

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**

**FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

*Nomor: 2193/SK/BAN-PT/AK-ISK/S/IV/2022*

**Analisis Kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin Terhadap Penerapan  
Standar Keaslian Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Terkait  
Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Output AI***

SKRIPSI

OLEH

**Ahmad Naufal Thariq**

**NPM : 6051801072**

PEMBIMBING

Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1.



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan Untuk Menyelesaikan

Program Pendidikan Sarjana Program Studi Ilmu Hukum

BANDUNG

2023

Penulisan Hukum dengan judul

**Analisis Kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin Terhadap Penerapan Standar Keaslian Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Terkait Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Output AI***

yang ditulis oleh:

Nama: Ahmad Naufal Thariq

NPM: 6051801072

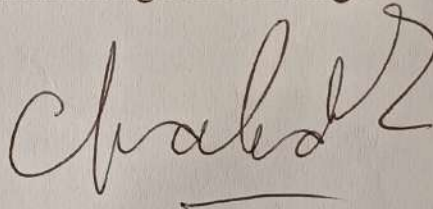
Pada tanggal: 09/01/2024

Telah disidangkan pada

Ujian Penulisan Hukum Program Studi Hukum Program Sarjana

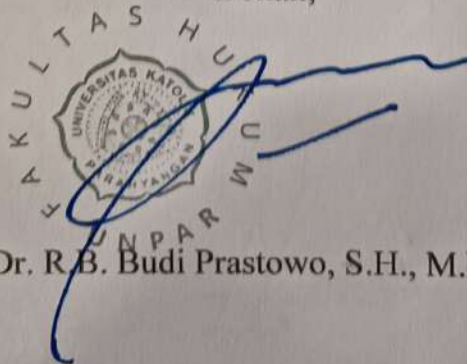
Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing/Pembimbing I



(Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1.)

Dekan,



(Dr. R.B. Budi Prastowo, S.H., M.Hum.)



## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : Ahmad Naufal Thariq

NPM : 6051801072

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

**“Analisis Kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin Terhadap Penerapan Standar Keaslian Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Terkait Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Output AI*”**

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

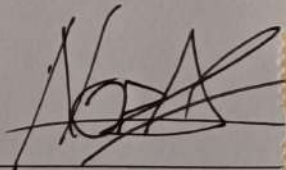
- Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 22 Januari 2024

Mahasiswa penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

  
Ahmad Naufal Thariq

6051801072



## **ABSTRAK**

Hak cipta adalah salah satu instrumen perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual. Tujuan utamanya adalah untuk memberikan perlindungan hukum bagi para pencipta di bidang karya kreatif. Perlindungan hukum dan hak eksklusif yang diberikan oleh hak cipta dimaksudkan untuk mendorong orang-orang untuk menciptakan dan membangun kreativitas mereka. Namun, seiring berjalannya waktu, teknologi serta karya-karya yang diciptakan oleh umat manusia dalam kategorinya sendiri mengalami beberapa bentuk perkembangan dan dengan setiap perkembangan, hak cipta harus mengejar dan mengatasi tantangan yang muncul dari peristiwa tersebut. Salah satu bidang teknologi yang telah mengalami perkembangan dan telah menciptakan tantangan bagi Hukum Hak Cipta adalah pertumbuhan kecerdasan buatan di bidang karya kreatif. Hanya dengan menekan beberapa tombol, orang yang biasa saja dapat menciptakan berbagai macam karya kreatif tanpa upaya yang seharusnya diperlukan untuk menciptakan karya tersebut. Kurangnya upaya ini mengaburkan batas antara instrumen penciptaan, dalam hal ini Kecerdasan Buatan, dan pencipta itu sendiri dalam proses penciptaan, dan jika undang-undang hak cipta masih melindungi karya-karya seperti itu, hal itu bertentangan dengan tujuan untuk mendorong orang-orang untuk menciptakan dan membangun kreativitas mereka.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu pengembangan Hukum Hak Cipta Indonesia dalam menghadapi salah satu tantangan yang muncul dari perkembangan kecerdasan buatan. Untuk itu, penelitian ini akan menyelidiki dua putusan pengadilan yang signifikan dari Republik Rakyat Tiongkok di bidang kecerdasan buatan dan hak cipta dan mencoba untuk menganalisis putusan dalam menerapkan prinsip orisinalitas dalam menentukan apakah perlindungan hak cipta harus diberikan kepada karya yang melibatkan kecerdasan buatan atau tidak.

