



## **PERLINDUNGAN HAK CIPTA KARYA SENI LUKISAN TERHADAP PLAGIARISME YANG MENGGUNAKAN *ARTIFICIAL INTELIGENCE***

**I Made Budiana<sup>1</sup>, Ni Made Jaya Senastri<sup>2</sup>, I B Gd Agustya Mahaputra<sup>3</sup>**  
**<sup>1,2,3</sup> Program Studi Ilmu Hukum Universitas Warmadewa,**  
**(budianasayan12345@gmail.com)**

### **Abstrak**

Perkembangan algoritma *Artificial Intelligence* (AI) membawa tantangan baru pada perlindungan hak cipta, khususnya terhadap karya seni lukisan yang memiliki karakteristik dan gaya khas penciptanya. Kemampuan AI dalam menghasilkan karya visual melalui proses pelatihan data (*data scraping*) yang bersumber dari karya-karya di internet berpotensi menimbulkan tindakan plagiarisme, baik terhadap ekspresi visual maupun gaya artistik tertentu. Kajian ini dimaksudkan untuk menganalisis pengaturan hak cipta tentang ciptaan seni lukisan menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta mengkaji bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta atas tindakan plagiarisme yang menggunakan AI. Kajian ini menerapkan metode kajian hukum normatif menggunakan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual, serta didukung oleh bahan hukum primer juga sekunder. Temuan kajian menerangkan bahwasanya perlindungan hak cipta pada karya seni lukisan telah dijelaskan Dalam Hak Moral serta Hak Ekonomi yang muncul secara otomatis selaras prinsip deklaratif. Namun demikian, belum terdapat pengaturan khusus mengenai plagiarisme berbasis AI sehingga menimbulkan kerugian bagi seniman. Oleh karena itu diperlukan pembaruan aturan agar dapat menyesuaikan guna memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang optimal bagi pencipta pada zaman digitalisasi.

**Kata kunci:** *Hak Cipta, Seni Lukis, Perlindungan Hukum.*

### **Abstract**

*The progression of Artificial Intelligence (AI) technology presents new challenges in copyright protection, particularly regarding paintings that possess the unique characteristics and styles of their creators. The ability of AI to generate visual works through data scraping processes sourced from the internet potentially leads to acts of plagiarism, affecting both visual expressions and specific artistic styles. This study aims to analyze copyright regulations concerning paintings under Law Number 28 of 2014 on Copyright and to review the form of legal protection for creators against AI-driven plagiarism. This study applies a normative legal research method with a statutory and conceptual approach, supported by primary and secondary legal materials. The effect indicate that copyright protection for paintings is established through Moral Rights and Economic Rights, which arise automatically based on the declarative principle. However, specific regulations regarding AI-based plagiarism do not yet exist, resulting in losses for artists. Therefore, regulatory updates are necessary to adapt to these changes, ensuring legal certainty and optimal protection for creators in the digital era.*

**Keywords: Copyright, Painting, Legal Protection.**

### **Latar Belakang**

Seni lukis adalah elemen integral dari budaya bangsa yang membawa nilai moral, budaya, dan ekonomi. UUD 1945 melalui Ayat (1) Pasal 32 menerangkan bahwasanya Negara mempunyai kewajiban agar menjamin hak masyarakat dalam memelihara serta meningkatkan kualitas budaya, termasuk karya seni visual. Pada konteks kekayaan intelektual, seni lukisan sebagai representasi kreativitas individu mendapatkan perlindungan hak cipta selaras dengan UU Hak Cipta.<sup>1</sup>

Lukisan adalah wujud ekspresi kebudayaan serta warisan bangsa, merefleksikan nilai-nilai, sejarah, dan identitas masyarakat Indonesia, sehingga upaya negara dalam memajukan kebudayaan nasional secara langsung mencakup dukungan dan perlindungan

terhadap para seniman dan karya seni lukis agar keberadaannya lestari, berkembang, dan dapat terus menjadi media penting untuk menyampaikan dan melestarikan kekayaan budaya Indonesia.

Keunikan karakteristik atau gaya lukis yang berbeda-beda sesuai dengan kepribadian, aliran, dan goresan kuas penciptanya, karakteristik tersebut menjadi ciri khas dan memberikan penilaian yang berbeda tidak hanya bagi orang yang awam tentang makna dari sebuah lukisan, namun juga dikalangan para wisatawan dan kolektor-kolektor kesenian, lukisan tidak lagi hanya dilihat sebagai produk budaya atau spiritual tapi juga sebagai aset pendorong dalam sektor bisnis yang bernilai ekonomi tinggi bagi penciptanya. Lukisan mampu menjadi aset investasi yang nilai jualnya dapat terus meningkat, sebagai produk dalam

---

<sup>1</sup> Blassius Bevy Sinaga, "Rekognisi Hak Cipta Atas Karya Seni Gambar Yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Copyright Recognition of Image Artworks Produced Through Artificial Intelligence Based on Law," *Jurnal Hukum Positum* 9, no. 2 (2024): 291–305, <https://doi.org/https://doi.org/10.35706/positum.v9i2.13030>.

