

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Arus globalisasi telah memberikan dampak yang signifikan dalam tatanan kehidupan manusia, perkembangan teknologi membawa pengaruh besar dalam pola pikir manusia pada kehidupan yang lebih modern melalui teknologi informasi yang menghadirkan informasi tanpa batas dalam aspek globalisasi yang menyebabkan produktivitas dan efisiensi yang meningkat. Salah satunya adalah penggunaan teknologi kecerdasan buatan yang mengandalkan mesin robotic yang sering kali digunakan untuk menggantikan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia.

Teknologi kecerdasan buatan atau biasa disebut *Artificial Intelligence* (AI) adalah bagian dari ilmu komputer yang mempelajari bagaimana membuat mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia, bahkan bisa lebih baik daripada yang dilakukan manusia.¹ *Artifical Intelligence* bertujuan untuk mengembangkan suatu sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas yang biasanya memerlukan kecerdasan manusia dengan melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memungkinkan computer dan sistem lainnya untuk belajara dari data, mengenali pola, dan membuat keputusan yang cerdas. Artificial Intelligence terbagi dalam konsep penting seperti *machine learning* (pembelajaran mesin), *neutral networks* (jaringan saraf tiruan), *natural language processing* (pemrosesan bahasa alami), saat ini pengembangan Artifial Intelligence telah memberikan dampak dalam berbagai bidang seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, mobil otomotif, pengobatan. Selain itu AI telah dipergunakan untuk membuat musik yang belum pernah dibuat sebelumnya seperti alat musik yang menghasilkan suara berdasarkan input pemain dan kemungkinan menjadi

¹ Andri Kristanto, Kecerdasan Buatan (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2004), hal. 17.

pengembang alat music virtual yang sangat realistik seperti virtual drum kits, pianos dan instrument lainnya.²

Artificial Intelligence pada perkembangannya telah meluas dalam berbagai bidang salah satunya dalam dunia seni, seperti musik. Musik adalah suatu karya seni sebagai entitas untuk mengeksplorasi dan menyampaikan emosi, perasaan, dan pemahaman manusia sehingga music dianggap sebagai warisan yang sangat berharga dan semakin berkembang seiring dengan berjalannya arus teknologi. Pada dasarnya, semakin canggih teknologi saat ini semakin berkembang pula music dengan berbagai kreativitas dan pengolahan produksinya. Kecerdasan buatan dalam bidang musik berfokus pada metode yakni metode *deep learning* dan metode *generative AI*.³

Deep learning adalah metode AI yang mengajarkan computer untuk memproses data dengan cara terinspirasi oleh cara otak manusia bekerja, *deep learning* mampu mengenali pola kompleks dalam gambar, teks, suara, dan data lainnya yang memungkinkan prediksi sangat akurat.⁴ Sedangkan *generative AI* sebagai bagian dari metode *deep learning*, yang mampu menciptakan konten baru seperti gambar, video, music atau teks berdasarkan pola dan contoh yang diberikan selama fase pelatihan. Model AI generatif ini telah menciptakan getaran besar dalam dunia saat ini, melalui program-program seperti ChatGPT dan Dall-E yang dikembangkan oleh perusahaan OpenAI.⁵ Berkembangnya Model AI Generatif sering kali menimbulkan beberapa masalah dengan menghasilkan output yang tidak terduga, sehingga sulit untuk mengontrol konten yang dihasilkan. Selain itu, Model AI Generatif dapat mempertahankan bias dan prasangka yang terdapat dalam pelatihan yang dimana bias tersebut

² Bernand Nainggolan, *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta lagu atau Musik melalui Fungsi lembaga Manajemen Kolektif* (Bandung: PT Alumni, 2011), 23-24.

³ Iman Fattah, “Menyikapi Dirupsi Kecerdasan Buatan Melalui Musik dan Kearifan Lokal”, Institut Kesenian Jakarta, <https://proceeding.ikj.ac.id/index.php/semnasLKJ/article/download/65/65/283> .(Diakses pada Kamis, 19 Desember 2024).

⁴ Emil Naf'an, dkk, “Dasar-Dasar Deep Learning dan Contoh Apikasinya”, edisi ke-1. (Sumatera Barat: MITRA CENDIKIA MEDIA, 2022), 5-6.

