

## ASPEK HAK CIPTA KARYA KECERDASAN BUATAN DALAM PEMERINTAHAN DI INDONESIA

**Muhammad Fahmi Islami**

Magister Sains dan Hukum Pembangunan, Sekolah Pascasarjana Universitas Airlangga

Email: [fahmi.islami05@gmail.com](mailto:fahmi.islami05@gmail.com)

### *Abstract*

*This study examines the copyright aspects of artificial intelligence (AI) works in government in Indonesia, highlighting the legal standing, creator status, and field practices, as well as the regulatory challenges faced. This study uses a normative juridical method with an analysis of relevant laws and case studies of AI practices in government. The research findings indicate that artificial intelligence (AI) works used in government still face legal gaps regarding copyright protection. Furthermore, there is a tension between the principles of public information transparency and intellectual property protection for AI outputs, as well as the potential for copyright infringement on input data used by AI. Therefore, the development of an adaptive and comprehensive legal framework is needed so that copyright protection for artificial intelligence (AI) works in the government sector can be realized fairly and proportionally.*

**Keywords:** Copyright, Artificial Intelligence, Works, Government.

### **Abstrak**

Penelitian ini membahas mengenai aspek hak cipta pada karya hasil kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dalam bidang pemerintahan di Indonesia dengan menyoroti kedudukan hukum, status pencipta, dan praktik di lapangan, serta tantangan regulasi yang dihadapi. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang relevan dan studi kasus terhadap praktik penggunaan AI di bidang pemerintahan. Kebaruan penelitian ini terletak pada analisis kekosongan hukum terkait karya AI dalam sistem hak cipta Indonesia yang dibandingkan dengan praktik di negara lain seperti Amerika Serikat dan Uni Eropa. Penelitian ini berkontribusi pada perumusan arah kebijakan hukum hak cipta di era digital. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kerangka hukum yang adaptif dan komprehensif agar perlindungan hak cipta terhadap hasil karya kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) di sektor pemerintahan dapat terwujud secara adil dan proporsional.

**Kata Kunci:** Hak Cipta, Kecerdasan Buatan, Karya, Pemerintahan.

## **I. PENDAHULUAN**

Perkembangan teknologi yang semakin pesat di abad kedua puluh satu ini, manusia terus berinovasi hingga memunculkan kecerdasan buatan atau biasa disebut *artificial intelligence*. Kecerdasan buatan masih menjadi perbincangan di

berbagai kalangan.<sup>1</sup> Kecerdasan buatan adalah bentuk teknologi yang memungkinkan sistem computer untuk melakukan kemampuan kognitif layaknya manusia seperti pembelajaran, penalaran, pengambilan keputusan, pengenalan pola,

<sup>1</sup> Ahmad Rickianto Afandi dan Heri Kurnia, "Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya terhadap Masyarakat," *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal* 3, no. 1 (2023): 10.

dan pemecahan masalah. Fenomena kecerdasan buatan ini dapat diterapkan di berbagai sektor, mulai dari pemerintahan, bisnis, hukum, pendidikan, transportasi, pertahanan, hingga kesehatan.<sup>2</sup>

Dilihat dari segi manfaat, kecerdasan buatan ini mempermudah dalam membantu pekerjaan manusia sehingga bisa terjadi peningkatan efisiensi kerja, optimalisasi pelayanan publik, prediksi analitik berbasis data besar (*big data*), hingga penemuan inovatif di berbagai bidang. Akan tetapi, segudang manfaat kecerdasan buatan juga menimbulkan sejumlah tantangan dan permasalahan baru yang belum pernah manusia hadapi sebelumnya, serta permasalahan yang tampak akan muncul seperti pengangguran akibat otomasi kerja, pelanggaran privasi data, bias algoritma, penggunaan kecerdasan buatan untuk tujuan ilegal seperti deepfake dan cybercrime.<sup>3</sup> Selain itu, pada sektor hukum, kerangka pengaturan hukum yang mengatur tanggung jawab hukum terhadap dampak dari tindakan yang dilakukan kecerdasan buatan masih sangat lemah.

Dalam bidang pemerintahan, kecerdasan buatan menjadi salah satu pendorong perubahan yang cukup

signifikan. Kecerdasan buatan mampu menganalisis data dengan cepat, mengenali pola, dan mengambil keputusan dengan cepat yang berdampak secara langsung maupun tidak langsung dalam pengambilan keputusan di dalam pemerintahan. Salah satu manfaat yang cukup menonjol dalam pemanfaatan penggunaan kecerdasan buatan adalah peningkatan efisiensi administrasi pemerintahan. Kecerdasan buatan dapat digunakan untuk mengotomasisasi tugas rutin seperti pemrosesan dokumen, analisis kebijakan, dan pemrosesan data. Dengan begitu, hal ini dapat berperan kepada pegawai pemerintahan agar bisa lebih fokus pada tugas yang lebih bernilai dan kompleks yang tidak bisa dikerjakan oleh kecerdasan buatan. Manfaat ini bisa mengurangi biaya dan waktu yang diperlukan dalam proses administrasi, sehingga sumber daya yang ada bisa digunakan dengan lebih efektif.<sup>4</sup>

Indonesia sendiri merespons adanya kecerdasan buatan ini dengan melakukan program percepatan digitalisasi dalam pelayanan publik. Sejalan dengan hal itu, Kementerian PAN-RB menegaskan peran kecerdasan buatan dalam transformasi digital birokrasi melalui Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), terutama pada

---

<sup>2</sup> Ferdinandus Dhedhe, dkk, "Artificial Intelligence dan Persoalan tentang Pekerjaan: Sebuah Tinjauan Filosofis dari Perspektif Vita Activa Hannah Arendt," *Proceedings of The National Conference on Indonesian Philosophy and Theology* 2, no. 2 (2024): 427.

<sup>3</sup> Doni Putra Pratama, "Manfaat dan Tantangan Dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Artificial Intelligence", [https://unras-bkl.ac.id/wordpress/manfaat-](https://unras-bkl.ac.id/wordpress/manfaat-dan-tantangan-dalam-penggunaan-kecerdasan-buatan-ai-artificial-intelligence/)

[dan-tantangan-dalam-penggunaan-kecerdasan-buatan-ai-artificial-intelligence/](https://unras-bkl.ac.id/wordpress/manfaat-dan-tantangan-dalam-penggunaan-kecerdasan-buatan-ai-artificial-intelligence/), diakses pada 29 Juni 2025.

<sup>4</sup> Alvin Mahamidi, "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pemerintahan", <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-banten/baca-artikel/16228/Pemanfaatan-Kecerdasan-Buatan-AI-dalam-Pemerintahan.html>, diakses pada 17 Juli 2025.

pengintegrasian chatbot dan intensifikasi proses pelayanan tanpa tatap muka. Hal ini menjadi bukti komitmen pemerintah untuk memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan untuk reformasi birokrasi.<sup>5</sup>

Sejalan dengan ini, Pemerintah Indonesia mengupayakan integrasi teknologi digital dengan menerbitkan Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Dengan adanya regulasi di atas, hal ini bisa memungkinkan penggunaan kecerdasan buatan di bidang pemerintahan. Meskipun demikian, menurut Calista Putri Tanujaya, ia berpendapat bahwa di Indonesia dalam regulasi Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku belum bisa mengakomodir atau mengakui hasil karya ciptaan kecerdasan buatan, karena pada hakikatnya kecerdasan buatan bukanlah pencipta yang diakui.<sup>6</sup> Dengan kondisi ini, penulis melihat kekosongan untuk dilakukan riset lebih mendalam.

Adanya kekosongan dan kepastian hukum ini meniscayakan bahwa kecerdasan buatan yang tidak diatur sebagai pencipta di Indonesia perlu dibuatkan regulasi yang tegas untuk menetapkan tanggung jawab hukum jika sewaktu-waktu terjadi pelanggaran hak cipta

oleh kecerdasan buatan. Dengan pendekatan berbasis risiko dan kontrol, perlu membebaskan tanggung jawab pada pihak yang memiliki pengendali sistem kecerdasan buatan.<sup>7</sup> Pentingnya pengaturan ini karena hasil karya becerdasan buatan berpotensi memiliki nilai ekonomi dengan kadar kreativitas tertentu.