sektor ekonomi kreatif yang menciptakan lapangan pekerjaan dan perputaran ekonomi, serta dapat dijual untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari.<sup>2</sup>

Memasuki masa digital yang terus meningkat, teknologi kian menjadi pendorong utama transformasi dalam berbagai aspek, tidak terkecuali pada UMKM. Perkembangan teknologi yang bersifat global ini membawa dampak signifikan pada berbagai aspek kehidupan, khususnya bagi generasi muda yang dituntut untuk menyesuaikan diri dengan kemajuan tersebut. Salah satu ranah yang turut terpengaruh oleh dinamika teknologi adalah bidang seni dan budaya.<sup>3</sup> Namun berkembangnya teknologi khususnya *Artificial Intelligence* (AI) menimbulkan persoalan hukum baru. AI mampu menghasilkan karya visual yang menyerupai bahkan meniru “gaya” yang menjadi ciri khas seorang seniman melalui pemrosesan data dalam jumlah besar.<sup>4</sup> Memanfaatkan karya orang lain secara komersial tanpa izin melanggar hak ekonomi, serta merusak integritas ciptaan yang melanggar hak moral.

Secara prinsip, hak cipta muncul secara otomatis bagi penciptanya setelah karya tersebut diumumkan kepada publik, sesuai dengan asas deklaratif. Asas deklaratif ini menyiratkan bahwa tidak diperlukan pendaftaran formal untuk memperoleh perlindungan atas kekayaan intelektual; pencipta memperoleh perlindungan segera setelah ciptaan selesai dan hadir dalam wujud nyata. Kelemahan perlindungan hak cipta seringkali muncul akibat pandangan yang

berkembang di sebagian masyarakat bahwa karya digital yang beredar di internet merupakan milik publik dan karenanya dapat diakses bebas, padahal karya-karya tersebut sebenarnya dilindungi oleh ketentuan perundang-undangan.

Mandat konstitusional Pasal 32 UUD 1945 yang menempatkan negara sebagai penjamin kebudayaan, dimana seni lukis dilindungi sebagai aset intelektual bernilai moral juga ekonomi yang hak ciptanya muncul secara otomatis melalui prinsip deklaratif sejalan dengan UU Hak Cipta. Namun integritas perlindungan ini terdisrupsi oleh akselerasi teknologi AI yang bekerja dengan mekanisme data scraping massal terhadap karya seni di internet tanpa izin untuk melatih jaringan saraf tiruannya. Kondisi ini menciptakan konflik hukum ketika AI menghasilkan karya generatif yang meniru gaya khas seperti kasus Studio Ghibli, atau memplagiasi visual tanpa atribusi, yang secara substansial bertentangan dengan Hak Moral (integritas karya) serta Hak Ekonomi (monetisasi) seniman, serta melengkapi ketentuan Perbuatan Melawan Hukum pada KUHPerduta Pasal 1365.

Dalam hal inilah pentingnya pengaturan hak cipta yang lebih spesifik khususnya mengenai karya seni lukisan untuk melindungi hasil karya seniman dalam menghadapi perkembangan teknologi terutama tindakan plagiarisme menggunakan teknologi AI.

## Metode Penelitian

101,  
<https://doi.org/https://doi.org/10.37373/bemas.v3i2.261>.

<sup>4</sup> A. F. Mughiroh and Munawara, “Dilema Etis Penggunaan Gaya Visual Ghibli Oleh Teknologi Ai.,” *Spektra Komunika* 4, no. 2 (2025): 140, <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/spektra.v4i2.9009>.

---

<sup>2</sup> A. K. Febriani, R. E., Judijanto, L., Hendriyana, H., Yuliasih, M., Fatrina, N. Y., & Pakpahan, *Ekonomi Kreatif: Inovasi, Peluang, Dan Tantangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*. (Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia., 2025).

<sup>3</sup> Ranti Rachmawanti, Cucu Retno Yuningsih, and Syarip Hidayat, “Pelatihan Seni Rupa : Implementasi Lukis Digital Dalam Platform Digital Kultur,” *Jurnal Bermasyarakat* 3, no. 1 (2023): 93–

Kajian ini menerapkan metode kajian hukum normatif, dengan tipe kajian yuridis normatif yaitu kajian yang menitikberatkan dalam analisis kepustakaan terhadap bahan hukum berupa sumber primer meliputi peraturan perundang-undangan yang bertautan bersama hak cipta, karya seni, AI, serta plagiasi. dan sekunder berupa buku dan artikel. Pendekatan yang diaplikasikan mencakup pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) bertujuan menganalisa konflik berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku, serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*) menyediakan kajian doktrinal yang berkembang dalam ilmu hukum.<sup>5</sup>

## Hasil Dan Pembahasan

### 2.1 Pengaturan Hak Cipta Karya Seni Lukisan Menurut UU Nomor 28 Tahun 2014

Di Negara Indonesia hak cipta bermula sebelum kemerdekaan ketika pengaruh hukum kolonial Belanda mulai mengatur karya intelektual dalam masyarakat. Pada tahun 1912, pemerintah Hindia Belanda mengeluarkan "*Auteurswet*" atau UU Hak Cipta, yang menjadi landasan hukum awal mengenai perlindungan hak cipta di Indonesia.<sup>6</sup> UU tersebut menguraikan tentang hak penulis dan pencipta untuk melindungi karya mereka, meskipun fokusnya terbatas pada karya-karya yang dihasilkan di wilayah Belanda, sehingga banyak karya asli Indonesia yang belum mendapatkan perlindungan yang layak.

