatif yang diajukan oleh Tencent dalam kasus Tencent v. Yinxin memiliki perbedaan proses penciptaan yang sangat sedikit dengan apa yang dapat dilakukan oleh AI sekarang.

Dengan adanya kemiripan standar keaslian dari Hukum Hak Cipta Republik Rakyat Tiongkok dengan Hukum Hak Cipta Indonesia dimana kedua negara memiliki standar keaslian yang tidak konkrit dan dapat diinterpretasikan secara subjektif, ditambah dengan cepatnya perkembangan teknologi dan AI pada saat ini, Indonesia akan mengalami permasalahan yang sama dengan kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin dalam menerapkan persyaratan keaslian dalam perlindungan hak cipta terhadap *output AI* kedepannya.

## **5.2 Saran**

Dari apa yang sudah dikaji dalam penelitian ini serta kesimpulan diatas, penulis dapat mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

- Persyaratan keaslian dalam Hukum Hak Cipta Republik Indonesia perlu diberikan standar yang lebih konkrit untuk menghindari permasalahan dalam penerapannya terhadap *output AI* yang dimana AI itu sendiri sedang mengalami perkembangan yang sangat cepat.
- Dalam menentukan standar mengenai keaslian, dengan cepatnya perkembangan AI sehingga *output AI* mulai sulit untuk dibedakan dengan karya asli dari seseorang, sebaiknya diadakan suatu bentuk kerjasama dengan pihak-pihak yang memiliki pengetahuan lebih dalam mengenai perkembangan AI dalam bidang-bidang yang masuk kedalam ruang lingkup Hukum Hak Cipta.

## DAFTAR PUSTAKA

### BUKU

- Bently, Lionel, dan Brad Sherman, *Intellectual Property Law*, New York, Oxford University Press, 2001.
- Ginting, Elyta Ras, *Hukum Hak Cipta Analisis Teori dan Praktik*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012.
- Lindsey, Tim, *et. al.*, *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*, Cetakan ke-3, PT. Alumni, Bandung, 2004.
- Sardjono, Agus, *Membumikan HKI di Indonesia*, Cetakan Pertama, Bandung, Nuansa Aulia, 2009.
- Taubman, Anthony, *A Handbook on the WTO TRIPS Agreement*, New York, NY : Cambridge University Press, 2020.

### JURNAL

- Chen, Ming, *Beijing Internet Court denies copyright to works created solely by artificial intelligence*, Tongji University-Shanghai International College of Intellectual Property, 2019.
- He, Tianxiang, *The Sentimental Fools and the Fictitious Authors: Rethinking the Copyright Issues of AI-generated Contents in China*, Asia Pacific Law Review, 2020.
- Muscutt, Keith dan David Cope, *Composing with Algorithms: An Interview with David Cope*, Cambridge, MIT Press, 2007.
- Sevilla, Jamie, *et. al.*, *Compute Trends Across Three Eras of Machine Learning. 022 International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN)*, Padua, Italia, 2022.

### WEBSITE

- Accenture, *Accenture Report: Artificial Intelligence Has Potential to Increase Corporate Profitability in 16 Industries by an Average of 38 Percent by 2035*,

- <https://newsroom.accenture.com/news/accenture-report-artificial-intelligence-has-potential-to-increase-corporate-profitability-in-16-industries-by-an-average-of-38-percent-by-2035.htm> Diakses 26 Juni 2023.
- Baio, Andy, *Exploring 12 Million Of The 2.3 Billion Images Used To Train Stable Diffusion's Image Generator.*, <https://waxy.org/2022/08/exploring-12-million-of-the-images-used-to-train-stable-diffusions-image-generator/> Diakses 23 Juni 2023.
- Clarke, Laurie, *When AI can make art – what does it mean for creativity?*, <https://www.theguardian.com/technology/2022/nov/12/when-ai-can-make-art-what-does-it-mean-for-creativity-dall-e-midjourney> Diakses 17 Maret 2023.
- DeepAI, *Narrow AI*, <https://deepai.org/machine-learning-glossary-and-terms/narrow-ai> Diakses 11 November 2023.
- Ekman, Juha, *Can AI Art Be Used Commercially? Understand These Before Selling.*, <https://okuha.com/can-ai-art-be-used-commercially/> Diakses 25 Juni 2023.
- Eslik, Hasan, *Exploring the Impact of Artificial Intelligence on the Creative Industry: Opportunities and Challenges*, <https://www.linkedin.com/pulse/exploring-impact-artificial-intelligence-creative-industry-eslik> Diakses 26 Juni 2023.
- Fjeld, Jessica, Mason Kortz, *A Legal Anatomy Of AI-Generated Art: Part I.*, <https://jolt.law.harvard.edu/digest/a-legal-anatomy-of-ai-generated-art-part-i> Diakses 23 Juni 2023.
- Kappala-Ramsamy, Gemma, *Robot painter draws on abstract thoughts.*, <https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/01/robot-painter-software-painting-fool> Diakses 6 Maret 2023.
- Kelley, Lora, *A Robotaxi Experiment*, <https://www.theatlantic.com/newsletters/archive/2023/08/robotaxis-self-driving-cars-san-francisco/675170/#> Diakses 11 November 2023.
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*,