Kecerdasan buatan dilatih dengan menggunakan data-data dari berbagai sumber yang memungkinkan juga memiliki hak cipta. Hal ini juga mendapat banyak pertanyaan dari kalangan akademisi. Prinsip yang terkandung dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa penggunaan karya pihak lain harus mendapatkan izin penciptanya, termasuk karya yang dilindungi hak cipta untuk proses data masukan bagi kecerdasan buatan. Pentingnya penggunaan data ini menimbulkan pertanyaan penting menurut penulis, yakni bagaimana pemerintah mengatur akses dan legalitas data yang memiliki hak cipta dalam penggunaan sistem kecerdasan buatan? Penggunaan data ini menunjukkan pentingnya regulasi yang adaptif dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang.<sup>8</sup>

Di sisi lain, Pemerintah Indonesia

<sup>5</sup> Humas Menpan RB, "Menilik Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Transformasi Digital Pelayanan Publik", <https://menpan.go.id/site/berita-terkini/menilik-pemanfaatan-artificial-intelligence-dalam-transformasi-digital-pelayanan-publik>, diakses pada 07 Juli 2025.

<sup>6</sup> Calista Putri Tanujaya, "Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence menurut Undang-Undang Nomor 28

Tahun 2014 tentang Hak Cipta," *Journal of Law Education and Business* 2, no. 1 (2024): 435.

<sup>7</sup> Akhmat Yanuari Putra dan Abdul Halim Barkatullah, "Kepastian Hukum Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence," *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Humaniora* 9, no. 2 (2025): 976.

<sup>8</sup> Ari Juliano Gema, "Masalah Penggunaan Ciptaan sebagai Data Masukan dalam Pengembangan Artificial

mendapatkan amanat untuk menyediakan akses publik untuk dokumen dan informasi pemerintahan dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Hal ini berpotensi memunculkan potensi konflik. Apabila *output* kecerdasan buatan diklaim sebagai hasil karya yang memiliki hak cipta, bagaimana dengan hak eksklusif pemerintah dengan hak publik atau masyarakat atas informasi dalam amanat regulasi ini. Dengan demikian masih terjadinya kesenjangan hukum antara kecerdasan buatan, Undang-Undang Hak Cipta dan Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) menunjukkan kebutuhan pentingnya penelitian ini. Penelitian terdahulu umumnya hanya membahas kedudukan manusia sebagai pencipta dalam hukum hak cipta tanpa meninjau peran AI. Oleh karena itu, penelitian ini menjawab pertanyaan: bagaimana pengaturan hak cipta karya AI dalam konteks pemerintahan Indonesia dan apa implikasinya terhadap sistem hukum nasional?

## II. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode yuridis normatif, artinya penulis menelaah peraturan perundang-undangan, literasi hukum, doktrin hukum, dan berbagai sumber literasi hukum lainnya. Penelitian ini menggunakan metode

hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan, konseptual, dan komparatif. Data diperoleh dari studi kepustakaan atas peraturan, literatur akademik, serta dokumen pendukung yang relevan untuk penelitian ini. Metode ini dipilih karena isu hak cipta kecerdasan buatan (AI) bersifat konseptual dan membutuhkan analisis doktrinal. Selain itu penulis juga mempertimbangkan praktik sosial dan implementasi pemerintahan dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan.

Penelitian ini menekankan penggunaan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan konseptual (*conceptual approach*), dan pendekatan komparatif (*comparative approach*). Pendekatan perundang-undangan digunakan untuk menganalisis ketentuan hukum positif yang mengatur hak cipta dan implikasinya terhadap karya AI di lingkungan pemerintahan. Sementara pendekatan konseptual digunakan untuk memahami kedudukan karya AI dalam kerangka teori hak cipta dan menilai apakah konsep ‘pencipta’ dalam hukum Indonesia dapat diperluas untuk mencakup entitas non-manusia. Adapun pendekatan perbandingan digunakan untuk membandingkan hukum suatu negara dengan hukum negara lain, yang dalam hal ini mengenai praktik dan regulasi seputar penggunaan AI dalam bidang pemerintahan di Indonesia, Amerika Serikat,

dan Uni Eropa.<sup>9</sup>

Sumber data yang digunakan penulis di antaranya menggunakan bahan hukum primer seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, kemudian Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik, serta Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE), dan berbagai naskah hukum yang terkait dengan hak cipta, pemerintahan, dan kecerdasan buatan. Di samping itu, bahan hukum sekunder juga disertakan melalui penggunaan buku, jurnal ilmiah, tesis, skripsi, disertasi dan artikel atau penelitian ilmiah lainnya yang relevan. Sementara itu, bahan hukum tersier dalam bentuk kamus hukum, ensiklopedia, dan lain sebagainya juga penulis gunakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen dengan menganalisis regulasi undang-undang, artikel, jurnal, dan lain-lain. Teknik analisis data yang diperoleh dilakukan secara kualitatif dengan melakukan metode interpretatif untuk menjawab rumusan masalah yang ada dalam penelitian ini, serta menekankan pada kesinambungan antara norma hukum, praktik birokrasi, hak cipta, kecerdasan buatan, dan kebutuhan yang diperlukan.

### **III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **3.1 Kajian Hukum Dasar tentang Hak Cipta dan Kecerdasan Buatan**

Untuk memahami keterkaitan antara isu hak cipta dan kecerdasan buatan dalam konteks Indonesia, terdapat beberapa perundang-undangan yang perlu dikaji.

Pertama, ialah UU Nomor 28 Tahun tentang Hak Cipta. Produk hukum berupa undang-undang ini menetapkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis sejak perwujudan nyata suatu ciptaan (Pasal 1 ayat 1). Ciptaan yang dilindungi meliputi karya tulis, perangkat lunak, basis data, dan karya asli lainnya (Pasal 40). Dalam konteks kecerdasan buatan, karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan yang memenuhi persyaratan orisinalitas dapat dilindungi oleh hak cipta, dengan pemegang hak cipta umumnya adalah instansi pemerintah sebagai pencipta atau pemegang hak cipta (Pasal 5 dan 7).

Akan tetapi, dokumen resmi negara seperti undang-undang dan peraturan, pidato pejabat pemerintah, keputusan pengadilan, dan risalah rapat lembaga negara tidak dilindungi hak cipta dan berada dalam domain publik (Pasal 42). Hal ini menjamin transparansi dan akses publik terhadap dokumen resmi tersebut. Sementara itu, hak

---

<sup>9</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Edisi Revisi (Jakarta: Prenada Media, 2019), 170-177.

ekonomi pencipta diatur pada pasal 45 sampai pasal 47, termasuk royalti dan lisensi. Sedangkan untuk perlindungan hak cipta berlaku dalam kurun waktu 50 tahun sejak pertama diumumkan (Pasal 59 ayat (1)).

Kedua, yakni UU Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik. Undang-undang ini telah menegaskan kepada masyarakat tentang hak publik untuk mendapatkan informasi publik dari lembaga publik (Pasal 1 ayat (1)). Informasi publik diwajibkan untuk dilakukan publikasi meliputi informasi yang bersifat strategis, berkala, serta merta, dan tersedia setiap saat (Pasal 9 dan 10). Hanya saja, terdapat pengecualian terhadap persyaratan pengungkapan informasi, termasuk informasi terkait perlindungan hak kekayaan intelektual dan rahasia dagang yang dilindungi (Pasal 17, ayat (1), huruf a) dan b). Oleh karena itu, karya hasil kecerdasan buatan yang mengandung kekayaan intelektual publik dapat dikecualikan dari pengungkapan jika berpotensi merugikan kepentingan negara atau hak cipta.

Ketiga, Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE). Peraturan presiden ini mengatur tata kelola sistem pemerintahan digital (*e-government*) yang terpadu dan aman (Pasal 2 dan 3). Pengelolaan data dan informasi elektronik, termasuk yang dihasilkan oleh sistem kecerdasan buatan wajib mematuhi standar keamanan, interoperabilitas, dan

perlindungan data (Pasal 9 dan 10). Selain itu, Perpres ini juga menekankan pentingnya perlindungan data dan karya digital dalam rangka mendukung transparansi dan akuntabilitas pemerintah, sekaligus melindungi hak cipta dan hak kekayaan intelektual atas karya yang dihasilkan (Pasal 11 dan 12).

Dengan cara ini, peraturan Indonesia menyediakan kerangka hukum yang jelas untuk perlindungan hak cipta atas karya kecerdasan buatan di pemerintahan, sekaligus memastikan keterbukaan informasi publik dan keamanan sistem pemerintahan digital (*e-government*).