Setelah Indonesia merdeka pada tahun 1945 pemerintah mencetuskan UU No. 6 tentang Hak Cipta pada tahun 1982 yang lebih komprehensif. UU tersebut menguraikan perlindungan yang lebih menyeluruh bagi berbagai ciptaan, mencakup karya lisan, tulisan, seni, musik, dan karya audiovisual, meskipun pelaksanaannya masih dihadapkan pada tantangan berupa kekurangan dalam penegakan hukum dan rendahnya sadar masyarakat mengenai urgensi hak cipta.<sup>7</sup> Pada tahun 1997 UU ini dibenahi dengan penerbitan UU No. 19 tentang Hak Cipta langsung memutasikan UU sebelumnya serta memasukkan ketentuan yang lebih lengkap mengenai perlindungan serta sanksi pada pelanggaran hak cipta. Pembaruan terakhir pada tahun 2014 UU No. 28 disahkan, mencerminkan perkembangan dunia digital yang pesat juga memberikan perlindungan yang lebih baik terhadap karya yang dihasilkan dalam format digital, sehingga para pencipta bisa lebih terlindungi dari pelanggaran dan eksploitasi yang sering terjadi di era teknologi sekarang ini.

Negara memberikan hak cipta sebagai hak eksklusif kepada pencipta apabila mampu menciptakan karya baru dalam bidang kepengetahuan, sastra dan seni. Hak tersebut memberikan pengaruh strategis untuk meningkatkan pembangunan nasional juga mendorong kemakmuran masyarakat umum, selaras dengan mandat UUD 1945.<sup>8</sup> Hak cipta diperinci membentuk dua komponen mencakup Hak Ekonomi serta Hak Moral. Hak ekonomi menjamin wewenang bagi pemegangnya agar

---

<sup>5</sup> P. Ma Marzuki, *Penelitian Hukum* (Bandung: Kencana, 2017).

<sup>6</sup> M.R. Fauzi, "Hak Cipta Dalam Sudut Pandang Nilai-Nilai Pancasila," *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 16–34, <https://doi.org/https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art2>.

<sup>7</sup> & SH Saidin, H. O., *Sejarah Dan Politik Hukum Hak Cipta* (Bandung: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers., 2023).

<sup>8</sup> Oleh Hulman Panjaitan and Universitas Kristen Indonesia, "Sanksi Pidana Plagiarisme Dalam Hukum Positif Di Indonesia," *Jurnal Komunikasi Digital* 3, no. 2 (2010): 551–58, <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/tora.v3i2.1152>.

memperoleh manfaat finansial dari pemanfaatan ciptaannya serta dari produk milik. Hak moral adalah hak yang melekat di pencipta secara pribadi serta mustahil dicabut juga dihapuskan atas segala alasan, walaupun hak ekonomi untuk ciptaan itu sudah diberikan pada orang berbeda.

Regulasi hak cipta mengenai karya seni lukis di Negara Indonesia secara komprehensif diatur pada UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta). Ayat (1) huruf f Pasal 40 menempatkan lukisan termasuk bagian seni yang dilindungi dengan menjabarkan:

”karya seni rupa dalam semua bentuk meliputi lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, serta kolase;”

Ketentuan itu menegaskan bahwasanya perlindungan hukum terhadap lukisan tidak didasarkan pada penilaian subjektif atas kualitas artistiknya, melainkan pada orisinalitas ekspresi yang diwujudkan oleh pencipta dalam bentuk nyata. Pemerintah menjamin kekuatan hukum mengenai hak moral dan ekonomi kepada setiap pencetus sebuah karya khususnya karya seni lukis pada UU Hak Cipta Pasal 4 serta Ayat (1) Pasal 5 yang menerangkan:

“Hak Cipta yang dimaksudkan pada Pasal 3 huruf a adalah hak eksklusif yang mencakup atas hak moral dan hak ekonomi.”

Selanjutnya, UU Hak Cipta Ayat (1) Pasal 5 menyebutkan:

“Hak moral yang dimaksudkan pada Pasal 4 adalah hak yang melekat secara khusus pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap menyertakan atau tidak menyertakan identitasnya dalam duplikat

berhubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;

- b. menggunakan identitas aslinya atau samarannya;
- c. mengubah ciptaannya menurut dengan kesesuaian dalam masyarakat;
- d. mengubah judul serta anak judul Ciptaannya; dan
- e. memperjuangkan haknya apabila terjadi distorsi Ciptaan, Mutilasi Ciptaan, modifikasi ciptaan, serta sesuatu yang berpotensi merugikan kehormatan diri dan reputasinya.”

