

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia memiliki tingkat kompleksitas yang sangat tinggi, setiap pribadinya memiliki pola pikir, kecerdasan, perilaku dan hal-hal yang berbeda. Setiap perbedaan inilah yang membuat manusia terus berkembang dan mengembangkan apa yang ada disekitarnya, hal ini dapat terjadi karena manusia memiliki keinginan untuk bertahan hidup. Kemampuan untuk bertahan hidup ini mendorong setiap orang untuk menghadapi setiap permasalahan yang ada dan terus bekerja sama untuk menyelesaikan semua masalah tersebut dengan inovasi-inovasi yang ada, salah satu bidang yang terus berinovasi adalah bidang teknologi informasi.

Di era globalisasi dimana semua informasi begitu mudah untuk didapatkan dan dibagikan, teknologi pun berkembang dengan sangat cepat, dan salah satu teknologi yang berkembang pesat di zaman ini adalah AI (*Artificial Intelligence*) atau yang dikenal juga dengan kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan ini sangat membantu manusia dengan berbagai keunggulan yang dimilikinya, seperti mencarikan sesuatu, merangkum sesuatu, mengerjakan sesuatu, atau membuat sesuatu. AI sendiri dapat ditemukan pada banyak sekali alat elektronik yang kita gunakan. AI banyak digunakan pada berbagai alat yang kita gunakan karena AI memiliki keunggulan, dimana AI dapat terus belajar dari data yang diberikan dan juga dari pengguna layanan AI. Dengan kemampuan untuk belajar ini, AI tidak memiliki batasan dalam hal apa yang dikuasainya. Dengan kemampuan belajar ini AI dapat mengerjakan banyak hal.

AI sendiri terbagi menjadi tiga, yaitu *Manipulation AI*, *Neural AI*, dan *Neural networks*. Ketiganya memiliki keunikan sendiri-sendiri, dimana *Manipulation AI* sering digunakan untuk melakukan penelitian dengan menggunakan simbol-simbol abstrak, lalu ada *Neural AI* dimana AI ini sering

dihubungkan dengan pengetahuan dimana AI dapat melakukan proses belajar, dan yang terakhir *Neural network* dimana AI ini berkaitan erat dengan simulasi. Pada saat ini ketiga jenis AI telah berkembang dan digunakan untuk mengembangkan kemampuan AI sendiri. Salah satunya pengembangannya adalah *Generative AI* yang dapat menciptakan sebuah karya dari data yang dimilikinya dan akan kita bahas lebih lanjut dalam skripsi ini.

Generative AI termasuk kepada golongan *Artificial Intelligence Generated Content* dimana AI ini menggunakan hasil karya karya digital seperti gambar, musik, dan bahasa, melalui model AI, sehingga dapat menciptakan atau menduplikasi hasil karya yang diminta oleh pengguna layanan AI berdasarkan bank data yang dimiliki oleh AI tersebut. *Generative AI* memiliki sebuah tujuan yaitu membuat sebuah karya yang diminta dengan proses yang lebih efisien dan mudah sehingga dapat menciptakan produksi karya yang berkualitas tinggi dengan waktu yang cepat.¹

AI yang begitu telah berkembang saat ini dapat menciptakan sebuah hasil karya seni yang diminta, dari seni lukis, musik, dan juga tulis. Bahkan AI dapat menirukan ciri khas dari karya yang dihasilkan oleh seniman terkenal. Dimana hal ini penting dimiliki oleh seniman dalam dunia kesenian. Ciri khas ini juga yang membuat setiap hasil karya yang dihasilkan menjadi sesuatu yang berbeda dan menghasilkan harga yang diluar akal. Bukan hanya pada seni musik, begitu juga dengan seni lukis dan seni tulis. Setiap seniman memiliki ciri khasnya masing-masing yang begitu unik dan menarik jika dibandingkan dengan seniman lainnya.