Hasil dari penelitian ini menyimpulkan bahwa kedua kasus yang diteliti telah menafsirkan asas orisinalitas dalam hukum mereka secara subjektif dan objektif karena tidak adanya definisi yang baku, dengan pro dan kontranya masing-masing, dan setelah membandingkannya dengan asas orisinalitas di Indonesia, penelitian ini menyimpulkan bahwa prinsip orisinalitas undang-undang hak cipta Indonesia memiliki kemiripan dengan prinsip orisinalitas undang-undang hak cipta Republik Rakyat Tiongkok, yang akan menghasilkan tantangan yang sama jika Indonesia memberlakukan perlindungan hak cipta untuk karya-karya yang melibatkan Kecerdasan Buatan, dan dengan demikian, penelitian ini menyimpulkan bahwa Indonesia harus mulai meninjau kembali prinsip orisinalitas dalam undang-undang hak ciptanya.

**Kata kunci: Hak Cipta, Kecerdasan Buatan, Orisinalitas**

## **ABSTRACT**

*Copyright is one of Intellectual Property Rights' instruments of legal protection. Its' primary objective is to grant legal protection for creators in the field of creative works. The legal protections and exclusive rights provided by copyright are meant to encourage people to create and build upon their creativity. However, over time, technology as well as the works created by mankind in categories of their own go through some form of development and with each development, copyright has to catch up and overcome the challenges that arise from such events. One of the field of technology that has gone through a form of development and has created challenges for copyright laws is the growth of artificial intelligence in the field of creative works. With just a press of a couple buttons, the average person can create multitudes of creative works without the normal effort required for creating such works. This lack of effort blurs the line between the instrument of creation, in this case the Artificial Intelligence, and the creator itself in the creation process, and if copyright laws still protect such works, it defeats the whole purpose of encouraging people to create and build upon their creativity.*

*This research aims to assist the development of Indonesia's copyright laws in tackling one of the challenges that comes with the development of artificial intelligence. To do so, this research shall investigate significant court rulings from abroad in the field of artificial intelligence and copyright and attempt to analyze the rulings in applying the originality principle in determining whether copyright protections should be granted to works with artificial involvement in it or not.*

*The result of this research concluded that the two cases that's been investigated has interpreted the originality principle of their laws in both subjective and objective ways due to its lack of standardized definition, each with their own pros and cons, and after comparing it to Indonesia's originality principle, this research has concluded that the originality principle of Indonesia's copyright laws have similarities to the originality principle of People's Republic of China's copyright laws, which will result in similar challenges if Indonesia were to enforce copyright protection for works with the involvement of Artificial Intelligence, and as such, this research has concluded that Indonesia should start reviewing the originality principle in its copyright laws.*

**Keyword: Copyright, Artificial Intelligence, Originality**

## KATA PENGANTAR

Penulis hendak memanjatkan rasa syukur dan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa atas restu-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan hukum yang berjudul: “**ANALISIS KASUS FEILIN V. BAIDU DAN TENCENT V. YINXIN TERHADAP PENERAPAN STANDAR KEASLIAN DALAM UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA TERKAIT PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP *OUTPUT AI***” sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan Program Sarjana di program studi Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Penulisan Hukum ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bantuan dan dukungan dari orang-orang serta pihak-pihak tertentu yang sudah ada dalam hidup penulis maka dari itu penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Penulis yang tercinta, **Asdiani Savitri Dewi** yang selalu ada untuk mendukung penulis, selalu bekerja keras setiap harinya untuk keluarga penulis, dan tidak pernah menyerah sekalipun terhadap penulis.
2. Ayah Penulis, **Alm. Ahmad Budiono**. *I'm getting those two letters behind my name just like you now, dad. Sincerely, thank you so much for everything. I wouldn't have been here if it weren't for you. I wish you were*
3. Kakak dan Adik Penulis, **Fathir, Beben, dan Tia**. *I can't possibly ask for better siblings than you guys. Much love.*
4. Kakek dan Nenek Penulis, **Asdarianto Asmoadji** dan **Intan Asdarianto** atas dukungannya dari sejak penulis masih kecil hingga sekarang, serta arahan yang sudah diberikan dalam menjalani kehidupan ini. Makasih banyak Eyang Kakung, Eyang Uti.
5. Dosen Pembimbing Penulis, **Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1**. yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dari seminar penulisan hingga penulisan hukum biarpun penulis sering sekali mengusulkan bimbingan di waktu-waktu yang sangat sempit.