Penguraian terkait hak ekonomi terdapat pada Pasal 8 UU Hak Cipta dengan menjelaskan:

“Hak Ekonomi adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta agar memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya”

Penjelasan dalam pasal UU diatas menjadi dasar jaminan hak-hak dari seorang pencipta baik moral agar tetap menyertakan maupun tidak menyertakan identitasnya serta hak ekonomi agar memperoleh benefit finansial atas penggandaan atau pengumuman karya tersebut. Perlindungan ini bertujuan untuk mendorong rasa aman dan nyaman untuk berinovasi dan berkreativitas di bidang seni dan budaya, serta memberikan peringatan kepada setiap orang yang ingin memanfaatkan hasil karya milik orang lain harus memperhatikan aturan tersebut.

Ditengah perkembangan zaman diikuti dengan perkembangan teknologi yang mengakibatkan maraknya pelanggaran Hak Cipta menggunakan teknologi digital, pengaturan terkait dengan teknologi termasuk pada UU No. 1 Tahun 2024 yang merupakan pergantian kedua dari UU ITE yang bertujuan agar memperkuat regulasi

dalam bidang teknologi informasi serta transaksional di Indonesia. UU ITE menekankan beragam komponen mencakup keamanan data pribadi, penegakan hukum dari kejahatan siber, serta penyelesaian sengketa yang lebih efektif di ranah digital. Terdapat juga Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika No. 14 Tahun 2015 serta Peraturan Menteri Kominfo No. 26 Tahun 2015 yang bertujuan untuk mengatur sinergi dalam penegakan hukum di bidang komunikasi dan informasi, khususnya terkait dengan keamanan data pribadi dan pengawasan konten online. Peraturan ini menekankan pentingnya kolaborasi antar lembaga dalam menangani isu-isu seperti penyebaran informasi palsu, kejahatan siber, dan pelanggaran hak cipta pada era digital.

Hak cipta pada dasarnya dirancang untuk melindungi kreativitas namun juga menyediakan celah agar ilmu pengetahuan dan budaya bisa terus berkembang.<sup>9</sup> Pembatasan hak cipta menjadi mekanisme hukum yang bertujuan guna membuat keseimbangan hak eksklusif pencipta dan kebutuhan masyarakat luas melalui doktrin penggunaan wajar (*fair use*), di mana karya dapat digunakan tanpa izin eksplisit untuk kepentingan non-komersial meliputi pendidikan, kritik, penelitian, serta pemberitaan asalkan dilakukan secara proporsional. Ruang gerak ini diperluas melalui sistem lisensi, termasuk model *Creative Commons*, yang memungkinkan pencipta menetapkan parameter penggunaan sendiri secara fleksibel, serta melalui konsep domain publik yang membebaskan karya dari segala restriksi setelah masa perlindungan hukumnya berakhir.<sup>10</sup>

---

<sup>9</sup> Muhammad Japar, Efridani Lubis, and Yusuf Gunawan, "Analisis Aspek Moral Dan Budaya Dalam Pemajuan Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia," *Iblam Law Review*, 5, no. 2 (2025): 23, <https://doi.org/https://doi.org/10.52249/ilr.v5i2.606>.

Dalam perkembangannya pendaftaran hak cipta memberikan manfaat hukum dan ekonomi krusial bagi pencipta lukisan meskipun bersifat sukarela. Sertifikat Pencatatan dari DJKI berfungsi sebagai bukti kepemilikan sesuai dengan penjelasan huruf a dan b dalam Ayat (1) Pasal 67 UU No. 28 Tahun 2014 yakni:

- a. sekian orang yang dengan bersama mempunyai hak atas suatu Ciptaan atau prodak Hak Terkait, Permohonan disertai keterangan tertulis yang membuktikan hak itu; atau
- b. badan hukum, Permohonan disertai duplikat resmi akta pembangunan badan hukum yang sudah disahkan oleh pejabat berwenang."

Yang memudahkan gugatan plagiarisme di Pengadilan Niaga dengan membebani tergugat membuktikan sebaliknya. Sertifikat juga meningkatkan nilai ekonomi karya sebagai objek jaminan untuk kredit bank, tingkatkan likuiditas seniman/UMKM seni, serta perkuat daya saing pasar dan ekspor melalui pengakuan formal negara yang cegah peniruan motif.

Di Indonesia penegakan hak cipta terdapat tiga jalur yang bisa ditempuh menurut UU Hak Cipta yaitu perdata, pidana, dan administratif. Jalur perdata dalam Pasal 95-101 dijelaskan Pemegang hak mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga untuk tuntutan timbal balik materiil/immateriil, penghentian pelanggaran permanen, perintah pembetulan/penghancuran barang bajak, atau pernyataan batal hak palsu; mediasi wajib 14 hari sebelum sidang, bukti sertifikat DJKI

<sup>10</sup> Muhammad Habibi et al., "Tinjauan Yuridis Tentang Doktrin Fair Use Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Software," *Jurnal Hukum Lex Generalis* 6, no. 4 (2025): 1–18, <https://doi.org/https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i4.860>.