Dengan semakin berkembangnya *Generative AI* ini sering kali ditemukan oknum-oknum yang memanfaatkan AI tersebut untuk menghasilkan sebuah karya seni dengan menggunakan hak atau milik seseorang tanpa izin dan mengakuinya

¹ Cao, Y., Li, S., Liu, Y., Yan, Z., Dai, Y., Yu, P. S., & Sun, L., 2023, A comprehensive survey of ai-generated content (aigc): A history of generative ai from gan to chatgpt. *arXiv preprint arXiv:2303.04226*. hlm. 1.

sebagai karyanya bahkan menggunakan ciri khas dari beberapa seniman yang terkenal sehingga terlihat unik, dan menarik bagi orang yang menikmatinya. *Generative AI* sendiri mulai merambat melalui karya tulis yang dapat dibuat begitu saja hanya dengan sebuah perintah sederhana yang diajukan pada kecerdasan buatan yang digunakan pengguna dan seluruh materi yang diperlukan untuk membuat sebuah karya tulis dapat ditemukan dan diolah dengan sekejap mata sehingga dihasilkan sebuah karya tulis yang diminta.

Perkembangan teknologi AI memang banyak membantu manusia dalam berbagai hal, akan tetapi sangat disayangkan karena banyaknya penyalahgunaan kemampuan AI ini. Mulai dari penipuan dengan mengubah suara menggunakan AI, penggunaan data secara ilegal untuk bank data AI, penggunaan AI untuk pembuatan hasil karya tulis ilmiah yang hanya dilakukan dengan mengajukan sebuah permintaan sederhana pada program AI, hingga hasil karya yang di plagiasi menggunakan AI. Penyalahgunaan AI tersebut merupakan sebuah potensi tindak kriminal, sehingga penting bagi pemerintah menyadari bahayanya *Generative AI* jika digunakan oleh orang-orang yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan teknologi yang ada saat ini. Tidak hanya menyadari bahayanya penyalahgunaan AI, untuk mencegah penyalahgunaan AI perlu juga edukasi yang lebih luas lagi bagi masyarakat yang kurang tersentuh oleh kemajuan teknologi.

Penyalahgunaan AI ini menjadi kontroversi juga pada dunia sastra, musik dan gambar, karena seorang seniman mendapat penghasilannya dari hasil karyanya yang dihargai oleh penikmatnya. Penghasilannya ini dapat dinikmati jika karya tersebut termasuk dalam IP (*intellectual Property*) milik sang seniman, dan untuk mengajukan IP diperlukan pengakuan HAKI (hak kekayaan intelektual) bahwa hasil karya tersebut merupakan hasil orisinal dari sang seniman dan bukanlah sebuah karya hasil jiplakan dari karya seni yang pernah dibuat sebelumnya. IP sendiri merupakan bukti kepemilikan seseorang akan hasil karyanya yang merupakan identitasnya dalam dunia seni. Kita pasti mengenal lukisan “Monalisa” hasil karya dari Leonardo Da Vinci yang sangat terkenal. Hal ini bisa menjadi sebuah contoh yang tepat mengenai *Intellectual Property*.

Selain karya lukis “Monalisa”, hal yang bisa menjadi contoh yang mudah adalah suara setiap manusia. Manusia memiliki suaranya yang berbeda antara satu dengan yang lain dan suaranya dapat menjadi sebuah ciri khas dari orang tersebut yang dikenal oleh orang yang sering mendengarnya. Dengan teknologi yang ditawarkan *Artificial Intelligence* sekarang ini, suara seseorang dapat diambil dan disusun sedemikian rupa sehingga orang tersebut seakan-akan bernyanyi atau menyampaikan sebuah pendapat yang sebenarnya tidak pernah dilakukan oleh orang tersebut. Hal ini dibawa lebih hebat lagi dengan kemajuan *Generative AI* dimana suara seseorang dapat dalam sekejap diubah oleh program GAI menjadi suara orang lain dan hal ini bukan hanya dapat menjadi ancaman bagi karya lagu dan atau musik, tetapi juga menjadi ancaman kriminalitas penipuan menggunakan suara seseorang.