⁵ Moh. Ahsan ShohifurRizal, “Eksplorasi Penggunaan AI Generatif Untuk Menciptakan Mteri Pembelajaran Bahasa Indonesia yang Menarik dan Efektif. Journal Of Social Science Research Volume 4 Nomo3 Tahun 2024, hal. 2.

tergantung pada paradigm manusia yang melatihnya yang dapat menghasilkan output yang bersifat diskriminatif atau berbahaya. Keberadaan AI dalam dunia musik menciptakan ketidaksesaian dengan aturan hak kekayaan intelektual, karena AI generative dapat melanggar hak cipta saat menghasilkan konten yang meniru atau mereplikasi materi yang dilindungi oleh hak cipta.

Pada tahun 2018, Tay Southern seorang penyanyi dan pengubah lagu asal Amerika Serikat merilis album yang berjudul *I AM AI*. Yang menarik disini adalah selain lirik yang ditulis oleh Soutern, musik untuk album ini disusun atau dikomposisi oleh suatu kecerdasan buatan yang dikenal oleh nama Amper dengan bentuk music yang dihasilkan mencakup perpaduan antara music pop dan EDM yang menciptakan suatu karya musik yang mudah didengar dan bersifat komersial sehingga menjadi bukti bahwa kita tidak dapat menghindari kemunculan kecerdasan buatan dalam proses kreatif musik.⁶ Pada 14 Agustus FN Meka seorang rapper yang mendapat perhatian besar dunia ketika memperoleh kontrak label rekaman Capitol Records, yang membuat booming saat itu adalah ketika FN Meka menjadi kontroversial karena ia adalah AI generated rapper pertama di dunia, FN Meka bukanlah manusia melainkan rapper virtual yang secara luar biasa mampu menulis music dan liriknya sendiri berdasarkan data yang dikumpulkan dari video games dan media sosial.⁷

Sempat ramai di social media lebih dari 200 penyanyi dan penulis lagu terkenal telah memberi suara melalui surat terbuka yang dikeluarkan oleh Artis Rights Alliance. Surat tersebut menjelaskan tentang kekhawatiran atas penggunaan AI yang bisa meniru suara dan kemiripan artis yang diduga bisa mengancam kreativitas dan hak cipta dalam industry musik. Nama-nama artis besar seperti Billie Eilis, J Balvin, Nicki Minaj, Katty Perry, Zayn Malik, Stevie Wonder, REM, Frank Sinatra dan perwakilan Bob Marley menandatangani

⁶ Aris Setyawan, “Musik dan Kecerdasan Buatan.” Serunai Perspektif dan Budaya, 20 Juni 2019. <https://serunai.co/2019/06/20/musik-dan-kecerdasan-buatan/>. (Diakses pada kamis, 19 Desember 2024)

⁷ Putri Chairunnisa, “Rapper Artificial Intelligence FN Meka Didepak dari Label Rekaman Capitol Records.” Tribun Medan, 29 Agustus 2022. <https://medan.tribunnews.com/amp/2022/08/29/rapper-artificial-intelligence-fn-meka-didepak-dari-label-rekamn-capitol-records?page=2>. (Diakses pada kamis, 19 Desember 2024)

untuk menyerukan perlindungan terhadap karya seni manusia. Mereka menegaskan bahwa teknologi *Artifical Intelligence* (AI) yang digunakan secara tidak etis dapat merusak ekosistem music, melanggar hak cipta dan mencuri identitas suara artis profesional.⁸ Asosiasi Industri Rekaman Amerika (RIAA) juga mengumumkan tuntutan hukum yang diajukan oleh label-label termasuk Sony Music Entertainment, Universal Music Groub Recordings, dan Warner Records. Kasus ini diajukan di Pengadilan Federal di Boston melawan Subo AI dan kasus lainnya di New York melawan Uncharted Labs, Pengembang Udio AI. Gugatan tersebut mengklaim bahwa perangkat lunak Suno dan Udio mencuri musik untuk menghasilkan karya serupa dan meminta ganti rugi sebesar 150.000 dollar AS (Rp. 2,25 Miliar) per karya.⁹

Di Indonesia juga sempat ramai kasus lagu “bertaut” dari Nadin Amizah yang diklaim milik orang lain dan telah didaftarkan dalam versi cover yang dilakukan oleh Jane Flo, Jane flo juga menyematkan namanya sebagai penulis tambahan dalam lagu “bertaut”.¹⁰ Selain itu lagu “rayuan perempuan gila” juga juga diubah aransemennya dengan format *speed up* oleh oknum di media sosial, penyanyi lagu tersebut Nadin Amizah merasa tidak terima dan menyatakan yang bersangkutan harus izin terlebih dahulu atau membayar royalti jika ingin mengedit lagu seseorang sebagai bentuk karya lagu yang diciptakan oleh orang lain.¹¹ Royalti sendiri merupakan sebuah imbalan yang dibuat atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk yang terkait dengan hak cipta atas karya yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak yang terkait.¹²

⁸ Struart Dregde, “More Thank 200 Artists Sign ‘Stop Devaluing Music’ Open Letter On AI.” Musically.com, 02 April 2024. <https://musically.com/2024/04/02/more-than-200-artists-sign-stop-evaluating-music-open-letter-on-ai/>. (Diakses pada kamis, 19 Desember 2024).