6. Sahabat-sahabat *Pickle n' Beef Jerky/Kadal Slayers* Penulis, **Ugra, Irfan, Verin, dan Dew** sebagai sahabat-sahabat penulis sejak SMP dan SMA dan masih berteman hingga sekarang. *Quest complete. Returning to village in 1 minute.*
7. Teman-teman baik Penulis dari Yogyakarta, **Agoeng, Bagoes, Yoga,** dan **Hazazi** yang sudah rela berteman dengan penulis baik ketika penulis masih di Yogya maupun di Jakarta atau Bandung untuk berpisah dan melanjutkan studi di UNPAR.
8. Sahabat-sahabat *K-Fear AVTICT* Penulis, **Vinnie, Amar, Fauzan, Willy, Bobby Hitam, Timothy, Egy, Ferdinand,** dan **Nando** karena telah menemani Penulis dari semester pertama di UNPAR. Tanpa kalian penulis tidak mungkin akan bertahan di FH UNPAR.
9. **Unit Kendo UNPAR**, sebagai UKM yang telah membangun karakter penulis dalam masa-masa akhir penulis di UNPAR.
10. **Unit Kegiatan Budaya Jepang dan Korea UNPAR**, yang telah memberikan penulis banyak keseruan dan ketenangan dalam masa-masa akhir penulis di UNPAR.
11. Teman-teman Penulis dari *RSJ*, **Ilham, Bisma, Thor, Nicolas, Addo,** dan **Acel** yang telah membuat masa-masa akhir penulis di UNPAR lebih *cute and funny*.
12. Teman-teman anonim Penulis dari *4chan /g/, /pol/, /v/, /vg/, /mhg/, /fit/* yang sudah membantu penulis dalam penyelesaian penulisan hukum ini. *I'm here forever.*
13. **Ajitani Hifumi** dan seluruh anggota *C&C*, yang selalu ada untuk mendukung penulis ketika penulis mengalami kesulitan dalam masa-masa akhir penulis di UNPAR.

Penulis Menyadari bahwa penulisan ini sama sekali tidak dekat ke sempurna dan mamiliki kesalahan sehingga penulis mohon maaf apabila terdapat suatu kesalahan atau ketidaksempurnaan dalam penulisan ini. Penulis terbuka sepenuhnya dan berharap untuk mendapatkan kritisisi dan masukan agar penulis dapat membuat penulisan yang lebih baik kedepannya. Untuk yang terakhir penulis berharap agar penulisan ini dapat memberikan manfaat bagi siapapun yang membacanya.

Bandung, 20 Desember 2023

Penulis,

Ahmad Naufal Thariq

6051801072



## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	II
<i>ABSTRACT</i> .....	III
KATA PENGANTAR .....	IV
BAB I .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	7
1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian .....	7
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Praktis .....	8
1.4.2 Manfaat Akademis .....	8
1.6 Metode Penelitian.....	8
1.7 Sumber Data .....	9
1.8 Metode Analisis Data .....	9
1.9 Sistematika Penulisan.....	9
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HAK CIPTA DAN <i>ARTIFICIAL</i>	
<i>INTELLIGENCE</i> .....	11
2.1 TRIPS dan Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia.....	11
2.2 Hak Cipta.....	12
2.3 Artificial Intelligence.....	15
BAB III PERTIMBANGAN PUTUSAN KASUS FEILIN V. BAIDU DAN	
TENCENT V. YINXIN .....	18
3.1 Kasus Feilin v. Baidu .....	18

