

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

- a. GAI adalah teknologi jenis baru yang belum ada preseden sebelumnya karena menampilkan derajat otonomi yang signifikan dalam menghasilkan suatu Ciptaan. Hal tersebut karena GAI memiliki tiga (3) karakteristik: 1) GAI memiliki kemampuan belajar karena dibangun menggunakan *neural networks* dengan algoritma *machine learning*, terutama *deep learning* yang menyerupai struktur otak manusia, sehingga bisa belajar dari data dengan jumlah masif; 2) GAI adalah entitas non-biologis dan non-manusia yang memiliki kecerdasan karena memiliki fitur *compositionality* berdasarkan uji kecerdasan universal Hernández-Orallo; dan 3) GAI memiliki sifat *black box* sehingga, malahan para perancang GAI itu sendiri, cenderung tidak dapat menjelaskan bagian proses internal yang mana yang menghasilkan *output* tertentu.
- b. Perkembangan GAI meruntuhkan konsep-konsep dan justifikasi-justifikasi fundamental hukum hak cipta yang saat ini berlaku di banyak negara, terutama di Indonesia. Empat (4) implikasi GAI terhadap hukum hak cipta Indonesia yang telah diidentifikasi yaitu: 1) implikasi terhadap justifikasi manusia biologis; 2) implikasi terhadap justifikasi dikotomi ide dan ekspresi; 3) implikasi terhadap justifikasi *Hegelian* (manifestasi dari kepribadian Pencipta); dan 4) implikasi terhadap justifikasi *Lockean* (buah jerih payah intelektual Pencipta).
- c. Rezim hak cipta di Indonesia saat ini tidak bisa menjawab bagaimana—dan tidak bisa memberikan kepastian hukum atas—status hukum dan aspek kepemilikan Hak Cipta terhadap Ciptaan yang diekspresikan ke dalam bentuk nyata dengan derajat otonomi yang signifikan oleh GAI yang tidak bisa mendapatkan perlindungan Hak Cipta; dan tetapi tidak termasuk ke dalam

kategori yang tidak bisa diberikan perlindungan hak cipta dalam ketentuan “Hasil Karya yang Tidak Dilindungi Hak Cipta” dalam Pasal 41 UU Hak Cipta dan ketentuan "Tidak ada Hak Cipta atas hasil karya” dalam Pasal 42 UU Hak Cipta. Sementara GAI yang saat ini sudah ada, akan tetap ada, dan semakin berdampak dalam ekosistem kreatif, mendesak rezim hak cipta Indonesia untuk segera beradaptasi.

- d. Kekosongan hukum terkait adanya Ciptaan yang sah tetapi tidak ada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta yang sah atas Ciptaan yang dibuat GAI, maka menjadi urgensi tersendiri untuk merevisi Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan konstruksi norma baru yang eksplisit mengenai 'domain publik' dan 'Hak Cipta parsial' atas 'Ciptaan derivatif' agar tetap relevan dan memadai dalam merespon interaksi nyata baru antara manusia dan GAI dalam menghasilkan suatu Ciptaan yang secara luas akan memiliki pengaruh terhadap praktik-praktik kebudayaan dan memperkaya budaya.

B. Saran

Penulis mengusulkan solusi pragmatis dan implementatif untuk kekosongan hukum ini dengan merumuskan norma yang eksplisit mengenai ‘domain publik’ dan ‘Hak Cipta parsial’ dalam hukum Hak Cipta di Indonesia ke depan yang masih kompromi dengan *status quo* sehingga tidak terlalu merepotkan dalam upaya pembuatan regulasi baru atau revisi UUHC.

Solusi ‘domain publik’ dan ‘Hak Cipta parsial’ ini lebih mungkin diterapkan dibandingkan alternatif lain yaitu mengadopsi doktrin *Work Made for Hire* (WMFH). Doktrin WMFH adalah gagasan bahwa pihak pemberi kerja atau pihak yang mempekerjakan pihak lain adalah sebagai pemilik dan/atau pemegang hak cipta melalui instrumen perjanjian kontraktual, sehingga pihak yang dipekerjakan tersebut yang seharusnya

berhak sebagai Pemilik dan/atau Pemegang Hak Cipta atas Ciptaanya sendiri gugur dan dialihkan kepada pihak yang mempekerjakan.

Doktrin WMFH tidak masuk akal diterapkan pada konteks GAI karena pada dasarnya WMFH adalah bentuk hubungan dari manusia untuk manusia yang mensyaratkan kecakapan hukum dalam memberikan persetujuan kontraktual. Sementara *status quo* GAI saat ini bukanlah entitas yang cakap hukum untuk memberikan persetujuan kontraktual kepada manusia, sehingga solusi ‘domain publik’ dan ‘Hak Cipta parsial’ lebih tepat dan lebih adil karena dapat mengakomodasi hubungan GAI dan manusia dalam aktivitas berkreasi dengan apa adanya.