⁹ RIAA, “Record Compaines Bring Landmark Cases for Responsible AI Againtst Suno and Udio in Boston and New Yprk Federal Courts, Respectively.” RIAA.COM, Juni 2024. <https://www.riaa.com/record-companies-bring-landmark-cases-for-responsible-ai-againstsuno-and-udio-in-boston-and-new-york-federal-courts-respectively/>. (Dikases pada kamis, 19 Desember 2024).

¹⁰ Suara.Com, “Kronologi Lagu “Bertaut” Nadin Amizah Diklaim Milik Orang Lain, Publik Geram.”Suara.Com, 27 Desember 2021. <https://www.suara.com/entertainment/2021/12/27/132319/kronologi-lagu-bertaut-nadin-amizah-diklaim-milik-orang-lain-publik-geram>. (Diakses pada Kamis, 02 Januari 2025).

¹¹ Karmila Naue, dkk, “ Resonasi Digital Dalam Pengaturan Licensi Lgu Remix Di Tiktok Berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” Volume 1 No. 6 2024, hal 3.

¹² Pasal 1 angka 21 Undang-Undang Hak Cipta 2014.

Pada Februari 2025, kreator TikTok bernama @noxaasht membuat meme viral “Tung Tung Tung Sahur”. Meme ini menampilkan karakter AI batang kayu dengan suara beduk sahur tradisional Indonesia. pada 12 Juni 2025, Garena memasukkan meme tersebut ke dalam game Free Fire sebagai bundle gratis. Bundle ini berisi karakter, skin, dan suara yang sama dengan meme viral tanpa izin. Setelah peluncuran bundle, kreator @noxaasht dan komunitas digital mengajukan protes keras kepada Garena. Mereka menilai penggunaan karya tanpa izin melanggar etika dan hak cipta kreator asli netizen ikut menyuarakan dukungan kepada kreator dan menyoroti pentingnya penghargaan terhadap karya digital. Kasus ini menjadi sorotan penting mengenai perlindungan karya digital di Indonesia.¹³

Pada Maret 2025, vokalis Tantri dari band Kotak menjadi korban deepfake: akun YouTube “Iqbal Naki Creator” memposting cover lagu “Bayar Bayar Bayar” dengan suara AI menyerupai Tantri. Video tersebut masih tayang dengan lebih dari 197.500 kali ditonton dan telah mendapatkan 1.3 ribu *likes*. Kehadiran AI memang memudahkan untuk melakukan berbagai hal apapun dari kelebihan yang ditawarkannya. Namun, di balik itu penggunaan AI yang tidak bertanggung jawab dapat merugikan, baik dari segi hak cipta suara maupun keaslian lagu.¹⁴

Peraturan Pemerintah Nomor 56 tahun 2021 Pasal 3 ayat (2) huruf c tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik yang diterbitkannya atas dasar kepentingan pemilik hak cipta yang harus dilindungi memuat aturan “Setiap orang dapat melakukan penggunaan secara komersial lagu dan/atau musik sebagai pengguna komersial dari karya ciptaan si pencipta, para pemegang hak wajib membayarkan royalti melalui Lembaga Manajemen

¹³ Pudja Maulani Savitri, “Kontroversi “Tung Tung Tung Sahur” Karya Hasil Generate AI Bisa Diakui sebagai Hak Cipta?”. Smartlegal.id, 19 Juni 2025. https://smartlegal.id/hki/hak-cipta/2025/06/19/kontroversi-tung-tung-sahur-bisakah-karya-hasil-generate-ai-bisa-diakui-sebagai-hak-cipta-sl-gt/?utm_source=chatgpt.com (diakses Pada 10 Juli 2025).

¹⁴ Rifda Fadhillah, “AI Mengancam Identitas Lagu Dan Hak Cipta Suara Musisi”. Harian Disway, 17 Maret 2025.

https://harian.disway.id/read/842663/ai-mengancam-identitas-lagu-dan-hak-cipta-suara-musisi?utm_source=chatgpt.com (diakses pada 10 Juli 2025).