### 3.2 Hak Cipta dan Kecerdasan Buatan di Indonesia

Hak cipta merupakan salah satu jenis kekayaan intelektual yang mencakup banyak objek yang dilindungi hukum. Seni, sastra, hingga sains semua dilindungi oleh hukum hak cipta. Pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengatur penggunaan karya yang memiliki hak cipta, mulai dari deklarasi, mengalihkan hak, dan memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan karya berhak ciptanya kepada orang lain. Di Indonesia sendiri, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menggantikan Undang-Undang Nomor 19



Tahun 2002 tentang Hak Cipta.<sup>10</sup>

Keberadaan hak cipta ini bertujuan sebagai daya dorong terhadap masyarakat agar menciptakan karya baru dan otentik. Dengan begitu, maka hak cipta ini juga melindungi hak eksklusif, hak moral, hingga hak ekonomi. Hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang secara garis besar meliputi bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni. Dalam bidang ilmu pengetahuan misalnya, ada karya ilmiah seperti tesis, jurnal, skripsi, disertasi, artikel, dan lain sebagainya. Adapun di bidang seni dan sastra, ia bisa berupa musik, lagu, lirik, drama, koreografi, lukisan, gambar, fotografi, bahkan kompilasi ekspresi budaya tradisional, video, *games*, serta program komputer.<sup>11</sup> Tujuan utama adanya perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan apresiasi pada hasil karya dan mendorong masyarakat agar berlomba-lomba menciptakan karya. Di sisi lain, apabila terjadi pelanggaran hak cipta, maka diperlukan adanya regulasi yang mengatur tanggung jawab hukum agar pelanggar hak cipta dikenakan sanksi yang adil.<sup>12</sup>

Hingga hari ini, belum ada definisi yang sama mengenai kecerdasan buatan. Menurut John McCarthy, ahli komputer yang memperkenalkan kecerdasan buatan pertama kali pada tahun 1956, kecerdasan buatan

adalah suatu ilmu dan teknik dalam menciptakan mesin cerdas, terutama menciptakan program komputer cerdas yang terkait dengan tugas serupa dalam mempergunakan komputer untuk memahami kecerdasan manusia. Kecerdasan buatan selalu dikaitkan dengan sistem komputer atau mesin yang menunjukkan perilaku cerdas untuk mengerjakan suatu tujuan tertentu. Dalam implementasinya, kecerdasan buatan berupa program komputer yang mandiri dan tertanam dalam perangkat keras atau mesin yang memiliki tugas tertentu.

Kecerdasan buatan mensimulasikan perilaku kecerdasan manusia dan sistem komputer yang dapat dilatih untuk mempelajari seperti perilaku manusia seperti belajar, penilaian, dan pengambilan keputusan. Dengan bahasa lain, bisa disebut bahwa kecerdasan buatan merupakan proyek pengetahuan yang mengambil pengetahuan sebagai objek, memperoleh pengetahuan, menganalisis dan mempelajari metode ekspresi pengetahuan, hingga menggunakan pendekatan untuk mencapai efek simulasi aktivitas intelektual manusia. Kecerdasan buatan merupakan kompilasi berbagai ilmu seperti komputer, logika, biologi, psikologi, filsafat, dan lain sebagainya yang telah mencapai hasil luar biasa dalam aplikasi

<sup>10</sup> Abd Razak Musahib, dkk., *Hak Kekayaan Intelektual* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 10.

<sup>11</sup> Abd Razak Musahib, dkk., *Hak Kekayaan Intelektual* (Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), 10-14.

<sup>12</sup> Akhmat Yanuari Putra dan Abdul Halim Barkatullah, "Kepastian Hukum Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence," *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Humaniora* 9, no. 2 (2025): 973.

seperti pengenalan suara, pemrosesan gambar, pemrosesan bahasa alami, robot cerdas, dan pembuktian teorema otomatis yang memposisikan peran penting bagi pembangunan sosial dan membawa perubahan yang revolusioner dalam meningkatkan efisiensi biaya, tenaga kerja, serta mengoptimalkan struktur sumber daya manusia<sup>13</sup> dalam kehidupan sehari-hari.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih belum bisa mengakui kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) sebagai pencipta. Dalam konteks regulasi tersebut, pencipta masih merujuk kepada manusia sebagaimana Pasal 1 Ayat 2 yang berbunyi:

*“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”*

Kenyataan ini menunjukkan bahwa salah satu masalah yang terjadi di Indonesia berkaitan dengan kepemilikan perlindungan hak cipta suatu hasil karya kecerdasan buatan, yang mana saat ini ia telah mampu menghasilkan karya dan tidak bergantung dengan manusia. Manusia dalam penggunaan teknologi kecerdasan buatan memiliki peran yang minim dalam proses pembuatan karya. Fakta ini sangat disayangkan karena perkembangan kecerdasan buatan tidak

dibarengi dengan perkembangan aturan atau regulasi yang bisa mengisi kekosongan hukum di Indonesia. Ruang kosong ini sebenarnya menunjukkan urgensi Pemerintah Indonesia melakukan penataan regulasi dengan berpedoman pada hukum internasional yang telah memulai terlebih dahulu mengatur mekanisme terkait kecerdasan buatan ini.<sup>14</sup>

Data memainkan peran krusial dalam pengembangan kecerdasan buatan. Namun, akses dan penggunaan data ini seharusnya dibatasi oleh undang-undang perlindungan data pribadi atau undang-undang kekayaan intelektual yang melindungi nilai komersial data bagi bisnis dan individu. Penggunaan kreasi musik sebagai input dalam pengembangan kecerdasan buatan telah banyak dipraktikkan. Salah satu contohnya adalah *Experiments in Musical Intelligence* (EMI), sebuah proyek pengembangan program kecerdasan buatan yang dipimpin oleh Profesor David Cope sejak tahun 1980.

Proyek ini menggunakan komposisi musik sebagai input untuk menghasilkan karya-karya baru. EMI mengadopsi model generatif untuk menganalisis komposisi musik yang sudah ada dan menciptakan karya-karya baru. Dengan menganalisis berbagai karya musik, EMI dapat menghasilkan komposisi musik dengan

<sup>13</sup> I Gusti Ngurah Devantara dan Putri Triari Dwijayanthi, “Karya Seni Ciptaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia,” *Jurnal Kertha Negara* 12, no. 7 (2024): 827.

<sup>14</sup> I Komang Krisna Suardi dan Putri Triari Dwijayanthi, “Hasil Ciptaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hak Cipta,” *Jurnal Kertha Semaya* 12, no. 12 (2023): 3338.



struktur unik dalam aliran musik tertentu. Sejak saat itu, EMI telah menciptakan ribuan karya berbeda berdasarkan karya berbagai komposer yang mewakili beragam gaya musik. Saat ini, terdapat banyak program kecerdasan buatan untuk menghasilkan komposisi musik yang tersedia daring. Beberapa program ini, seperti AIVA, Flow Machines, dan MuseNet, juga menggunakan model generatif untuk menganalisis pola spesifik dalam komposisi musik yang ada sebagai data untuk menghasilkan komposisi musik baru.

Dalam bidang kepenulisan, Generative Pre-Trained Transformer 3 (GPT-3) juga telah dikembangkan, sebuah program kecerdasan buatan berbasis pembelajaran mendalam untuk menghasilkan teks mirip manusia. GPT-3, yang diperkenalkan pada Mei 2020, merupakan generasi ketiga dari rangkaian seri GPT-n dan penerus GPT-2 yang dikembangkan oleh OpenAI, sebuah perusahaan riset dan pengembangan kecerdasan buatan yang berbasis di San Francisco. Sebanyak 60% data masukan yang digunakan untuk melatih GPT-3 berasal dari versi Common Crawl yang bocor, yang terdiri dari 410 miliar byte token yang dikodekan. Sumber lain termasuk WebText, yang mencakup 22% dari total data masukan; dua penerbit buku daring yang mencakup 16% dari total data masukan; dan Wikipedia bahasa Inggris, yang mencakup 3%. Oleh

karena itu, GPT-3 dilatih dengan ratusan miliar kata sebagai data masukan.<sup>15</sup>

Masih banyak contoh pemanfaatan karya hasil kecerdasan buatan, mulai dari komposisi musik, gambar, foto, atau buku sebagai data masukan untuk pelatihan dan pengembangan kecerdasan buatan sehingga dapat menghasilkan karya. Jika karya yang dijadikan data masukan tersebut merupakan karya yang telah memasuki ranah publik karena berakhirnya masa perlindungan hak cipta, seperti lukisan Rembrandt, atau karya yang menggunakan lisensi terbuka, seperti Wikipedia, hal ini tentu tidak akan menimbulkan masalah hukum. Dari spektrum inilah kemudian penggunaan data ciptaan oleh kecerdasan buatan berpotensi menimbulkan pelanggaran hak cipta.