prima facie.<sup>11</sup> Jalur pidana dalam Pasal 102-113 menjelaskan Delik aduan dengan korban melaporkan ke Polres/Polda setempat untuk penyidikan, tuntutan jaksa (pidana 1-4 tahun penjara/denda Rp100 juta- Rp4 miliar tergantung skala).<sup>12</sup> Penegakan hak cipta melalui jalur administratif di Indonesia dikoordinasikan Ditjen KI sebagai otoritas utama berlandaskan UU No. 28 Tahun 2014. DJKI berwenang membatalkan pencatatan hak cipta palsu melalui permohonan pihak ketiga, proses 30 hari dengan pengumuman di Berita Resmi HKI.<sup>13</sup>

## 2.2 Bentuk Perlindungan Pencipta Karya Seni Lukisan Terhadap Plagiarisme Yang Menggunakan AI

Evolusi AI dalam dunia teknologi informasi terus berlangsung cepat sejak awal diperkenalkan. Bidang ini menitikberatkan pada perancangan perangkat lunak yang mampu meniru fungsi kognitif manusia, termasuk kemampuan beradaptasi dalam mengenali pola, memahami bahasa, hingga melakukan penalaran dalam pengambilan keputusan.<sup>14</sup> AI telah mengukuhkan posisinya sebagai teknologi paling berpengaruh di era modern berkat kemajuan pesat pada sektor komputasi dan pemrosesan data yang kompleks. Jika sebelumnya AI

hanya mengandalkan logika aturan dasar, saat ini teknologi tersebut telah beralih ke model jaringan saraf tiruan yang mampu mengidentifikasi pola secara otonom. Integrasi antara *machine learning* dan *deep learning* menjadi kunci utama di balik kecanggihan sistem ini.<sup>15</sup>

AI kian memberikan inspirasi yang elegan pada segala aspek tak terkecuali seni, integrasi teknologi AI ke pada ranah seni telah menciptakan kebaruan mendalam pada tahap perealisasi, akuisisi, serta apresiasi karya seni.<sup>16</sup> Di satu sisi AI memungkinkan seniman menciptakan mahakarya yang kompleks dan inovatif dengan memanfaatkan kemampuan analitis mesin untuk mengidentifikasi pola-pola yang menarik. Kemampuan ini juga meluas ke pembuatan bentuk seni berbasis data, seperti gambar medis atau satelit, sehingga seniman dapat menghadirkan interpretasi baru dan sudut pandang yang baik terhadap data tersebut. Berbagai platform telah muncul yang menawarkan kecanggihan AI dalam menghasilkan karya visual, seperti *DALL-E 2*, *Midjourney*, dan *Stable Diffusion*, memungkinkan masyarakat menciptakan karya rumit layaknya seorang seniman. Di sisi lain AI juga dapat meningkatkan inklusivitas seni dalam dunia seni

<sup>11</sup> Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," *Jurnal Rechten* 3, no. 1 (2014): 19, <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.12>.

<sup>12</sup> C. J. Desideria, "Dilema Delik Aduan Pelanggaran Hak Cipta Film Di Indonesia : Analisis Teori Efek Jera Dalam Konteks Pembajakan Digital," *Themis: Jurnal Ilmu Hukum* 3, no. July (2025): 19–28, <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/themis.v3i1.1201>.

<sup>13</sup> Daniel Reynaldi L Tobing, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Digital : Tantangan Penegakan Hak Cipta Dan Merek Di Indonesia," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 11899–906,

<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3745>.

<sup>14</sup> Christien Rozali, Afrizal Zein, and Emi Sita Eriana, "Artificial Intelligence (AI) Dimasa Depan: Tantangan Dan Peluang," *Jurnal Informatika Utama* 2, no. 1 (2024): 66–71, <https://doi.org/https://doi.org/10.55903/jitu.v2i1.177>.

<sup>15</sup> A. B Zaenudin, I. Riyan and A. B Riyan, "Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Dampaknya Pada Dunia Teknologi," *Jurnal Informatika Utama* 2, no. 2 (2024): 128–53, <https://doi.org/https://doi.org/10.55903/jitu.v2i2.240>.

<sup>16</sup> A.A Hukmi, "Artificial Intelligence (AI) Sebagai Mitra Pedagogis: Strategi Penguatan Kemampuan Visual-Spasial Mahasiswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa," *Jurnal Edukasi* 11, no. 2 (2025): 1–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.51836/je.v11i2.829>.

kontemporer saat ini. Dalam beberapa temuan AI dapat memperluas aksesibilitas seni bagi penyandang disabilitas, misalnya melalui pemanfaatan teknologi AI untuk menciptakan karya seni yang dapat diakses oleh tunanetra atau tunarungu.<sup>17</sup>

Berdasarkan prinsip yang tertuang dalam Pasal 3 UU ITE, operasionalisasi teknologi tidak bersifat mutlak melainkan dibatasi oleh regulasi. Hal tersebut dimaksudkan agar mewujudkan kesetaraan antara pengakuan hak seseorang serta pemenuhan tuntutan yang etis. Oleh karena itu faktor agama, moral, stabilitas keamanan, dan kepentingan umum menjadi indikator utama dalam pemanfaatan teknologi di negara demokrasi.