Kolektif Nasional (LMKN). Dengan adanya royalti ini bertujuan untuk melindungi hak ekonomi yang mana nantinya mereka yang menggunakan karya tersebut yang bersifat komersial dan memperoleh keuntungan akan dikenakan biaya royakti kepada pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak yang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 56 tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu atau musik.

Ketika kecerdasan buatan sudah semakin masuk pada lingkup dunia musik, maka semakin pula berkembang inovasi dan kreativitas yang seharusnya dimanfaatkan untuk menciptakan suatu karya musik karena kehadiran AI menjadi alat untuk menciptakan karya music yang menarik dan mengikuti gaya arus perkembangan globalisasi. Tetapi ketika keberadaan AI digunakan untuk menciptakan musik tidak sesuai aturan hak kekayaan intelektual dengan cara mencuri mereplikasi karya cipta orang lain maka dapat melanggar ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta.

Menurut Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dalam beberapa hal yang diatur dalam Undang Undang ini adalah perlindungan hukum terhadap lagu atau musik daerah dalam bentuk preventif dan represif, pembatasan hak cipta seperti pengumuman pendistribusian, komunikasi dan penggandaan lambang Negara dan lagu kebangsaan, pemberian perlindungan hukum kepada ciptaan asing yang diumumkan untuk pertama kali di Indonesia. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatakan bahwa hak cipta adalah hak ekslusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Hak ekslusif merupakan hak yang hanya diperuntukkan bagi si pencipta atau penerima hak cipta itu, sehingga apabila ada orang lain yang ingin memanfaatkan ciptaan tersebut, orang ini harus mendapat izin terlebih dahulu dari pencipta atau penerima hak cipta tadi.¹⁵ Pemegang hak cipta

¹⁵ Kemala Megahayati, dkk, "Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan Tanpa Hak Oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik di Indonesia , " *Ajudifikasi:Jurnal Ilmu Hukum* 5, no. 1(2021):5.

yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak ekslusif berupa hak ekonomi, yaitu hak alamiah untuk mengontrol setiap karya ciptaan seluruhnya dimiliki pencipta, oleh karena itu semua ciptaan yang dipublikasi perlu diketahui oleh penciptanya.

Saat ini banyak konten creator yang mengambil karya cipta music tanpa izin untuk diubah melalui aplikasi Google MusicLM, atau konten creator yang suka membuat template video dengan mengambil musik orang tanpa izin dan diubah beberapa nada dan temponya lalu diunggah di platform tiktok atau capcut yang dari unggahannya tersebut mampu menghasilkan uang dengan mengambil karya orang lain tanpa izin. Hal tersebut sangat amat merugikan bagi pencipta karya musik yang dicuri melanggar suatu ciptaan yang sudah ditetapkan dalam hak cipta sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, selain itu pencipta bahkan tidak mendapatkan royalti atas karya yang diambil dan menghasilkan komersial. Jadi ketika seseorang menciptakan musik melalui AI dengan mengambil karya-karya orang lain tanpa izin maka secara tidak langsung itu melanggar hak cipta sesuai Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Oleh karena itu penulis memilih mengangkat masalah ini sebagai penelitian dengan judul “Kepastian Hukum Terhadap Musik Yang Diciptakan Dan Diubah Melalui *Artifical Intelligence* (Ai) Yang Didaftarkan Sebagai Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan Masalah yang dapat diangkat dalam penelitian ini mengenai dua hal yaitu:

1. Bagaimana pandangan hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* yang didaftarkan sebagai hak cipta?
2. Bagaimana akibat hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* yang didaftarkan sebagai hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui dan menjelaskan pandangan hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* yang didaftarkan sebagai hak cipta
- b. Untuk mengetahui dan menjelaskan akibat hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* yang didaftarkan sebagai hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

D. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diharapkan memberikan kegunaan dan manfaat sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis diharapkan dapat membantu menambah referensi bagi penelitian dan memberikan suatu kemanfaatan sebagai bahan rujukan dalam mengetahui siapakah yang berhak atas Hak Cipta yang diciptakan dengan aplikasi *Artifical Intelligence* (AI) serta bagaimana kepastian hukum yang terjadi ketika munculnya aplikasi berbasis *Artifical Intelligence* (AI) yang diubah dan diciptakan lalu didaftarkan sebagai Hak Cipta. Serta mengetahui akibat dari hukum terhadap music yang diciptakan dan diubah dalam aplikasi *Artifical Intelligence* (AI) dan menjadi rujukan untuk kemajuan ilmu hukum di masa yang akan datang. Untuk penulis diharapkan dapat menjadi sebuah referensi sebagai bentuk wawasan keilmuan yang baik bagi mahasiswa, dosen maupun masyarakat umum.

b. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan pembelajaran kepada pihak berwenang untuk lebih ketat lagi dan bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi kedepannya sehingga dapat tercipta suatu peraturan tentang Hak Cipta sesuai dengan berkembangnya arus globalisasi di zaman modern ini. Sehingga menjadi sebuah

perlindungan terhadap para pencipta musik/musisi untuk menciptakan suatu karya music yang ciptaanya tidak memiliki perlindungan hukum dan disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab.