- <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kecerdasan%20buatan> Terakhir Diakses 10 November 2023.
- Long, Ryan E., *AI Creations: Legally Protected?*, <https://cyberlaw.stanford.edu/blog/2021/04/ai-creations-legally-protected> Diakses 23 Juni 2023.
- Matulionyte, Rita, Re: Consultation on Impact of Artificial Intelligence on IP Policy, [https://www.wipo.int/export/sites/www/aboutip/en/artificial\\_intelligence/call\\_for\\_comments/pdf/ind\\_matulionyte.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/aboutip/en/artificial_intelligence/call_for_comments/pdf/ind_matulionyte.pdf) Diakses 18 Desember 2023.
- McCarthy, John, *et. al.*, *A Proposal For The Dartmouth Summer Research Project On Artificial Intelligence*, <http://jmc.stanford.edu/articles/dartmouth/dartmouth.pdf> hlm. 11. Terakhir Diakses 10 November 2023.
- Michael, Sean Kerner, *AI Art (Artificial Intelligence Art)* <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-art-artificial-intelligence-art> Diakses 26 Juni 2023.
- Nick Bilton, *The New Generation of A.I. Apps Could Make Writers and Artists Obsolete*, <https://www.vanityfair.com/news/2022/06/the-new-generation-of-ai-apps-could-make-writers-and-artists-obsolete> Diakses 8 November 2023
- Nudd, Tim, *Inside 'The Next Rembrandt': How JWT Got a Computer to Paint Like the Old Master*, <https://www.adweek.com/brand-marketing/inside-next-rembrandt-how-jwt-got-computer-paint-old-master-172257/> Diakses 6 Maret 2023.
- Ortiz, Sabrina *The AI Voice-Generating Platform That Shocked The World Is Getting An Update To Fight Abuse.*, <https://www.zdnet.com/article/the-ai-voice-generating-platform-that-shocked-the-world-is-getting-an-update-to-fight-abuse/> Diakses 24 Juni 2023.
- Pemerintahan Kanada, *A Consultation on a Modern Copyright Framework for Artificial Intelligence and the Internet of Things*, [39](https://ised-</a></p></div><div data-bbox=)

[isde.canada.ca/site/strategic-policy-sector/en/marketplace-framework-policy/copyright-policy/consultation-modern-copyright-framework-artificial-intelligence-and-internet-things-0](https://isde.canada.ca/site/strategic-policy-sector/en/marketplace-framework-policy/copyright-policy/consultation-modern-copyright-framework-artificial-intelligence-and-internet-things-0) hlm. 11. Diakses 11 November 2023.

Tardi, Carla, *What Is Moore's Law and Is It Still True?*, <https://www.investopedia.com/terms/m/mooreslaw.asp> Diakses 7 November 2023.

Toporek, Jared *The Hardest Part of Building Software Is Not Coding, It's Requirements*, <https://perma.cc/4BD5-H9Z3> Diakses 11 November 2023.

United States Congress, *National Commission on New Technological Uses of Copyrighted Works*, Laporan akhir. <http://digital-law-online.info/CONTU/contu1.html> Diakses 23 Maret 2023

Walker, Brandon, *The Games That AI Won*, <https://towardsdatascience.com/the-games-that-ai-won-ff8fd4a71efc> Diakses 11 November 2023.

World Intellectual Property Organization Secretariat, *WIPO Conversation On Intellectual Property and Artificial Intelligence*, (Berikutnya akan disingkat sebagai Revisi WIPO IP & AI), [https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo\\_ip\\_ai\\_2\\_ge\\_20/wipo\\_ip\\_ai\\_2\\_ge\\_20\\_1\\_rev.pdf](https://www.wipo.int/edocs/mdocs/mdocs/en/wipo_ip_ai_2_ge_20/wipo_ip_ai_2_ge_20_1_rev.pdf) hlm. 14. Diakses 8 November 2023.

World Trade Organization, *TRIPS — Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights*, [https://www.wto.org/english/tratop\\_e/trips\\_e/trips\\_e.htm](https://www.wto.org/english/tratop_e/trips_e/trips_e.htm) Diakses 30 Maret 2023.

Yan, Li, *Court rules AI-written article has copyright*, <http://www.ecns.cn/news/2020-01-09/detail-ifzsqcrm6562963.shtml> Diakses 18 Desember 2023.

## **PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266.

*Decree No. 359 of the State Council of the People's Republic of China on August 2, 2002, Regulations for the Implementation of the Copyright Law of the People's Republic of China.* [http://www.npc.gov.cn/zgrdw/englishnpc/Law/2007-12/14/content\\_1384255.htm](http://www.npc.gov.cn/zgrdw/englishnpc/Law/2007-12/14/content_1384255.htm) Diakses 29 November 2023.

## **KEPUTUSAN PENGADILAN**

\北京互联网法院民事判决书 (2018)京 0491 民初 239 (Putusan Pengadilan Sipil Internet Beijing (2018) *Jing* 0491 *Min Chu* Nomor 239) Translasi resmi bahasa Inggris tersedia di [http://www.chinadaily.com.cn/specials/BeijingInternetCourtCivilJudgment\(2018\)Jing0491MinChuNo.239.pdf](http://www.chinadaily.com.cn/specials/BeijingInternetCourtCivilJudgment(2018)Jing0491MinChuNo.239.pdf) Terakhir diakses 19 Desember 2023.

广东省深圳市南山区人民法院 民事判决书 (2019)粤 0305 民初 14010 号 (Putusan Sipil Pengadilan Rakyat Distrik Shenzhen Nanshan Provinsi Guangdong (2019) *Yue* 0305 *Min Chu* Nomor 14010) Tersedia di <https://www.chinajusticeobserver.com/law/x/2019-yue-0305-min-chu-14010/chn> Terakhir diakses 19 Desember 2023 dan ditranslasikan secara bebas ke bahasa Inggris oleh penulis, adik penuli, dan teman-teman penulis.