Persoalan muncul pada sistem *Generative AI* yang mampu memproduksi karya tanpa intervensi manusia langsung, Jika seseorang hanya memberikan *prompt* sederhana, kontribusi intelektualnya dianggap tidak memadai untuk memenuhi kualifikasi sebagai "pencipta". Mengingat prinsip deklaratif di Indonesia mensyaratkan orisinalitas dan kreativitas, maka peran manusia dalam mengarahkan atau mengedit *output* AI menjadi krusial agar karya tersebut tetap mendapatkan perlindungan hukum melalui pendekatan konvensional. Tantangan dalam kepemilikan hak cipta di era digital berakar dari sudut pandang yang memposisikan manusia menjadi inti dalam semua hak dan kewajiban. UU Hak Cipta secara tegas mendefinisikan pencipta sebagai individu maupun sekelompok individu yang melahirkan karya melalui keahlian fikiran, khayalan, dan kreatifitas. Hal ini

menciptakan dilema mengenai siapa yang berhak memegang kendali hukum atas karya tersebut, mengingat mesin tidak memiliki status sebagai subjek hukum yang sah.

Resiko dari tindakan plagiarisme dalam seni digital mengalami pergeseran paradigma seiring dengan masifnya penggunaan kecerdasan buatan *generative* salah satunya adalah fenomena plagiarisme gaya (*style poaching*).<sup>18</sup> Model AI dilatih untuk meniru estetika, teknik penyapuan kuas, hingga komposisi warna unik dari seniman tertentu yang dimana hal tersebut secara tegas termasuk dalam hal yang ditentang oleh UU ITE Ayat (1) Pasal 32 menerangkan:

“Setiap orang yang sengaja serta tanpa hak atau menentang hukum melalui segala cara mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik serta dokumen elektronik kepunyaan orang lain atau milik publik.”

Meskipun secara *doctrinal* regulasi Hak Cipta melindungi perwujudan ciptaan tetapi bukan gaya ciptaan, tindakan mengekstraksi esensi kreatif seorang seniman tanpa izin untuk menghasilkan ribuan karya serupa secara instan menciptakan kerugian ekonomi dan moral yang nyata. Penentuan tindakan plagiarisme semakin rumit jika ditinjau proses pelatihan data (*training data*) yang menjadi kunci utama teknologi AI, sebagian besar pengembang AI melakukan pengambilan

---

<sup>17</sup> A. E. Adrianto and Rachma Waryanti, “Meningkatkan Inklusivitas Seni: Dampak Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Karya Seni,” *Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 10, no. 02 (2025): 254–68, <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5350>.

<sup>18</sup> Pratiwi Nila Utami, Ismi Nadhilah Alhamid, and Najwa Putri Fadhilah, “Dinamika

Perubahan Bentuk Plagiarisme Di Kalangan Mahasiswa DKI Jakarta: Studi Kasus Enam Perguruan Tinggi,” *Journal Risenologi* 10, no. 2 (2025): 184–93, <https://doi.org/https://doi.org/10.21009/risenologi.102.08>.

data secara masal (*scraping*) terhadap jutaan karya seni yang dijamin hak ciptanya pada media digital yang dimana perbuatan itu dilarang sejalan dengan bunyi Pasal 36 UU ITE yang menjelaskan:

“Setiap Orang yang sengaja serta tanpa hak atau menentang hukum melakukan tindakan sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang menyebabkan kerugian bagi Orang lain.”

Resiko plagiarisme muncul ketika AI menghasilkan *output* yang mengandung elemen visual atau fragmen yang sangat identik dengan data latih aslinya, dalam beberapa kasus jejak *watermark* atau tanda tangan seniman asli bahkan sering muncul secara samar dalam hasil karya AI, hal tersebut menunjukkan bahwa mesin tidak sekadar "belajar" layaknya manusia, melainkan melakukan dekonstruksi dan rekonstruksi teknis yang sangat dekat dengan ambang batas pelanggaran hak cipta.

Ditinjau dari aspek etimologi istilah plagiarisme merujuk pada tindakan menyontek atau menjiplak karya orang lain. Merujuk pada kamus susunan Echols dan Shadily, plagiarisme didefinisikan sebagai aktivitas penjiplakan atau plagiat, di mana individu yang melakukan tindakan tersebut dikenal dengan sebutan plagiator atau plagiatorist.<sup>19</sup> Pada hal ini plagiarisme bisa terjadi terhadap ciptaan sebagaimana di definisikan Pada Ayat (3) Pasal 1 menjabarkan:

“Ciptaan ialah setiap hasil karya cipta dalam bidang ilmu kepengetahuan, seni, serta sastra yang dihasilkan melali inspirasi, kemampuan, fikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan,

juga keahlian yang diekspresikan dalam wujud nyata.”