E. Penegasan istilah

1. Kepastian Hukum

Kepastian hukum secara normatif adalah ketika suatu peraturan dibuat lalu diundangkan secara pasti karena mengatur secara jelas dan logis. Kepastian hukum diartikan sebagai kejelasan norma sehingga dapat dijadikan pedoman bagi masyarakat bahwa ada kejelasan dan ketegasan terhadap berlakunya hukum. Kepastian hukum merupakan sebuah jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan.¹⁶ Kepastian hukum mengacu pada pemberlakuan hukum yang jelas, konsisten, konsekuensi yang dimana pelaksannya tidak dapat dipengaruhi oleh keadaan-keadaan yang sifatnya subjektif. Kepastian dan keadilan bukan hanya sekedar tututan moral, tetapi secara fakta mencirikan hukum, dan suatu hukum yang tidak pasti dan tidak adil bukan sekedar hukum yang buruk.¹⁷ Kepastian hukum merupakan sebuah jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan, keadilan harus diajukan oleh norma-norma yang sungguh-sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditaati.

2. Musik

Musik adalah suatu susunan suara atau nada dalam satu urutan yang berkombinasi menghasilkan bunyi yang berbaur dan berkesinambungan mempunyai kesatuan. Musik merupakan sebuah sarana komunikasi untuk menyampaikan berbagai pemikiran atau ide pada suatu hal yang dianggap sebagai sebuah seni yang penting maupun sebuah cerita nyata dikehidupan manusia, namun setiap music memiliki cara masing-masing dan menjadi sebuah sarana untuk berkomunikasi

¹⁶ Tata Wijayanto, *Asas Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan Dalam Kaitannya Dengan Putusan Kepailitan Pengadilan Niaga*, Fakultas Universitas Gadjah Mada Yogyakarta, Jurnal Dinamika Hukum Vol.14 No.2 Mei 2014, hlm. 219

¹⁷ Cst Kansil, Christine , S.T Kansil, Engelien R, Palendeng dan Godlieb N Mamahit, Kamus Istilah Hukum, Jakarta, 2009, Hlm.385.

dengan khalayak.¹⁸ Musik terdiri dari susunan nada yang mengandung irama, lagu dan keharmonisan dalam suatu melodi yang dapat berpengaruh terhadap emosi dan kognisi. Musik sendiri merupakan cabang seni yang timbul dari pikiran dan perasaan manusia yang bisa dimengerti dan dipahami yaitu berupa nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama lagu dan keharmonisan sebagai suatu ekspresi diri. Musik seringkali menjadi pelarian tempat untuk menuangkan ungkapan kreatifitas, seni, ekspresi, setiap orang dapat menerima dan memberi masukan untuk menilai sebuah music secara berbeda-beda. Perbedaan tersebut bisa berdasarkan dari lokasi, budaya dan selera individu, musik juga mencerminkan kebudayaan yang khas baik dari sudut pandang struktural maupun jenisnya dalam kebudayaan.¹⁹

3. *Artificial Intelligence* atau Kecerdasan Buatan

Artificial Intelligence (AI) adalah kecerdasan buatan, yakni teknologi yang dibuat dan dirancang untuk membuat sistem komputer mampu meniru hal yang dilakukan oleh manusia bahkan lebih baik lagi.²⁰ Pada sistemnya, dirancang untuk menjadi cerdas dan pintar sehingga dapat melakukan pekerjaan sebaik mungkin seperti yang dilakukan oleh manusia dengan menirukan beberapa fungsi otak manusia, seperti pengertian bahasa, pengetahuan, pemikiran dan menyelesaikan tugas-tugas kompleks dengan cepat dan efisien. AI telah mengubah banyak industri salah satunya industri musik, dari penciptaan lagu hingga pemasaran dengan menawarkan berbagai alat yang bisa membantu musisi untuk mencapai kesuksesan.²¹

¹⁸ Agus Hartanto, *Imaji Musik Teks*, JalaSutra, Yogyakarta, 2010, hlm.153.