3.1.1 Kasus Posisi Feilin v. Baidu .....	18
3.1.2 Proses dan Keputusan Pengadilan Kasus Feilin v. Baidu.....	20
3.2 Kasus Tencent v. Yinxin .....	23
3.2.1 Kasus Posisi Tencent v. Yinxin .....	23
3.2.2 Proses dan Keputusan Pengadilan Kasus Tencent v. Yinxin.....	24
BAB IV ANALISIS PERTIMBANGAN PUTUSAN KASUS FEILIN V. BAIDU DAN TENCENT V. YINXIN DIKAITKAN DENGAN PENERAPAN PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP <i>OUTPUT AI</i> BERDASARKAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA.....	
4.1 Perbandingan Pertimbangan Putusan Kedua Kasus .....	28
4.2 Perbandingan Persyaratan Keaslian yang Diterapkan Dalam Putusan Kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin Dengan Persyaratan Keaslian Hukum Hak Cipta di Indonesia.....	31
BAB V PENUTUP.....	
5.1 Kesimpulan.....	34
5.2 Saran .....	36
DAFTAR PUSTAKA .....	
	37

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi secara umum telah mengalami perkembangan yang sangat pesat di zaman ini dan salah satu bidang teknologi yang mengalami perkembangan signifikan adalah teknologi bidang elektronik, komputasi, serta aksesibilitas data.<sup>1</sup> Perkembangan tersebut kemudian mendorong perkembangan teknologi di bidang kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (Berikutnya akan disingkat sebagai AI),<sup>2</sup> dimana perkembangan performa dari sebuah sistem AI di sepuluh tahun terakhir telah meningkat dua kali lipat lebih kuat daripada performa sistem AI sebelumnya di setiap enam bulan.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi ini sudah melebihi perkembangan teknologi komputer berdasarkan *Moore's Law* dimana performa komputer akan mengalami perkembangan secara eksponensial karena jumlah transistor dalam sebuah microchip bertambah dua kali lipat setiap tahunnya yang mengakibatkan performa komputer untuk mengalami perkembangan yang pesat setiap dua tahunnya.<sup>4</sup> Perkembangan yang pesat ini kemudian mengakibatkan AI untuk berevolusi dari suatu hal yang dapat membantu dalam proses kreatif hingga mengotomatisasikan proses tersebut.<sup>5</sup> Perkembangan tersebut juga akan memiliki pengaruh yang signifikan di berbagai macam sektor industri kreatif seperti seni, musik dan literatur.<sup>6 7</sup> Teknologi berbasis

---

<sup>1</sup> Jamie Sevilla, *et. al.*, *Compute Trends Across Three Eras of Machine Learning*. 022 International Joint Conference on Neural Networks (IJCNN), Padua, Italy, 2022. hlm. 1.

<sup>2</sup> 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

<sup>3</sup> Jamie Sevilla, *Op. Cit.*, hlm. 3.

<sup>4</sup> Carla Tardi, What Is Moore's Law and Is It Still True?, <https://www.investopedia.com/terms/m/mooreslaw.asp> Diakses 7 November 2023.

<sup>5</sup> Revisi WIPO IP & AI., *Op. Cit.* hlm. 4

<sup>6</sup> *Ibid.*

<sup>7</sup> 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.

AI menawarkan peluang luar biasa untuk meningkatkan potensi kreativitas manusia tetapi kemajuan teknologi ini juga dapat membawa dampak negatif pada sektor tersebut.<sup>8</sup> Sebelum berakhirnya dekade ini, diprediksikan bahwa akan banyak sekali hal-hal yang berada di internet yang terkait dengan seni, musik, literatur, berita, dan program perangkat lunak akan dibuat dengan keterlibatan AI.<sup>9</sup>

AI pada saat ini sudah mengalami perkembangan yang sangat besar sehingga AI telah tumbuh menjadi berbagai macam cabang, namun konteks AI yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah AI yang merupakan semacam alat atau program yang dapat mempelajari secara detil mengenai suatu hasil kreasi seseorang menggunakan algoritma canggih yang kemudian dapat digunakan oleh model AI ini untuk menghasilkan suatu karya yang identik dengan hasil karya dari pembuat asli karya yang ditiru oleh AI tersebut.<sup>10 11</sup>

Mengacu kepada fenomena yang memiliki dampak yang besar pada dunia maya, pada sekitar bulan Januari 2021, berbagai macam model AI guna untuk menghasilkan karya seni mulai tersebar di Internet dengan model yang paling signifikan adalah DALL-E yang diluncurkan oleh perusahaan bernama OpenAI.<sup>12</sup> Dengan tersebar luasnya model-model AI ini secara bebas di Internet, banyak orang mulai menggunakan AI ini untuk membuat karya seni digital dengan cara menirukan karya seni dari seniman favorit mereka untuk tujuan-tujuan tertentu. Selain itu, algoritme AI juga memungkinkan seniman mengotomatiskan proses pembuatan karya seni, yang

---

<sup>8</sup> Hasan Eslik, *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.