Kecerdasan buatan menjadi inovasi teknologi yang mendorong perubahan signifikan di berbagai sektor dalam Revolusi Industri 4.0, termasuk pemerintahan. Kemampuannya untuk menganalisis data dengan cepat, mengenali pola, dan membuat keputusan otomatis telah mengubah cara kerja dan pengambilan keputusan pemerintah. Di era digital hari ini, penggunaan kecerdasan buatan dalam pemerintahan membawa manfaat yang cukup signifikan. Salah satu penggunaan yang paling menonjol dalam bidang pemerintahan ialah peningkatan efisiensi administrasi.

<sup>15</sup> Ari Juliano Gema, "Masalah Penggunaan Ciptaan sebagai Data Masukan dalam Pengembangan Artificial

Intelligence di Indonesia," *Technology and Economic Law Journal* 1, no. 1 (2022): 11.

Penggunaan kecerdasan buatan bisa terejawantah dalam bentuk otomatisasi tugas rutin seperti pemrosesan dokumen, pengolahan data, dan analisis kebijakan. Dengan demikian para pegawai pemerintahan bisa berfokus ke pekerjaan atau tugas yang lebih kompleks kerumitannya dan bernilai tambah lebih tinggi. Adapun tugas yang sifatnya administratif bisa diselesaikan secara cepat dan akurat dengan kecerdasan buatan. Di samping itu, kecerdasan buatan juga bisa meningkatkan pelayanan publik dengan menggunakan Chatbot dan sistem kecerdasan buatan yang berbasis bahasa alami manusia. Pemerintah bisa mewujudkan pelayanan yang lebih responsif kepada masyarakat. Chatbot dapat menjawab pertanyaan umum dan memberikan informasi yang diperlukan sehingga mengurangi beban kerja pejabat publik dan menyederhanakan respons terhadap permintaan publik. Ia juga dapat digunakan dalam menangkap aspirasi untuk perancangan kebijakan publik berdasar data yang akurat.<sup>16</sup>

Sejalan dengan manfaatnya, penting juga untuk memperhatikan keamanan dan pengawasan yang merupakan aspek krusial dalam tata kelola pemerintahan. Kecerdasan buatan juga dapat membantu meningkatkan keamanan dan pengawasan di berbagai sektor. Sebagai contoh, sistem kecerdasan buatan dapat digunakan untuk menganalisis

data dan mendeteksi pola mencurigakan dalam keselamatan publik seperti memantau kamera CCTV untuk mendeteksi kejahatan atau menggunakan algoritma untuk mengidentifikasi ancaman keamanan dalam data digital.

Dengan sistem kecerdasan buatan yang canggih, pemerintah dapat meningkatkan kemampuan pengawasan mereka dan mengadopsi langkah-langkah pencegahan yang lebih efektif. Meskipun demikian, penggunaan kecerdasan buatan dalam pemerintahan juga menghadirkan beberapa tantangan. Salah satunya adalah perlunya regulasi yang jelas dan kebijakan privasi yang memadai. Saat mengumpulkan dan memproses data, pemerintah harus memastikan bahwa privasi individu dihormati dan data yang dikumpulkan serta digunakan aman dan etis. Lebih lanjut, penting untuk mengatasi kesenjangan digital dan memastikan bahwa kecerdasan buatan dapat diakses oleh semua lapisan masyarakat, sehingga memastikan tidak ada satu kelompok pun yang terabaikan dalam transformasi digital pemerintah.

Penggunaan dan implementasi kecerdasan buatan di sektor pemerintahan Indonesia semakin berkembang pesat sebagai bagian dari transformasi digital nasional. Pemerintah juga mengintegrasikan kecerdasan buatan dalam Sistem

<sup>16</sup> Alvin Mahamidi, "Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pemerintahan", <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-banten/baca->

[artikel/16228/Pemanfaatan-Kecerdasan-Buatan-AI-dalam-Pemerintahan.html](https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-banten/baca-artikel/16228/Pemanfaatan-Kecerdasan-Buatan-AI-dalam-Pemerintahan.html), diakses pada 17 Juli 2025.

Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE) untuk meningkatkan efisiensi, kualitas, dan transparansi pelayanan publik. Melalui Perpres No. 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis elektronik (SPBE), hal ini kemudian menjadi landasan utama digitalisasi layanan publik yang mengedepankan integrasi teknologi AI dan machine learning dalam berbagai sektor pemerintahan.<sup>17</sup>

Transformasi digital, terutama dalam kaitannya dengan kecerdasan buatan, di bidang pemerintahan telah dimulai. Kecerdasan buatan telah menjadi penggerak Revolusi Industri 4.0, memberikan banyak keuntungan bagi pemerintah dan sektor industri berkat inovasi dalam sains, data, dan konsep terpusat. Salah satu penggunaan kecerdasan buatan di daerah misalnya bisa ditemui dalam penggunaan Chatbox ChatGPT pada Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum (JDIH) Kabupaten Gresik<sup>18</sup>, yang mana ia dianggap dapat mempermudah keterbukaan informasi publik untuk mencari dokumen dan informasi terkait regulasi di daerah Kabupaten Gresik.

Lebih lanjut, penerapan kecerdasan buatan juga telah diaplikasikan secara riil oleh Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan

Terpadu Satu Pintu (SIPD) Kabupaten Nganjuk dalam mengoptimalkan akuntabilitas publik dan menerapkan konsep tata kelola pemerintahan yang baik. Pada praktiknya, ia dinilai cukup efektif dan efisien. Akan tetapi, implementasinya masih menghadapi beberapa kendala, terutama terkait keterbatasan teknis dan kesulitan penggunaan SIPD oleh sumber daya manusianya. Jika dimanfaatkan dengan baik, SIPD berbasis kecerdasan buatan akan sangat bermanfaat bagi integrasi dan pengelolaan informasi di daerah.<sup>19</sup>

Membahas kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia dalam keahlian di bidang digital, penulis mencermati riset yang dilakukan oleh Perserikatan Bangsa-bangsa (PBB). Survei PBB tahun 2018 tentang Indeks Pembangunan e-Government (EGDI) menempatkan Indonesia pada peringkat ke-107 dari 193 negara di dunia. Indonesia berada di peringkat ketujuh di ASEAN. Peringkat ini masih jauh di bawah negara-negara ASEAN lainnya, seperti Singapura (peringkat ke-7 EDGI), Malaysia (peringkat ke-48 EDGI), Brunei Darussalam (peringkat ke-59 EDGI), Thailand (peringkat ke-73 EDGI), Filipina (peringkat ke-75

<sup>17</sup> Revana Falina Salma, "Implementasi Kecerdasan Buatan dalam SPBE: Mewujudkan Transformasi Digital Pemerintahan Indonesia", <https://www.teknosolusiutama.com/wawasan/implementasi-kecerdasan-buatan-dalam-spbe-mewujudkan-transformasi-digital-pemerintahan-indonesia>, diakses pada 10 Juli 2025.

<sup>18</sup> Untuk melihat praktik penggunaan Chatbox di sistem Jaringan Dokumentasi dan Informasi Hukum

Kabupaten Gresik bisa melihat melalui tautan berikut: <https://jdih.gresikkab.go.id/beranda>.

<sup>19</sup> Muhammad Abdi Munsyi J, dkk, "Penerapan AI pada Penyempurnaan Sistem Informasi Pemerintah Daerah di DPMPSTSP Kabupaten Nganjuk," *NCAF: Proceeding of National Conference on Accounting and Finance* 1, no. 1 (2023): 42.

EDGI), dan Vietnam (peringkat ke-88 EDGI).<sup>20</sup>

Daya saing implementasi sistem pemerintahan digital (*e-government*) yang rendah di Indonesia disebabkan karena tidak meratanya penerapan itu di semua wilayah. Meskipun banyak desa, kabupaten, dan kota membanggakan implementasi *e-government* yang sangat baik, survei PBB mengungkapkan bahwa banyak wilayah di Indonesia belum sepenuhnya menerapkan prinsip-prinsipnya. Hambatan implementasi yang sering ditemui antara lain kurangnya regulasi sebagai kerangka hukum, minimnya tenaga ahli teknik komputer yang kompeten, rendahnya integrasi data antar instansi pemerintah karena format data yang berbeda, anggaran yang tidak memadai, kurangnya standar infrastruktur, serta rendahnya tingkat keamanan informasi.