¹⁹ Bebbi, Okatara, *6 Jam Jago Teknik Vokal*, Gudang Ilmu, Jakarta, 2011. Hlm. 1

²⁰ Moh. Ayub Ismail,” Apa itu AI (Artificial Intelligence): Pengertian, Kelebihan, dan Kekurangan,” Universitas Stekom, 12 Juli 2023. <https://stekom.ac.id/artikel/apa-itu-ai-kecerdasan-buatan-pengertian-kelebihan-kekurangan>. (Diakses pada 03 Januari 2025).

²¹ Syafira Haddad, “7 Cara Jadi Musisi Terkenal Dengan Bantuan AI,” Kanakomputer, 27 September 2024. <https://www.kanakomputer.com/cara-jadi-musisi-terkenal-dengan-bantuan-ai/>. (Diakses pada 23 Januari 2025).

AI musik adalah suatu pengembangan program perangkat lunak musik yang menggunakan AI untuk menghasilkan suatu musik.²² AI musik dapat menciptakan komposisi musik baru dalam berbagai gaya dan genre tanpa campur tangan manusia dengan menganalisis pola musik dari data musik yang ada, AI musik dapat menciptakan suatu lagu dengan menhasilkan lirik-lirik yang sempurna tanpa bantuan manusia. AI lagu lebih spesifik pada penciptaan lagu termasuk lirik dan struktur lagu. Dalam hal ini AI dilibatkan untuk menghasilkan karya yang menyerupai lagu-lagu yang dihasilkan oleh manusia. Lirik yang dihasilkan oleh AI berfokus pada penciptaan lirik yang mendalam dan bermakna sesuai dengan tema apa yang ingin kita buat. AI yang ada pada lagu maupun lirik digunakan untuk menghasilkan musik dengan cepat dan mudah sehingga memudahkan untuk menciptakan suatu musik yang bagus.

4. Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak eksklusif atau hak yang hanya dimiliki si pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil karya atau hasil olah gagasan atau informasi tertentu. Hak cipta merupakan salah satu Hak Kekayaan Intelektual dan sejalan dengan bermacam-macam benda yang termasuk sebagai benda bergerah dan tidak bertubuh,²³ yang mempunyai arti bahwasannya hak cipta sendiri merupakan hak yang dapat dialihkan. Hak Cipta dalam prakteknya terkadung penertian sert ide konsepsi hak milik orang lain yang mana hak itu dapat dipertahankan terhadap siapa saja yang melanggar dan di Negara-negara lain pun hak cipta dipandang sebagai hak milik.²⁴ Seorang pencipta memiliki hak cipta dan memegang hak cipta untuk mengumumkan dan memperbanyak hasil ciptaanya. Dengan lahirnya hak

²²Wikipedia, music and Artificial Intelligence. https://en.m.wikipedia.org/wiki/Music_and_artificial_intelligence. (Diakses pada 03 Januari 2025).

²³ Gatot Suprapmono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2010), h.29.

²⁴ Shopar Maru Hatalunggung, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya di Dalam Pembangunan*, (Jakarta: Akademi Pressindo, 1994), h.17.

cipta itu maka seorang pencipta diharapkan mendaftarkan hasil ciptaanya, supaya agar mudah untuk mengetahui siapa-siapa saja yang dianggap sebagai pencipta yang sebenarnya. Apabila terjadi suatu hal membuktikan bahwa dia adalah yang sebenarnya memiliki karya atau ciptaan itu.

F. Penelitian Terdahulu

1. Karya Roqi Akbar Mustofa pada Tahun 2024 yang berjudul tentang Hak Cipta Atas Musik Yang diciptakan Melalui Aplikasi Artificial Intelligence Google Muslim Perspektif Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kantor Wilayah Timur. Dalam penelitian menjelaskan bahwa pada aplikasi Google MusicLM yang mana pencipta musik yang diciptakan oleh sistem *AI* belum diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sehingga bisa musik yang diciptakan oleh aplikasi tersebut tidak memiliki hak cipta dan karya tersebut tidak bisa dikatakan karya dari pencipta. Lalu setelah dilakukan penelitian menggunakan penelitian yuridis empiris yang dilakukan wawancara dengan Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kantor Wilayah Jawa Timur yang berada di Surabaya, bahwasanya jika music musik tersebut diciptakan oleh aplikasi Google MusicLM melalui sistem *AI*, maka yang berhak memegang hak cipta tersebut adalah orang yang mengoprasikan aplikasi tersebut, memasukkan atau menginput beberapa deskripsi teks sehingga terciptalah sebuah music melalui aplikasi Google MusicLM. Dikarenakan pada aplikasi Google MusicLM masih membutuhkan bantuan manusia untuk membuat sebuah music dengan berpedoman kepada Pasal 34 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Persamaan pada penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang bagaimana ketika hak cipta dilanggar sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Perbedaan penelitian ini dengan penulis yaitu, penulis berfokus pada hak cipta yang dilanggar

untuk diciptakan sebagai karya cipta melalui AI, sedangkan peneliti berfokus pada pemilik hak cipta music yang dibuat melalui AI.²⁵