<sup>9</sup> 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

<sup>10</sup> Gemma Kappala-Ramsamy, *Robot painter draws on abstract thoughts.*, <https://www.theguardian.com/technology/2012/apr/01/robot-painter-software-painting-fool> Diakses 6 Maret 2023.

<sup>11</sup> Tim Nudd, *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.

<sup>12</sup> Sean Michael Kerner, *AI Art (Artificial Intelligence Art)* <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/definition/AI-art-artificial-intelligence-art> Diakses 26 Juni 2023.

menghasilkan peluang baru untuk kreativitas dan efisiensi.<sup>13</sup> Bahkan ada juga orang atau perusahaan yang menggunakan AI untuk meniru karya seni seorang seniman guna untuk menjual karya seni digitalnya atas nama seniman yang berbeda.<sup>14</sup>

Model AI ini tidak terbatas hanya kepada karya seni sebagaimana beberapa model AI juga berfungsi di bidang lain seperti model AI yang dapat menulis kode program sesuai dengan keinginan penggunanya, model AI yang dapat mengimitasi cara berbicara orang lain sehingga dapat diajak berbicara, model AI yang dapat menulis teks esai dan artikel dan banyak lagi. Salah satu contoh dari model AI yang menghasilkan suara orang lain dengan cara meniru suara dari orang tersebut adalah *Generative AI* yang dikeluarkan oleh perusahaan bernama *ElevenLabs*.<sup>15</sup>

Dengan besarnya aksesibilitas terhadap model-model AI ini, AI membawa suatu tantangan unik di bidang hukum hak kekayaan intelektual.<sup>16</sup> Terdapat keresahan dimana hasil karya buatan AI dapat melanggar hak cipta yang ada dari segi orisinalitas, atau algoritme AI dapat digunakan untuk membuat karya palsu atau tiruan yang sulit dilacak.<sup>17</sup>

Selain itu terdapat juga suatu keresahan terkait kepemilikan hak cipta dalam karya yang dihasilkan AI. Hingga saat ini Hukum Hak Cipta Republik Indonesia, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat 2 Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Berikutnya akan disingkat sebagai UU No. 28 Tahun 2014), menganggap bahwa seorang pencipta atau sekelompok pencipta

---

<sup>13</sup> Laurie Clarke, *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.

<sup>14</sup> Juha Ekman, *Can AI Art Be Used Commercially? Understand These Before Selling.*, <https://okuha.com/can-ai-art-be-used-commercially/> Diakses 25 Juni 2023.

<sup>15</sup> Sabrina Ortiz, *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.

<sup>16</sup> Pemerintahan Kanada, *A Consultation on a Modern Copyright Framework for Artificial Intelligence and the Internet of Things*, <https://ised-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.

<sup>17</sup> Ryan E. Long, *AI Creations: Legally Protected?*, <https://cyberlaw.stanford.edu/blog/2021/04/ai-creations-legally-protected> Diakses 23 Juni 2023.

sebagai satu-satunya pemilik hak cipta dan tidak disebutkan sama sekali mengenai AI sebagai suatu entitas yang dapat dijadikan sebagai subjek hak.<sup>18</sup> Namun dalam konteks hasil karya yang dihasilkan oleh AI, timbul juga pertanyaan tentang siapa yang memiliki hak cipta diantara pemrogram yang membuat algoritme untuk model AI tersebut, orang yang menyediakan kumpulan data, atau pengguna yang menggunakan algoritme AI untuk membuat karya.

Di Amerika Serikat, pertanyaan yang serupa sudah ditanyakan dan diperdebatkan semenjak tahun 1960an sampai akhirnya Kongres AS sangat bingung terhadap permasalahan ini sehingga mereka menciptakan suatu komisi khusus bernama *Commission of New Technological Uses of Copyrighted Works* (CONTU) di tahun 1970an.<sup>19</sup> Dalam laporan CONTU pada tahun 1979, telah disimpulkan bahwa “tidak ada dasar yang masuk akal untuk mempertimbangkan bahwa komputer dengan cara apapun memberikan kontribusi kepenulisan untuk sebuah karya yang dihasilkan melalui penggunaannya.”<sup>20</sup> Laporan CONTU pada tahun 1979 menganggap bahwa komputer dan program komputer sebagai alat yang dapat digunakan untuk membuat karya seperti kamera yang memungkinkan terciptanya foto yang dapat menjadi subjek dibawah hukum kekayaan intelektual.