Di sisi lain, Kementerian Komunikasi dan Digital (Komdigi) merupakan sektor terdepan dalam pengembangan dan regulasi kecerdasan buatan di Indonesia. Saat ini, Komdigi sedang mengembangkan Peta Jalan Kecerdasan Buatan Nasional<sup>21</sup> yang telah dirilis pada Juli 2025 lalu sebagai panduan strategis untuk pengembangan dan pemanfaatan kecerdasan buatan di berbagai sektor pemerintahan dan industri. Komdigi juga telah memprakarsai pengembangan

Sahabat-AI, sebuah Model Bahasa Panjang (LLM) lokal yang dirancang khusus untuk bahasa Indonesia dan bahasa daerah, yang mana inovasi ini diharapkan dapat mendorong layanan dan kebijakan publik yang lebih lincah. Komdigi menargetkan regulasi kecerdasan buatan yang lebih ketat, setidaknya dalam bentuk Peraturan Presiden untuk mengatur penggunaan dan etika kecerdasan buatan agar implementasinya di pemerintahan selaras dengan prinsip-prinsip tata kelola pemerintahan yang baik.

### 3.3 Hak Cipta atas Informasi atau Data Pemerintahan: Perbandingan Indonesia, Amerika Serikat, dan Uni Eropa

Sebagaimana uraian yang telah dipaparkan di awal tulisan ini, bahwa hak cipta hanya berlaku untuk hasil karya atau ciptaan yang memenuhi syarat: orisinalitas, kreativitas, dan diwujudkan dalam bentuk nyata. Tak hanya itu, subjek pencipta sebagaimana tercantum dalam aturan yang berlaku ialah berupa manusia atau badan hukum. Undang-undang ini telah mengatur secara komprehensif tentang berbagai jenis ciptaan, mulai karya tulis seperti karya ilmiah, data, dan karya lain di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

<sup>20</sup> Adi Nuryanto, "Tantangan Administrasi Publik di Dunia Artificial Intelligence dan BOT," *Jejaring Administrasi Publik* 12, no. 2 (2020): 145.

<sup>21</sup> Caecilia Mediana, "Pemerintah Luncurkan Peta Jalan Kecerdasan Buatan pada Juli 2025",

<https://www.kompas.id/artikel/komdigi-akan-meluncurkan-peta-jalan-kecerdasan-buatan-pada-juli-2025>, diakses pada 22 Juli 2025.

Sementara itu, mengenai data atau informasi yang dipublikasikan oleh pemerintah, prinsip dasarnya adalah bahwa data dan informasi yang dihasilkan oleh instansi pemerintah, khususnya yang berkaitan dengan pelayanan publik, pada hakikatnya merupakan informasi publik. Informasi publik ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik yang menjamin hak publik untuk mengakses informasi yang dimiliki oleh badan publik, kecuali informasi yang dikecualikan karena alasan tertentu, seperti rahasia negara atau perlindungan data pribadi.

Meskipun demikian, perlu dicermati juga bahwa tidak semua data atau informasi yang dipublikasikan oleh pemerintah secara otomatis dilindungi oleh hak cipta. Berdasarkan Pasal 42 pada bagian ketiga tentang hasil karya yang tidak dilindungi hak cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 tentang Hak Cipta yang berbunyi sebagai berikut:

“Tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa: a) hasil rapat terbuka lembaga negara; b) peraturan perundang-undangan; c) pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah; d) putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan e) kitab suci atau simbol keagamaan.”

Dengan adanya pasal di atas, maka bisa disimpulkan bahwa dokumen resmi pemerintah, seperti undang-undang dan peraturan, pidato pejabat pemerintah, keputusan pengadilan, dan keputusan instansi pemerintah, tidak dilindungi oleh hak cipta. Artinya, masyarakat bebas menggunakan, mengutip, dan mendistribusikan dokumen-dokumen tersebut tanpa harus meminta izin atau membayar royalti kepada pemerintah. Hal ini dimaksudkan untuk menjamin akses publik terhadap informasi yang krusial bagi kehidupan berbangsa dan bernegara.<sup>22</sup>

Seiring dengan ketentuan pasal 42 yang menyatakan bahwa ketidakadaan hak cipta, regulasi ini juga mengatur tentang perbuatan yang tidak dianggap sebagai hak cipta pada Pasal 43 Bab VI tentang pembatasan hak cipta.<sup>23</sup>

Jika pemerintah menghasilkan karya asli yang dianggap sebagai ciptaan seperti peta, basis data, atau program komputer, karya tersebut dapat dilindungi hak cipta atas nama negara atau lembaga pemerintah terkait. Dalam hal ini, pemerintah bertindak sebagai pemegang hak cipta dan dapat mengatur penggunaan hasil karya tersebut, termasuk memberikan lisensi atau membatasi penggunaannya untuk tujuan tertentu. Akan tetapi, demi menjaga kepentingan nasional, pemerintah dapat menggunakan hasil karya

<sup>22</sup> Hukum Online, “Dasar Hukum Hak Cipta yang Berlaku Saat Ini”, <https://www.hukumonline.com/berita/a/dasar-hukum-hak->

[cipta-lt62b9143a498ff?page=all](https://www.hukumonline.com/berita/a/dasar-hukum-hak-), diakses pada 15 Juli 2025.

<sup>23</sup> UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

yang dilindungi tanpa izin pemegang hak cipta, dengan syarat memberikan kompensasi yang memadai sesuai dengan ketentuan hukum.

Perlindungan hak cipta atas data atau informasi yang diterbitkan oleh pemerintah di Indonesia sangat bergantung pada jenis dan tujuan penerbitannya. Dokumen resmi pemerintah tidak dilindungi oleh hak cipta dan dapat diakses secara bebas oleh publik, sementara karya asli yang dihasilkan oleh pemerintah dapat dilindungi dan penggunaannya dapat diatur sesuai dengan prinsip-prinsip hak cipta yang berlaku.

Merespons hal ini, penulis menyoroti perihal data dan informasi dalam regulasi keterbukaan informasi publik, yakni pada Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik (UU KIP), yang merupakan landasan hukum utama untuk mengatur hak publik untuk memperoleh informasi dari badan publik di Indonesia. Undang-undang ini menetapkan bahwa informasi publik adalah semua informasi yang dihasilkan, disimpan, dikelola, dikirim, atau diterima oleh badan publik yang berkaitan dengan penyelenggaraan negara dan badan lain yang menerima dana APBN/APBD. Prinsip dasarnya adalah bahwa semua informasi publik bersifat terbuka dan dapat diakses oleh

setiap warga negara, kecuali informasi yang secara tegas dilarang oleh undang-undang.<sup>24</sup>

Jenis informasi yang wajib dipublikasikan perlu diperhatikan oleh instansi pemerintahan. Lembaga publik wajib menyediakan dan mengumumkan berbagai jenis informasi secara berkala, segera, dan setiap saat. Informasi yang wajib dipublikasikan meliputi profil badan publik (meliputi program atau kegiatan yang sedang berjalan dan akan datang, serta laporan keuangan dan kinerja), informasi yang dapat mempengaruhi kehidupan warga negara (seperti kebijakan publik, hasil pemeriksaan, hingga pengadaan barang dan jasa), informasi yang wajib diumumkan segera apabila dapat membahayakan jiwa atau ketertiban umum (contohnya informasi tentang bencana alam atau wabah penyakit), hingga daftar informasi yang dikecualikan dan dasar penetapannya agar warga negara mengetahui batasan keterbukaan informasi.

Lembaga publik juga wajib mengelola dan mengembangkan sistem dokumentasi dan layanan informasi yang efisien agar warga negara dapat mengakses informasi dengan mudah dan ekonomis.<sup>25</sup> Undang-Undang Keterbukaan Informasi Publik (UU KIP) menetapkan hak konstitusional untuk mengakses data dan informasi publik. Akan tetapi, tidak semua

<sup>24</sup> Ridho Kurniawan Siregar, "Keterbukaan Informasi Publik", <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/16879/Memahami-Keterbukaan-Informasi-Publik.html>, diakses pada 20 Juli 2025.

<sup>25</sup> Anggara dan Supriyadi W. Eddyono, *Panduan Penerapan Data dan Informasi Terbuka di Indonesia* (Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform, 2015), 3.



data yang dipublikasikan oleh pemerintah secara otomatis dilindungi oleh hak cipta. Dokumen resmi negara, seperti undang-undang dan peraturan, keputusan lembaga pemerintah, dan putusan pengadilan, tidak dilindungi oleh hak cipta dan oleh karena itu dapat digunakan dan disebarluaskan oleh publik tanpa izin khusus. Hal ini bertujuan untuk memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam penyelenggaraan negara.<sup>26</sup> Namun, jika pemerintah menghasilkan karya asli misalnya seperti peta, basis data, atau perangkat lunak. Maka karya-karya tersebut dapat dilindungi hak cipta atas nama negara atau lembaga pemerintah.