2. Karya dari Marcelina Sutanto pada Tahun 2021 yang berjudul tentang perlindungan hukum atas ciptaan yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan yang bertujuan untuk mengetahui apakah ciptaan yang dihasilkan dari kecerdasan buatan dapat digolongkan sebagai kekayaan intelektual. Pada penelitian ini menggunakan penelitian normatif yang menjelaskan bahwa perlu adanya kepastian hukum terkait status ciptaan dan perlunya mengetahui terkait siapa yang berhak atas ciptaan yang merupakan hasil dari Kecerdasan Buatan. Lalu berdasarkan penelitian menjelaskan bahwa ciptaan yang diciptakan oleh AI tidak memenuhi konsep subjektif dari suatu ciptaan, namun memenuhi konsep objektif dari suatu ciptaan yang karenanya bisa jadi akan memperoleh perlindungan hak cipta. Doktrin Works Made For Hire dapat digunakan sebagai solusi, Sistem AI akan dianggap sebagai karyawan. Ciptaan akan dialokasikan langsung ke pengguna atau programmer, karena sistem AI adalah sebagai alat yang membantu pencipta dalam menghasilkan suatu ciptaan. Persamaan pada penelitian adalah sama-sama membahas hukum dari ciptaan yang dihasilkan dari kecerdasan buatan atau AI. Perbedaan penelitian ini adalah, penulis meneliti bagaimana kepastian hukum pada bidang music sehingga penulis bisa memberikan gambaran lain yang dapat menjadi bahan acuan untuk penelitian mendatang.²⁶
3. Karya Romi Fadhlurrahman pada Tahun 2023 yang berjudul tentang urgensi pengaturan *Artificial Intelligence* sebagai hak kekayaan intelektual yang bertujuan untuk menggali lebih jauh tentang urgensi pengaturan Artificial Intelligence sebagai hak kekayaan intelektual di

²⁵ Roqi Akbar Mustofa, Skripsi: “*Hak Cipta Atas Musik Yang Diciptakan Melalui Aplikasi Artificial Intelligence Google Musik* Perspektif Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kantor Wilayah Timur” (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2024).

²⁶ Marcelina Sutanto, Skripsi: “Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan” (Makassar: Universitas Hasanuddin, 2021).

Indonesia dan doktrin *Work Made for Hire* sebagai solusi dalam pengaturan *Artifical Intelligence* sebagai hak kekayaan intelektual di Indonesia. Yang sangat penting untuk melindungi karya yang dihasilkan oleh *Artifical Intelligence* dengan hak cipta dan sulit bagi penegakan hukum untuk menegakkan perlindungan hak cipta jika karya *Artifical Intelligence* tidak diatur. Doktrin *Work Made for Hire* dijadikan solusi agar dapat menyatakan subjek hukum, termasuk orang dan organisasi hukum, yang memperoses dan membuat karya menggunakan *Artifical Intelligence* memenuhi syarat untuk perlindungan hak cipta. Persamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama mengenal lebih jauh bagaimana *Artifical Intelligence* sebagai salah sistem di Indonesia yang ciptaannya bisa didelegasikan sebagai hak cipta. Perbedaan pada penelitian ini adalah peneliti lebih mengarah pada urgensi kekayaan intelektual, sedangkan penelitian yang penulis buat mengarah pada music yang bagaimana yang bisa didaftarkan sebagai hak cipta.²⁷

G. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini yang digunakan adalah menggunakan penelitian hukum normatif, yakni usaha untuk mengolah data yang berhubungan dengan kepastian hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* (AI) yang didaftarkan sebagai hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Penelitian ini dilakukan melalui pendekatan kaidah-kaidah hukum positif beserta dengan asas-asasnya. Metode deduksi juga dilakukan untuk menyimpulkan pengetahuan-pengetahuan konkret mengenai kaidah yang benar dan tepat untuk diterapkan dalam menyelesaikan suatu permasalahan tertentu.