Dengan diketahuinya pembeda AI sebagai suatu entitas tersendiri dengan AI sebagai alat untuk membantu menciptakan sesuatu, hal berikutnya yang perlu diketahui adalah anatomi dari AI yang dapat menggenerasikan suatu karya. Sebuah AI yang dapat menghasilkan suatu karya seni atau *Art-generating AI* memiliki suatu anatomi yang terdiri dari 4 hal yakni masukan atau *Input*, Algoritma Pembelajaran atau *Learning Algorithm*, Algoritma yang sudah terlatih atau *Trained Algorithm*, dan hasil akhir atau *Output*.<sup>21</sup> Secara singkatnya, *Learning Algorithm* dan *Trained Algorithm*

---

<sup>18</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 (Berikutnya akan disingkat sebagai UU No. 28 Tahun 2014), Pasal 1 (2).

<sup>19</sup> 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

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> Jessica Fjeld, 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

dari sebuah AI merupakan cara berpikir sebuah AI agar dapat menghasilkan suatu ciptaan. Agar sebuah model AI dapat menghasilkan suatu *output*, model tersebut memerlukan pelatihan algoritma melalui konten seperti teks, kode atau gambar dalam jumlah yang sangat besar sebagai data untuk *input*.<sup>22</sup> Sumber dari data tersebut adalah dari internet, dimana data tersebut diambil dalam skala besar atau istilahnya *scraped* dari berbagai macam situs di internet. Contohnya adalah model AI Stable Diffusion, yakni salah satu model AI yang paling terkenal di internet, pada tahun 2022 menggunakan gambar sebagai data yang jumlahnya milyaran dari ratusan situs platform seni dan gambar di internet seperti *Deviantart*, *Shutterstock*, *Getty Images* dan bahkan blog pribadi yang berasal dari *Wordpress* dan *Blogspot*.<sup>23</sup>

Dimana sudah disebutkan sebelumnya bahwa hasil karya atau *output* dari sebuah AI dapat menimbulkan berbagai macam permasalahan bidang hukum hak kekayaan intelektual<sup>24</sup>, permasalahan yang ingin fokuskan di penelitian ini akan berada di ruang lingkup *output* dari sebuah AI terkait dengan persyaratan originalitas atau keaslian. Sama seperti permasalahan fotografi dan perlindungan hak cipta sebagaimana ditangani oleh CONTU di tahun 1979, *output* dari sebuah AI memiliki permasalahan dalam penerapan perlindungan hak cipta dimana bahkan hukum di berbagai negara yang berbeda juga masih memperdebatkan apa saja persyaratan-persyaratan agar *output* dari sebuah AI dapat dilindungi oleh hak cipta atau tidak.<sup>25</sup>

Penulis berfikir bahwa keterkaitan hasil karya AI dengan Hukum Kekayaan Intelektual dimanifestasikan di faktanya bahwa hukum kekayaan intelektual Indonesia melindungi karya asli yang terpaku dalam media ekspresi yang nyata.<sup>26</sup> Namun di hukum kekayaan intelektual Indonesia sendiri, terutama di bidang Hukum Hak Cipta, belum ada ketentuan spesifik atau ketentuan yang secara eksplisit mengatur mengenai

---

<sup>22</sup> Keith Muscutt, David Cope, *Composing with Algorithms: An Interview with David Cope*, Cambridge, MIT Press, 2007, hlm. 10.

<sup>23</sup> Andy Baio, *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.

<sup>24</sup> Ryan E. Long., *Loc. Cit.*.

<sup>25</sup> *Ibid.*

<sup>26</sup> UU No. 28 Tahun 2014, *Op. Cit.*, Pasal 1 (3).

hasil karya sebuah AI sehingga penulis berfikir bahwa dengan mempelajari cara negara lain menyelesaikan permasalahan ini, hal yang sama dapat diterapkan terhadap kekosongan hukum yang sedang ada di hukum kekayaan intelektual Indonesia.