Dalam hal ini, pemerintah, sebagai pemegang hak cipta, dapat mengatur penggunaan karya-karya tersebut, misalnya, dengan memberikan lisensi terbuka (misalnya *Creative Commons*) agar tetap dapat diakses dan digunakan secara luas oleh publik, sesuai dengan prinsip transparansi data pemerintah. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta tetap berkaitan erat dengan kewajiban untuk mengungkapkan informasi publik, selama hal tersebut tidak menghalangi akses publik terhadap informasi yang menjadi haknya.<sup>27</sup>

Sampai titik ini regulasi keterbukaan informasi publik di Indonesia mengharuskan

lembaga publik untuk membuka akses data dan informasi seluas-luasnya, sementara hak cipta hanya berlaku pada hasil karya orisinal tertentu yang dihasilkan oleh pemerintah tanpa mengurangi hak masyarakat atau publik untuk mengakses dokumen resmi negara yang menjadi domain publik.

Dalam konteks hukum Indonesia, ketentuan mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang secara eksplisit mendefinisikan *pencipta* sebagai seorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>28</sup> Rumusan tersebut menunjukkan bahwa hukum hak cipta nasional masih berorientasi pada manusia sebagai subjek hukum yang memiliki kehendak, kesadaran, dan ekspresi kepribadian (*personhood*). Oleh karena itu, karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau AI) belum memenuhi unsur pencipta sebagaimana diatur undang-undang.

Konsekuensinya, hasil karya AI tidak dapat memperoleh perlindungan hak cipta, kecuali ada keterlibatan manusia yang signifikan dalam proses kreatif, seperti tahap desain, kurasi, atau pengeditan akhir. Dalam konteks ini, Edward Lee berpendapat bahwa proses *prompting* dalam AI dapat dipahami sebagai bentuk kolaborasi manusia dan mesin

<sup>26</sup> Undang-Undang No. 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik.

<sup>27</sup> Titania Nurrahim, "Pemanfaatan Data Bersama Satu Data Indonesia",

[https://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/pemanfaatan-data-bersama-satu-data-indonesia](https://indonesiabaik.id/motion_grafis/pemanfaatan-data-bersama-satu-data-indonesia), diakses pada 25 Juli 2025.

<sup>28</sup> UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

yang menimbulkan bentuk baru kepengarangan bersama (*shared authorship*).<sup>29</sup>

Pandangan ini berbeda dengan yang berlaku di Amerika Serikat. Melalui laporan resminya, U.S. Copyright Office menegaskan bahwa hanya karya yang diciptakan oleh manusia yang dapat dilindungi hak cipta (*human authorship requirement*).<sup>30</sup> Kasus *Thaler* melawan *Perlmutter* pada tahun 2023 memperkuat posisi ini, ketika pengadilan menolak permohonan hak cipta atas gambar yang sepenuhnya dihasilkan oleh sistem AI bernama *Creativity Machine* karena tidak ada keterlibatan manusia.<sup>31</sup>

Prinsip ini juga sejalan dengan laporan terbaru *Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability Report* (2025) yang menyimpulkan bahwa sistem AI belum dapat dianggap sebagai entitas pencipta, dan hak cipta hanya dapat timbul jika manusia memberikan kontribusi kreatif yang bermakna.<sup>32</sup> Pandangan ini mewakili prinsip kehati-hatian (*precautionary approach*) agar AI tetap ditempatkan sebagai alat bantu, bukan subjek hukum baru. Tantangan ini menandakan bahwa rezim hak

cipta tradisional di Amerika Serikat kini menghadapi disrupsi struktural akibat munculnya model generatif berskala besar yang memproduksi karya baru dari data berhak cipta.<sup>33</sup>

Sementara itu, Uni Eropa menunjukkan kecenderungan berbeda. Dalam European Parliament Resolution on Civil Law Rules on Robotics (2017/2103(INL)), muncul gagasan tentang *electronic personhood*, yakni kemungkinan pengakuan kepribadian hukum terbatas bagi AI.<sup>34</sup> Akan tetapi, gagasan ini hingga kini belum menjadi norma positif karena dinilai berisiko menimbulkan konflik tanggung jawab hukum dan moralitas penciptaan.<sup>35</sup>

Sebaliknya, kerangka hukum Uni Eropa saat ini berfokus pada dua hal, yakni tanggung jawab dari pengembang (*developers' liability*) dan transparansi algoritmik. Dengan demikian, meski terdapat diskursus filosofis mengenai AI sebagai pencipta, kebijakan nyatanya masih menempatkan manusia sebagai pemegang utama hak cipta. Sementara itu, hasil karya AI lebih diarahkan pada perlindungan hak terkait atau skema lisensi terbatas. Isu kemiripan karya juga menjadi tantangan

<sup>29</sup> Edward Lee, "Prompting Progress: Authorship in the Age of AI," *Florida Law Review* 76 (2024): 1445-1581.

<sup>30</sup> United States Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability*, (Washington DC: 2025), 3.

<sup>31</sup> United States District Court for the District of Columbia, *Thaler v. Perlmutter*, (Columbia: 2023), 1-15.

<sup>32</sup> United States Copyright Office, *Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability*, (Washington DC: 2025), 14-15.

<sup>33</sup> Mark A. Lemley, "How Generative AI Turns Copyright Upside Down," *Science & Technology Law Review* 25 (2024): 44.

<sup>34</sup> European Parliament, *Resolution on Civil Law Rules on Robotics (2017/2103(INL))*, Brussels: 2017. Selengkapnya baca pada: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52017IP0051>

<sup>35</sup> Daniel J. Gervais, "The Machine as Author," *Iowa Law Review* 105, no. 5 (2020): 2053-2106.

baru, karena hasil AI sering kali meniru pola estetika manusia tanpa melanggar secara literal.<sup>36</sup> Sobel menilai bahwa pendekatan hukum ke depan harus mempertimbangkan tingkat kreativitas gaya yang dihasilkan AI.

Perbandingan ketiga yurisdiksi tersebut menunjukkan bahwa Indonesia masih tertinggal dalam pembentukan kebijakan hukum terhadap karya AI. Jika Amerika Serikat menegakkan prinsip *human authorship* secara tegas, dan Uni Eropa bereksperimen dengan konsep *electronic personhood* dalam wacana etik-hukum, maka Indonesia masih berada pada tahap normatif awal tanpa kerangka konseptual yang pasti. Untuk menghindari kekosongan hukum, diperlukan kebijakan yang menempatkan manusia sebagai pusat penciptaan, namun tetap memberi ruang pengakuan terhadap peran AI sebagai instrumen kreatif dalam konteks administrasi pemerintahan. Pendekatan *human-in-the-loop* seperti yang disarankan oleh Pamela Samuelson dalam hal ini dapat menjadi solusi yang menjaga keseimbangan antara inovasi dan perlindungan hak pencipta.<sup>37</sup>

Arah reformasi hukum di Indonesia perlu mempertimbangkan pula rekomendasi World Intellectual Property Organization dalam riset mendalamnya yang menekankan

pentingnya pendekatan kontekstual dan prinsip netralitas teknologi.<sup>38</sup> Sebagaimana disarankan oleh Kaminski, pengaturan hukum AI seharusnya mengadopsi pendekatan berbasis risiko (*risk-based regulation*) yang menimbang proporsionalitas antara inovasi dan akuntabilitas hukum.<sup>39</sup> Dengan demikian, pembaruan peraturan hak cipta nasional harus mengakomodasi perkembangan teknologi AI tanpa mengorbankan kepastian hukum dan nilai kemanusiaan dalam kreativitas.

### 3.4 Kekosongan Hukum (*Legal Gap*) dalam Implementasi Kecerdasan Buatan di Bidang Pemerintahan

Dalam regulasi hukum Indonesia, implementasi kecerdasan buatan pada konteks pemerintahan memunculkan beberapa jumlah kekosongan hukum (*legal gap*) yang cukup signifikan khususnya terkait aspek hak cipta. Beberapa kekosongan hukum yang penulis soroti adalah sebagai berikut: **Pertama**, kecerdasan buatan belum diakui sebagai subjek hukum. Merujuk pada Pasal 1 ayat 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pencipta adalah orang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan, baik sendiri-

<sup>36</sup> Benjamin L.W. Sobel, "Elements of Style: Copyright, Similarity, and Generative AI," *Harvard Journal of Law & Technology* 38, no. 1 (2024): 68.