²⁷ Romi Fadhlurrahman, Skripsi: "Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence Sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia" (Riau: UIN Sultan Syarif Kasim, 2023)

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) yaitu pendekatan yang menggunakan seluruh legislasi dan regulasi berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.²⁸ Selanjutnya peneliti juga menggunakan pendekatan konseptual (conceptual Approach) yaitu pendekatan yang beranjak dari prinsip-prinsip hukum yang dapat ditemukan dalam pandangan sarjana ataupun doktrindoktrin hukum. Pandangan atau doktrin akan memperjelas ide-ide dengan memberikan pengertian-pengertian hukum, konsep hukum maupn asas hukum yang relevan dengan permasalahan.

2. Data dan Sumber data

Data merupakan bahan yang dikumpulkan dalam suatu penelitian dan diuji kebenarannya. Dalam penelitian hukum normative, bahan pustaka bidang hukum dibedakan menjadi tiga golongan, yakni bahan hukum primer, sekunder dan tersier.²⁹ Sehubungan dengan penelitian ini maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Bahan hukum primer,³⁰ yakni dengan menggunakan:
 - 1) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengamanahkan didirikannya LMKN (Lembaga Manajemen Kolektif Nasional) untuk mengangani pengumpulan royalti penggunaan karya cipta lagu dan musik Indonesia.
 - 2) Undang-Undang 1 Tahun 2024 tentang perubahan kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
 - 3) Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.

²⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2017), h. 137

²⁹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h.33

³⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Op.cit.*,h.142

4) Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik.,

- b. Bahan hukum sekunder,³¹ yakni berupa berbagai pendapat para ahli yang dikutip dari berbagai literature dan jurnal yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.
- c. Bahan hukum tersier,³² yakni yang memberikan suatu petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia dan lainnya yang berkaitan dengan penelitian ini.

3. Teknik Pengumpulan data

Pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan (*library research*). Yakni merupakan suatu alat pengumpulan data yang dilakukan terhadap data-data tertulis. Dalam studi kepustakaan penulis harus memahami batas-batas masalah yang menjadi objek penelitiannya. Lalu diinvestarisikan ke semua obyek yang relevan dengan obyek penelitian, lalu setelah itu dilakukan penelusuran sumber-sumber dokumen tersebut misalnya berbagai literatur yang berhubungan dengan Pengaturan Hak Cipta pada musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artifical Intelligence* (AI).

4. Analisis Data

Penulis memperoleh data berdasarkan dari Undang-Undang tentang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, serta peraturan perundangan-undangan lainnya. Selanjutnya penulis mempelajari secara terperinci, kemudian penulis mengolah dan menyajikan bentuk uraian kalimat yang sistematis. Lalu setelah itu, dilakukan pembahasan dengan memperhatikan peraturan perundang-undangan dan membandingkannya dengan teori-teori hukum yang ada serta pendapat para ahli. Sedangkan dari cara penulis dalam mengambil

³¹ *Ibid.*

³² *Ibid*, h.143

kesimpulan dalam kajian ini adalah berpedoman pada cara deduktif, yaitu menyimpulkan dari hal-hal yang umum kepada hal-hal yang khusus.

H. Sistematika Penulisan

Untuk memberika informasi gambaran serta kemudahan dalam memahami skripsi maka disusun sistematika penulisan yang berisi mengenai informasi tentang skripsi. Adapun sistematika dalam penulisan skripsi yaitu dibagi menjadi 4 bab yang tersusun sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini penulis memberikan penjelasan mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Penegasan Istilah, Penelitian Terdahulu, Metode Penelitian dan Sistematika Masalah.

Bab II Tinjauan Pustaka. Pada bab ini penulis memberikan kajian mengenai landasan teoritis yang menguatkan hak cipta, musik yang didaftarkan sebagai hak cipta, , musik, artificial intelligence musik.

Bab III Pandangan Hukum Terhadap Musik Yang Diciptakan Dan Diubah Melalui *Artificial Intelligence* Yang Didaftarkan Sebagai Hak Cipta. Pada bab ini mencakup tentang hasil yang ditemukan dan pembahasan yang diuraikan mengenai pandangan hukum terhadap musik yang diciptakan dan diubah melalui *Artificial Intelligence* yang didaftarkan sebagai hak cipta.

Bab IV Akibat Hukum Terhadap Musik Yang Diciptakan dan Diubah Melalui *Artificial Intelligence* Yang Didaftarkan Sebagai Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. pada bab ini merupakan hasil yang ditemukan serta pembahasan yang telah diuraikan mengenai akibat hukum terhadap musik yang diciptakan diubah melalui *Artifical Intelligence* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Bab V Penutup. Yang merupakan bab terakhir dari penelitian ini, yang mencakup kesimpulan dan saran dari penelitian yang dilakukan

peneliti. Kesimpulan ini berfungsi sebagai harapan informasi untuk penelitian kedepannya.