Brotowidjojo mengklasifikasikan plagiat sebagai hasil dari praktik pembajakan atau penculikan karya. Dalam perspektifnya hal ini mencakup penggunaan penjelasan, fakta, maupun gaya bahasa orang lain yang dilakukan secara melanggar hukum. Istilah plagiat sendiri digunakan untuk menyebutkan setiap materi atau ungkapan yang diperoleh melalui mekanisme yang tidak sah tersebut.<sup>20</sup> Konteks inspirasi dijelaskan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia secara lebih mendalam dalam konteks kreatif dan kognitif sering dimaknai sebagai percikan ide atau dorongan mental yang timbul dari individu agar berbuat suatu hal, khususnya untuk menciptakan karya seni atau menyelesaikan masalah.

Perbedaan utama antara plagiasi dan inspirasi terletak pada proses dan kontribusi intelektual, inspirasi menggunakan karya lain sebagai titik awal (*starting point*) untuk menciptakan sesuatu yang baru, sementara plagiasi menjadikan karya orang lain sebagai tujuan akhir (*ending point*) dengan hanya melakukan perubahan kosmetik atau bahkan tidak sama sekali. Sedangkan dalam plagiasi identitas karya asli masih sangat dominan sehingga karya baru tersebut gagal memenuhi syarat "orisinalitas" sehingga sangat jelas telah melakukan pelanggaran terhadap hak moral dari pencipta aslinya.

Regulasi mengenai Hak Cipta disusun sebagai instrumen legal untuk mengakui karya intelektual, memproteksi investasi kreatif para kreator, serta menstimulasi lahirnya inovasi-inovasi baru. Inti dari aturan tersebut yaitu mewujudkan stabilitas hak eksklusif pencipta karya dengan kebutuhan publik untuk mengakses dan mendayagunakan hasil kreativitas

---

<sup>19</sup> Echols & Shadily, *Kamus Inggris-Indonesia* (Jakarta: Gramedia, 19AD).

<sup>20</sup> M.D Brotowidjojo, *Penulisan Karangan Ilmiah*, Edisi Kedu (Jakarta: Akademika Pressiondo, 1983).

tersebut. Dengan memberikan perlindungan yang proporsional bagi kekayaan intelektual, diharapkan terjadi akselerasi dalam perkembangan budaya dan kemajuan inovasi.

### Simpulan

Merujuk pembahasan tersebut, bisa ditarik beberapa kesimpulan yaitu:

1. Pengaturan karya seni lukisan ditegaskan dalam Ayat (1) huruf f Pasal 40 UU Hak Cipta. Perlindungan tersebut menjamin hak eksklusif untuk pencipta mencakup hak moral memberikan perlindungan atas identitas pencipta, termasuk hak agar dicantumkan maupun tidak dicantumkan identitasnya. Serta hak ekonomi menjamin kewenangan bagi pencipta agar mendapatkan manfaat finansial dari karyanya. Perlindungan hak cipta bersifat otomatis dari ciptaan diciptakan ke wujud nyata (prinsip deklaratif).
2. UU Hak Cipta secara prinsip sudah menjamin perlindungan hukum pada pencipta atas pelanggaran hak cipta, namun belum mengulas lebih spesifik tentang perbuatan plagiarisme seni lukisan menggunakan AI sehingga menimbulkan kerugian bagi seniman. Sebagai bentuk perlindungan hukum saat ini seniman dapat melakukan pencatatan karya di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual serta mendokumentasikan proses kreatif sebagai alat bukti, jika terjadi pelanggaran oleh AI langkah represif dapat ditempuh melalui somasi, mediasi, maupun jalur litigasi.

### Saran

Dari kesimpulan tersebut adapun beberapa saran yaitu:

1. Pemerintah diharapkan dapat melakukan pembaruan hukum dan menyusun aturan untuk

menyesuaikan terhadap evolusi teknologi AI terutama yang berkaitan dengan perlindungan karya seni lukisan. Regulasi yang lebih spesifik diperlukan untuk mengatur batasan penggunaan karya seni melalui teknologi AI, serta untuk memberikan kepastian hukum mengenai bentuk pelanggaran plagiarisme digital yang dilakukan melalui teknologi.

2. Para pencipta karya seni lukisan ditekankan agar meningkatkan keaktif untuk menjamin karya ciptaannya dengan melaksanakan permohonan hak cipta di Ditjen KI, menyimpan dokumen pendukung sebagai bukti orisinalitas karya. Langkah tersebut sebagai bentuk perlindungan apabila terjadinya plagiarisme, sekaligus memberikan dasar hukum yang kuat apabila pencipta harus menempuh jalur penyelesaian sengketa atau gugatan hukum di era digital.