<sup>37</sup> Pamela Samuelson, "Generative AI Meets Copyright," *Science* 381, 6654 (2023): 158-161.

<sup>38</sup> Alexander Cuntz, Carsten Fink, dan Hansueli Stamm, *Artificial Intelligence and Intellectual Property:*

*An Economic Perspective*, (Geneva: World Intellectual Property Organization, 2024), 1-23.

<sup>39</sup> Margot E. Kaminski, "Regulating the Risks of AI," *Boston University Law Review* 103 (2023): 1347-1411.

sendiri maupun bersama-sama. Hal ini menegaskan bahwa hanya manusia yang dapat diakui sebagai pencipta sehingga kecerdasan buatan, baik berupa mesin maupun program, tidak dapat dianggap sebagai badan hukum pemegang hak cipta atas karya yang dihasilkannya. Oleh karena itu, karya yang dihasilkan AI secara hukum merupakan objek kekayaan intelektual yang hak ciptanya harus dimiliki oleh orang atau badan hukum, dalam hal ini umumnya pemerintah sebagai pemegang hak cipta.<sup>40</sup>

**Kedua,** pemerintah sebagai pemegang hak. Pemerintah bertanggung jawab atas pengelolaan dan penggunaan karya hasil kecerdasan Buatan. Meskipun demikian, hal ini menimbulkan pertanyaan tentang siapa yang bertanggung jawab jika karya hasil kecerdasan buatan menimbulkan masalah hukum atau melanggar hak cipta pihak ketiga. Kesenjangan regulasi ini menciptakan ketidakpastian hukum terkait batasan tanggung jawab antara pengembang sistem kecerdasan buatan, pengguna, dan pemerintah sebagai pemegang hak cipta. Hal ini dikarenakan karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan harus tetap dipertanggungjawabkan oleh pemerintah sesuai prinsip hukum yang berlaku.<sup>41</sup>

**Ketiga,** output kecerdasan buatan

(AI) dan kaitannya dengan keterbukaan informasi. Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik mewajibkan badan publik, termasuk pemerintah, untuk menyediakan akses publik terhadap informasi. Di sisi lain, karya asli yang dihasilkan kecerdasan buatan dengan hak cipta dapat dikecualikan dari pengungkapan jika mengandung rahasia atau hak kekayaan intelektual yang harus dilindungi. Hal ini menciptakan ketegangan antara prinsip keterbukaan informasi dan perlindungan hak cipta untuk produk kecerdasan buatan, sehingga diperlukan regulasi yang jelas untuk mendefinisikan batasan dan mekanisme akses terhadap informasi tersebut.

**Keempat,** input data kecerdasan buatan (AI) berpotensi menimbulkan pelanggaran hak cipta. Input data yang digunakan oleh kecerdasan buatan di bidang pemerintahan juga dapat menyebabkan pelanggaran hak cipta atau hak kekayaan intelektual<sup>42</sup> pihak ketiga jika diperoleh tanpa izin atau melanggar ketentuan perlindungan data pribadi dan hak cipta. Saat ini, regulasi tentang pengelolaan data dan perlindungan hak cipta untuk data input dari kecerdasan buatan masih belum memadai sehingga menimbulkan risiko litigasi dan pelanggaran

<sup>40</sup> Libera, "Mengenal Aturan dan Regulasi Kecerdasan AI Teknologi di Indonesia", <https://libera.id/blogs/aturan-ai-teknologi/>, diakses pada 25 Juli 2025.

<sup>41</sup> Masinton Pasaribu, "Penerapan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Proses Legislasi dan

Sistem Peradilan di Indonesia," *Jurnal Selisik* 10, no. 2 (2024): 172.

<sup>42</sup> M. Citra Ramadhan, dkk, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual* (Deli Serdang: Universitas Medan Area Press, 2023), 35.

hak data. Pemerintah harus mengatur tata kelola data secara transparan dan bertanggung jawab untuk memastikan bahwa praktik penggunaan data menggunakan kecerdasan buatan di bidang pemerintahan mematuhi prinsip-prinsip hukum dan etika.<sup>43</sup>

Secara keseluruhan, kesenjangan hukum ini menunjukkan bahwa meskipun Indonesia telah memiliki berbagai peraturan mengenai hak cipta, transparansi informasi, dan sistem pemerintahan digital (*e-government*), belum ada peraturan khusus yang secara komprehensif mengatur status hukum kecerdasan buatan, kepemilikan hak cipta atas karya kecerdasan buatan, dan pengelolaan data input dan output kecerdasan buatan di bidang pemerintahan. Oleh karena itu, diperlukan pengembangan kerangka hukum yang lebih spesifik dan adaptif untuk kemajuan teknologi kecerdasan buatan guna mengatasi tantangan hukum dan etika yang muncul serta memberikan kepastian hukum bagi semua pihak yang terlibat.<sup>44</sup>

#### IV. KESIMPULAN

Penelitian ini menegaskan bahwa sistem hukum hak cipta Indonesia belum sepenuhnya mampu mengakomodasi realitas baru penciptaan karya berbasis kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Ketentuan

yang tercantum dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 masih menempatkan manusia sebagai satu-satunya subjek hukum yang dapat diakui sebagai pencipta sehingga terjadi kekosongan hukum terhadap karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI. Kekosongan hukum ini kemudian menimbulkan ketidakpastian dalam praktik pemerintahan, terutama ketika hasil AI digunakan dalam sektor pemerintahan, seperti pelayanan publik atau komunikasi resmi negara.

Secara konseptual, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas pemahaman tentang hak cipta di era digital dengan menempatkan isu AI dalam bingkai teori *personhood* dan *labour theory of authorship*. Dengan memadukan pendekatan normatif dan komparatif, studi ini menunjukkan bahwa Indonesia berada pada titik kritis antara mempertahankan paradigma yang berpusat pada manusia atau membuka kemungkinan pengakuan hukum terbatas bagi karya yang diciptakan melalui kolaborasi manusia dan AI. Temuan ini memperkuat argumen Gervais dan Samuelson bahwa hukum hak cipta modern perlu menyesuaikan diri tanpa kehilangan fondasi humanistiknya.<sup>45</sup>

<sup>43</sup> Satrio Alif Febriyanto dan Angga Priancha, "Potensi Pelanggaran Hak Konstitusional dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan", <https://www.hukumonline.com/berita/a/potensi-pelanggaran-hak-konstitusional-dalam-penggunaan-kecerdasan-buatan-lt68262817592e3/>, diakses pada 27 Juli 2025.

<sup>44</sup> Febri Heriansyah dan Anna Erliyana, "Kecerdasan Buatan Menjadi Pemeran Pengganti Pejabat Pemerintahan dalam Pengambilan Keputusan," *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 13, no. 2 (2024): 311.

<sup>45</sup> Daniel J. Gervais, "The Machine as Author," *Iowa Law Review* 105, no. 5 (2020): 2053-2106. Baca juga

Sementara itu, dari sisi kebijakan, hasil penelitian ini merekomendasikan perlunya pembaruan regulasi hak cipta nasional yang mencakup: (1) definisi operasional tentang “kontribusi manusia bermakna” (*meaningful human contribution*) sebagai dasar perlindungan karya AI; (2) mekanisme atribusi yang jelas antara pengembang, pengguna, dan sistem AI dalam konteks pemerintahan; serta (3) ketentuan transparansi penggunaan data latih untuk menjamin akuntabilitas dan mencegah pelanggaran hak cipta pihak ketiga. Prinsip tentang *human-in-the-loop* yang ditawarkan oleh Lemley dan Kaminski dapat diadaptasi sebagai kerangka etik sekaligus yuridis agar perlindungan hak cipta tetap relevan dengan inovasi teknologi.<sup>46</sup>

Atas dasar itu pula, penelitian lanjutan perlu diarahkan pada aspek tanggung jawab hukum (*liability*) terhadap pelanggaran hak cipta oleh sistem AI serta kemungkinan penerapan skema lisensi kolektif digital bagi pencipta manusia yang karyanya digunakan sebagai data latih. Dengan langkah-langkah tersebut, Indonesia dapat memperkuat pondasi hukum hak cipta yang responsif terhadap perkembangan teknologi sekaligus menjaga nilai keadilan dan kemanusiaan dalam sistem hukum nasional.