Penulis hendak berfikir bahwa sebuah pertimbangan hukum yang konkrit dibutuhkan sebagai acuan untuk mempelajari permasalahan ini dan salah satu negara yang sudah menangani permasalahan ini adalah negara Republik Rakyat Tiongkok dimana sudah terdapat dua putusan pengadilan yang sama, namun memiliki pertimbangan yang berbeda mengenai topik yang sama dimulai dari tahun 2019 yakni kasus Feilin v. Baidu dengan Tencent vs Yinxin.<sup>27</sup> Kedua putusan ini menghadapi permasalahan hak cipta terkait AI dengan memerhatikan beberapa hal seperti standar orisinalitas, dan subjek hak terhadap karya yang diciptakan dengan keterlibatan AI. Faktanya bahwa Republik Rakyat Tiongkok sudah mengeluarkan putusan pengadilan dua tahun sebelum AI menjadi permasalahan yang tersebar luas di dunia maya telah menarik perhatian penulis untuk mengetahui perbedaan pertimbangan dari kedua putusan pengadilan tersebut. Alasan lain penulis memilih dua kasus ini adalah karena kasus Feilin v. Baidu merupakan kasus pertama di Republik Rakyat Tiongkok yang membahas perlindungan hak cipta dengan AI,<sup>28</sup> kedua kasus ini memiliki dampak yang besar terhadap topik AI dengan kekayaan intelektual di Republik Rakyat Tiongkok,<sup>29</sup> dan juga dampak dari kedua kasus ini berdampak juga hingga ke pembahasan untuk WIPO.<sup>30</sup>

Fenomena ini masih sangat baru dan jika dilihat dari ruang lingkup Hukum Hak Cipta secara global berdasarkan konsultasi dari dampak AI terhadap kebijakan Hukum Kekayaan Intelektual di WIPO, permasalahan penerapan Hak Cipta terhadap karya

---

<sup>27</sup> Ming Chen, *Beijing Internet Court denies copyright to works created solely by artificial intelligence*, Tongji University-Shanghai International College of Intellectual Property, 2019. hlm. 1.

<sup>28</sup> *Ibid.*

<sup>29</sup> Li Yan, *Court rules AI-written article has copyright*, <http://www.ecns.cn/news/2020-01-09/detail-ifzsqcrm6562963.shtml> Diakses 18 Desember 2023.

<sup>30</sup> Rita Matulionyte, *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.



yang melibatkan AI masih belum ada solusi yang pasti.<sup>31</sup> Selain itu peneliti juga belum menemukan penelitian yang serupa terhadap topik ataupun fenomena tersebut, maka dari itu penulis bersikeras untuk meneliti fenomena ini dan mencari suatu solusi untuk perkembangan Hukum Hak Cipta Indonesia atau setidaknya suatu basis untuk penelitian-penelitian berikutnya yang ingin membahas mengenai topik yang serupa. Maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian untuk membahas permasalahan tersebut dengan judul **“ANALISIS KASUS FEILIN V. BAIDU DAN TENCENT V. YINXIN TERHADAP PENERAPAN STANDAR KEASLIAN DALAM UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA TERKAIT PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP *OUTPUT AI*”**

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah disampaikan, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana perbedaan pertimbangan hakim dalam putusan kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin dalam menentukan standar keaslian terhadap *output AI*.
2. Bagaimana perbandingan pertimbangan putusan dalam kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin terkait standar keaslian dengan standar keaslian dalam Hukum Hak Cipta Indonesia.

## **1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

Mengacu kepada rumusan masalah yang sudah disampaikan, maksud dan tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui sejauh mana hukum kekayaan intelektual Indonesia dapat memberikan perlindungan hak cipta terhadap hasil karya AI jika dibandingkan dengan hasil putusan kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*

## **1.4 Manfaat Penelitian**

### **1.4.1 Manfaat Praktis**

Penulis berharap bahwa, dengan menulis penelitian ini, pembaca penelitian ini dapat memiliki pengetahuan tentang sejauh mana hukum kekayaan intelektual Indonesia dapat memberikan perlindungan hak cipta terhadap hasil karya AI serta pertimbangan-pertimbangan apa saja yang dapat digunakan untuk menerapkan perlindungan hak cipta terhadap hasil karya AI.