### Daftar Pustaka

#### Buku/Jurnal

- Adrianto, A. E., and Rachma Waryanti. "Meningkatkan Inklusivitas Seni: Dampak Kecerdasan Buatan (AI) Dalam Karya Seni." *Jurnal Seni Desain Dan Budaya* 10, no. 02 (2025): 254–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.36982/jsdb.v10i2.5350>.
- Brotowidjojo, M.D. *Penulisan Karangan Ilmiah*. Edisi Kedu. Jakarta: Akademika Pressiondo, 1983.
- Desideria, C. J. "Dilema Delik Aduan Pelanggaran Hak Cipta Film Di Indonesia: Analisis Teori Efek Jera Dalam Konteks Pembajakan Digital." *Themis: Jurnal Ilmu Hukum* 3, no. July (2025): 19–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.70437/>

- [themis.v3i1.1201.](#)
- Fauzi, M.R. “Hak Cipta Dalam Sudut Pandang Nilai–Nilai Pancasila.” *Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 16–34. <https://doi.org/https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art2>.
- Febriani, R. E., Judijanto, L., Hendriyana, H., Yuliasih, M., Fatrina, N. Y., & Pakpahan, A. K. *Ekonomi Kreatif: Inovasi, Peluang, Dan Tantangan Ekonomi Kreatif Di Indonesia*. Jakarta: PT. Sonpedia Publishing Indonesia., 2025.
- Habibi, Muhammad, N Febriana, Nur Kholan Karima, Bayu Sudjatmiko, Magister Ilmu, and Hukum Universitas. “Tinjauan Yuridis Tentang Doktrin Fair Use Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Software.” *Jurnal Hukum Lex Generalis* 6, no. 4 (2025): 1–18. <https://doi.org/https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i4.860>.
- Hukmi, A.A. “Artificial Intelligence (AI) Sebagai Mitra Pedagogis: Strategi Penguatan Kemampuan Visual-Spasial Mahasiswa Dalam Pembelajaran Seni Rupa.” *Jurnal Edukasi* 11, no. 2 (2025): 1–16. <https://doi.org/https://doi.org/10.51836/je.v11i2.829>.
- Jaman, Ujang Badru, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital.” *Jurnal Rechten* 3, no. 1 (2014): 19. <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.
- Japar, Muhammad, Efridani Lubis, and Yusuf Gunawan. “Analisis Aspek Moral Dan Budaya Dalam Pemajuan Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia.” *Iblam Law Review*, 5, no. 2 (2025): 23. <https://doi.org/https://doi.org/10.52249/ilr.v5i2.606>.
- Marzuki, P. Ma. *Penelitian Hukum*. Bandung: Kencana, 2017.
- Mughiroh, A. F., and Munawara. “Dilema Etis Penggunaan Gaya Visual Ghibli Oleh Teknologi Ai.” *Spektra Komunika* 4, no. 2 (2025): 140. <https://doi.org/https://doi.org/10.33752/spektra.v4i2.9009>.
- Panjaitan, Oleh Hulman, and Universitas Kristen Indonesia. “Sanksi Pidana Plagiarisme Dalam Hukum Positif Di Indonesia.” *Jurnal Komunikasi Digital* 3, no. 2 (2010): 551–58. <https://doi.org/https://doi.org/10.33541/tora.v3i2.1152>.
- Rachmawanti, Ranti, Cucu Retno Yuningsih, and Syarip Hidayat. “Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Dalam Platform Digital Kultur.” *Jurnal Bermasyarakat* 3, no. 1 (2023): 93–101. <https://doi.org/https://doi.org/10.37373/bemas.v3i2.261>.
- Rozali, Christien, Afrizal Zein, and Emi Sita Eriana. “Artificial Intelligence (AI) Dimasa Depan: Tantangan Dan Peluang.” *Jurnal Informatika Utama* 2, no. 1 (2024): 66–71. <https://doi.org/https://doi.org/10.55903/jitu.v2i1.177>.
- Saidin, H. O., & SH. *Sejarah Dan Politik Hukum Hak Cipta*. Bandung: PT. RajaGrafindo Persada-Rajawali Pers., 2023.
- Shadiliy, Echols &. *Kamus Inggris-Indonesia*. Jakarta: Gramedia, 19AD.
- Sinaga, Blassyus Bevry. “Rekognisi Hak Cipta Atas Karya Seni Gambar Yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang

Hak Cipta Copyright Recognition of Image Artworks Produced Through Artificial Intelligence Based on Law.” *Jurnal Hukum Positum* 9, no. 2 (2024): 291–305.

<https://doi.org/https://doi.org/10.35706/positum.v9i2.13030>.

Tobing, Daniel Reynaldi L. “Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Digital: Tantangan Penegakan Hak Cipta Dan Merek Di Indonesia.” *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 11899–906.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3745>.

Utami, Pratiwi Nila, Ismi Nadhilah Alhamid, and Najwa Putri Fadhilah. “Dinamika Perubahan Bentuk Plagiarisme Di Kalangan Mahasiswa DKI Jakarta : Studi Kasus Enam Perguruan Tinggi.” *Journal Risenologi* 10, no. 2 (2025): 184–93.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.21009/risenologi.102.08>.

Zaenudin, I. Riyan, A. B, and A. B Riyan. “Perkembangan Kecerdasan Buatan (AI) Dan Dampaknya Pada Dunia Teknologi.” *Jurnal Informatika Utama* 2, no. 2 (2024): 128–53.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55903/jitu.v2i2.240>.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-undang (UU) Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPer)

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.

Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 Tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*.

Keputusan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 186/M/2015 Tentang Penetapan Warisan Budaya Takbenda Indonesia Tahun 2015.