## DAFTAR PUSTAKA

### 1. Buku

Anggara dan Supriyadi W. Eddyono. *Panduan Penerapan Data dan Informasi Terbuka di Indonesia*. Jakarta: Institute for Criminal Justice Reform, 2015.

Copyright Office, United States. *Copyright and Artificial Intelligence Part 2: Copyrightability*. Washington DC: 2025.

Cuntz, Alexander, Carsten Fink, dan Hansueli Stamm. *Artificial Intelligence and Intellectual Property: An Economic Perspective*. Geneva: World Intellectual Property Organization, 2024.

Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum: Edisi Revisi*. Jakarta: Prenada Media, 2019.

Musahib, Abd Razak, dkk. *Hak Kekayaan Intelektual*. Padang: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022.

Ramadhan, M. Citra, dkk. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*. Deli Serdang: Universitas Medan Area Press, 2023.

### 2. Peraturan Perundang-Undangan dan Putusan Hukum

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2008 tentang Keterbukaan Informasi Publik.

Peraturan Presiden Nomor 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).

United States District Court for the District of Columbia. *Thaler v. Perlmutter*. Columbia: 2023.

### 3. Jurnal

Pamela Samuelson, “Generative AI Meets Copyright,” *Science* 381, 6654 (2023): 158-161.

<sup>46</sup> Mark A. Lemley, “How Generative AI Turns Copyright Upside Down,” *Science & Technology Law*

*Review* 25 (2024): 44. Lihat juga Margot E. Kaminski, “Regulating the Risks of AI,” *Boston University Law Review* 103 (2023): 1347-1411.



- Afandi, Ahmad Rickianto, dan Heri Kurnia. "Revolusi Teknologi: Masa Depan Kecerdasan Buatan (AI) dan Dampaknya terhadap Masyarakat." *Academy of Social Science and Global Citizenship Journal* 3, 1 (2023): 09-13.
- Dhedhe, Ferdinandus, dkk. "Artificial Intelligence dan Persoalan tentang Pekerjaan: Sebuah Tinjauan Filosofis dari Perspektif Vita Activa Hannah Arendt." *Proceedings of The National Conference on Indonesian Philosophy and Theology* 2, 2 (2024): 423-437.
- Gema, Ari Juliano. "Masalah Penggunaan Ciptaan sebagai Data Masukan dalam Pengembangan Artificial Intelligence di Indonesia." *Technology and Economic Law Journal* 1, 1 (2022): 01-17.
- Gervais, Daniel J. "The Machine as Author." *Iowa Law Review* 105, 5 (2020): 2053-2106.
- Heriansyah, Febri, dan Anna Erliyana, "Kecerdasan Buatan Menjadi Pemeran Pengganti Pejabat Pemerintahan dalam Pengambilan Keputusan." *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 13, 2 (2024): 295-313.
- Kaminski, Margot E. "Regulating the Risks of AI." *Boston University Law Review* 103 (2023): 1347-1411.
- Lee, Edward. "Prompting Progress: Authorship in the Age of AI." *Florida Law Review* 76 (2024): 1445-1581.
- Lemley, Mark A. "How Generative AI Turns Copyright Upside Down." *Science & Technology Law Review* 25 (2024): 21-44.
- Munsiy, Muhammad Abdi J, dkk. "Penerapan AI pada Penyempurnaan Sistem Informasi Pemerintah Daerah di DPMPTSP Kabupaten Nganjuk." *NCAF: Proceeding of National Conference on Accounting and Finance* 1, 1 (2023): 36-44.
- Nuryanto, Adi. "Tantangan Administrasi Publik di Dunia Artificial Intelligence dan BOT." *Jejaring Administrasi Publik* 12, 2 (2020): 139-147.
- Pasaribu, Masinton. "Penerapan Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) dalam Proses Legislasi dan Sistem Peradilan di Indonesia." *Jurnal Selisik* 10, 2 (2024): 163-181.
- Putra, Akhmat Yanuari, dan Abdul Halim Barkatullah. "Kepastian Hukum Hak Cipta atas Karya yang Dihasilkan oleh Artificial Intelligence." *Jurnal Ilmiah Muqoddimah: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Humaniora* 9, 2 (2025): 969-977.
- Rajendra, I Gusti Ngurah Devantara, dan Putri Triari Dwijyanthi. "Karya Seni Ciptaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia." *Jurnal Kertha Negara* 12, no. 7 (2024): 823-832.
- Samuelson, Pamela. "Generative AI Meets Copyright." *Science* 381, 6654 (2023): 158-161.
- Sobel, Benjamin L.W. "Elements of Style: Copyright, Similarity, and Generative AI." *Harvard Journal of Law & Technology* 38, no. 1 (2024): 49-106.
- Suardi, I Komang Krisna Suardi, dan Putri Triari Dwijyanthi. "Hasil Ciptaan Artificial Intelligence dalam Perspektif Hak Cipta." *Jurnal Kertha Semaya* 12, 12 (2023): 3331-3339.
- Tanujaya, Calista Putri. "Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Journal of Law Education and Business* 2, 1 (2024): 435-443.

#### 4. Website

- Febriyanto, Satrio Alif dan Angga Priancha. "Potensi Pelanggaran Hak Konstitusional dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan", <https://www.hukumonline.com/berita/a/potensi-pelanggaran-hak-konstitusional-dalam-penggunaan->

- [kecerdasan-buatan-lt68262817592e3/](https://www.hukumonline.com/berita/a/dasar-hukum-hak-cipta-lt62b9143a498ff?page=all), diakses pada 27 Juli 2025.
- Hukum Online. “Dasar Hukum Hak Cipta yang Berlaku Saat Ini”, <https://www.hukumonline.com/berita/a/dasar-hukum-hak-cipta-lt62b9143a498ff?page=all>, diakses pada 15 Juli 2025.
- Libera. “Mengenal Aturan dan Regulasi Kecerdasan AI Teknologi di Indonesia”, <https://libera.id/blogs/aturan-ai-teknologi/>, diakses pada 25 Juli 2025.
- Mahamidi, Alvin. “Pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) dalam Pemerintahan”, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-banten/baca-artikel/16228/Pemanfaatan-Kecerdasan-Buatan-AI-dalam-Pemerintahan.html>, diakses pada 17 Juli 2025.
- Mediana, Caecilia. “Pemerintah Luncurkan Peta Jalan Kecerdasan Buatan pada Juli 2025”, <https://www.kompas.id/artikel/komdig-i-akan-meluncurkan-peta-jalan-kecerdasan-buatan-pada-juli-2025>, diakses pada 22 Juli 2025.
- Menpan RB, Humas, “Menilik Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Transformasi Digital Pelayanan Publik”, <https://menpan.go.id/site/berita-terkini/menilik-pemanfaatan-artificial-intelligence-dalam-transformasi-digital-pelayanan-publik>, diakses pada 07 Juli 2025.
- Nurrahim, Titania. “Pemanfaatan Data Bersama Satu Data Indonesia”, [https://indonesiabaik.id/motion\\_grafis/pemanfaatan-data-bersama-satu-data-indonesia](https://indonesiabaik.id/motion_grafis/pemanfaatan-data-bersama-satu-data-indonesia), diakses pada 25 Juli 2025.
- Parliament, European. *Resolution on Civil Law Rules on Robotics (2017/2103(INL))* Brussels: 2017, <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=CELEX%3A52017IP0051>, diakses pada 24 Oktober 2025.
- Pratama, Doni Putra. “Manfaat dan Tantangan Dalam Penggunaan Kecerdasan Buatan (AI) Artificial Intelligence”, <https://unras-bkl.ac.id/wordpress/manfaat-dan-tantangan-dalam-penggunaan-kecerdasan-buatan-ai-artificial-intelligence/>, diakses pada 29 Juni 2025.
- Salma, Revana Falina. “Implementasi Kecerdasan Buatan dalam SPBE: Mewujudkan Transformasi Digital Pemerintahan Indonesia”, <https://www.teknosolusiutama.com/wawasan/implementasi-kecerdasan-buatan-dalam-spbe:-mewujudkan-transformasi-digital-pemerintahan-indonesia>, diakses pada 10 Juli 2025.
- Siregar, Ridho Kurniawan. “Keterbukaan Informasi Publik”, <https://www.djkn.kemenkeu.go.id/kanwil-rsk/baca-artikel/16879/Memahami-Keterbukaan-Informasi-Publik.html>, diakses pada 20 Juli 2025.