### **1.4.2 Manfaat Akademis**

Penulis berharap agar dapat menambah wawasan terkait aspek-aspek hukum yang ada dalam penggunaan AI untuk memproduksi sebuah karya dan juga penulis berharap bahwa tulisan ini dapat menambah wawasan bagi para pembaca terkait topik yang sama, dan juga dapat dijadikan sebagai referensi untuk topik penelitian di bidang yang sama. Sebagaimana permasalahan di bidang AI ini merupakan salah satu hal yang masih sangat baru dan berkemungkinan besar untuk berada diluar jangkauan hukum positif Indonesia.

## **1.6 Metode Penelitian**

Penulis akan menggunakan metode penelitian normatif dimana metode tersebut merupakan metode penelitian yang mengacu kepada kepustakaan dalam bentuk peraturan perundang-undangan serta teori-teori hukum yang memiliki keterkaitan topik dalam penelitian ini. Untuk penelitian ini penulis akan mengacu kepada Undang-Undang Hak Cipta serta pertimbangan putusan pengadilan dari kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin terkait dengan penerapan perlindungan hak cipta sehingga perbandingan hukum yang akan digunakan adalah bersifat mikro. Adapun alasan mengapa penulis memilih negara Tiongkok sebagai *secundum comparatum* adalah karena negara Tiongkok dari segi perkembangan teknologi sudah jauh lebih canggih daripada negara Indonesia dan juga kasus yang saya pilih merupakan salah satu kasus pertama yang melibatkan AI dengan hak cipta sehingga penulis merasa bahwa

perkembangan undang-undang hak cipta di negara Tiongkok juga sudah jauh melampaui perkembangan undang-undang hak cipta di Indonesia..

### **1.7 Sumber Data**

Tulisan ini akan menggunakan sumber data sebagai berikut:

Data Primer yakni berbagai peraturan perundang-undangan yang berlaku serta pertimbangan putusan pengadilan dari kasus dalam topik tulisan ini.

Data Sekunder yakni merupakan data dalam bentuk buku, jurnal ilmiah, penelitian-penelitian yang memiliki keterkaitan dan artikel serta berita dari internet.

### **1.8 Metode Analisis Data**

Penulis akan menggunakan metode analisis data yang bersifat kualitatif dimana penulis kemudian akan menyusun suatu kesimpulan berdasarkan data relevan yang sudah terkumpul.

### **1.9 Sistematika Penulisan**

Untuk Penelitian hukum ini, penulis akan membagi sistematika penulisan menjadi 5 (lima) bab yang terdiri dari:

#### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam bab ini akan diuraikan latar belakang masalah, rumusan masalah, maksud dan tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode analisis data dan sistematika penulisan.

#### **BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG HAK CIPTA DI INDONESIA DAN *ARTIFICIAL INTELLIGENCE***

Dalam bab ini akan diuraikan kajian pustaka mengenai pengaturan Hak cipta yang berlaku di Indonesia serta mengkaji *Artificial Intelligence* sebagai hal yang dapat dilindungi oleh hak cipta.

#### **BAB III PERTIMBANGAN PUTUSAN KASUS FEILIN V. BAIDU DAN TENCENT V. YINXIN**

Dalam bab ini, penulis akan menguraikan secara singkat kasus posisi dari kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin kemudian dilanjutkan dengan menguraikan hasil penelitian terhadap pertimbangan-pertimbangan hakim dalam putusan kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin.

#### **BAB IV ANALISIS PERTIMBANGAN PUTUSAN KASUS FEILIN V. BAIDU DAN TENCENT V. YINXIN DIKAITKAN DENGAN PENERAPAN PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP *OUTPUT* AI BERDASARKAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA**

Dalam bab ini, penulis akan menganalisis dan membandingkan hasil analisis pertimbangan putusan kasus Feilin v. Baidu dan Tencent v. Yinxin dengan penerapan perlindungan hak cipta dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia.

#### **BAB V PENUTUP**

Dalam bab ini, penulis akan memberikan kesimpulan dari analisis yang sudah dilakukan dalam penulisan ini serta akan mencoba memberi saran yang berhubungan dengan pembahasan penelitian.