Permasalahan yang ditimbulkan AI ini pertama-tama dilakukan melalui karya tulis oleh banyak penulis di Amerika Serikat (AS), hingga terdapat 500 orang yang dilarang untuk mengirimkan hasil tulisannya kepada kantor berita atau majalah karena diketahui mereka menggunakan “*Chat GPT*” yang merupakan AI yang dapat menghasilkan karya dalam bentuk tulisan dengan sebuah perintah sederhana yang diberikan pengguna.² AI ini berbasis website sehingga memudahkan masyarakat dalam mengaksesnya. Kantor berita dan majalah telah mengeluarkan peraturan yang menolak hasil tulisan dari AI.

Selain itu, pada oktober tahun 2023, seorang fotografer Indonesia yang mengikuti sebuah lomba fotografi yang diselenggarakan di Eropa sempat diragukan keaslian gambarnya. Kasus ini sempat viral di dunia sosial media karena hasil karya dengan judul “Warung Kopi” ini dianggap merupakan hasil gambar AI dengan sifat realistik, sehingga kemenangan hasil foto ini diragukan oleh dunia maya. Tuduhan ini dilayangkan dengan beberapa pendapat seperti “kondisi yang ditangkap oleh foto adalah kondisi yang sudah sangat jarang terjadi di Indonesia” atau juga

² Aditya Jaya, 2023, Ketahuan pakai chatgpt 500 penulis dilarang kirim tulisan ke majalah as, <https://www.kompas.com/global/read/2023/02/23/130200370/ketahuan-pakai-chatgpt-500-penulis-dilarang-kirim-tulisan-ke-majalah-as>, diakses tanggal 8 tahun 2024.

“pakaian kebaya yang sudah jarang ditemui di tempat umum”. Tuduhan ini sempat menimbulkan kontroversi di dunia maya, tetapi dapat diselesaikan dengan adanya jejak digital dari sang fotografer dan keterangan tempat dimana dia mengambill foto tersebut.³

Selain permasalahan diatas, *generative AI* juga dapat digunakan untuk melaksanakan tindakan-tindakan penipuan. Dengan kemampuan *generative AI* dalam menciptakan suara yang sama dengan seseorang yang ingin ditiru suaranya, *Generative AI* telah digunakan menjadi alat bantu tindak penipuan melalui telepon yang dikenal juga dengan sebutan *Voice Phishing*⁴.Tindakan ini dapat merugikan masyarakat luas khususnya mereka yang kurang mengerti tentang perkembangan teknologi yang ada pada saat ini.

Meskipun memiliki sisi negatif apabila AI disalahgunakan, masih banyak tindakan yang dapat dilakukan oleh AI yang sedang dikembangkan di dunia, dari bidang keuangan, pembayaran, tenaga kerja yang dapat diganti dengan AI, bahkan AI dapat menciptakan dunia virtual seolah terasa nyata. Dengan dampak positif dan negatif yang dimiliki AI parlemen Uni Eropa khawatir dengan perkembangan AI yang akan semakin diluar kendali. Oleh sebab itu parlemen Uni Eropa membuat *draft artificial intelligence act 1* pada desember 2023 dan mengesahkan *Artificial Intelligence Act (AI Act)* pada 13 maret 2024.⁵ Maka dari itu diperlukan peraturan yang mengatur tentang penggunaan *Artificial Intelligence*.

Pada tulisan ini akan difokuskan pada plagiarisme hasil karya yang diciptakan oleh AI untuk menjaga hak yang dimiliki para seniman. Upaya melindungi para seniman ini perlu didukung dengan adanya kepastian hukum yang

³ Amirul Yusuf, 2023, Viral karya fotografer indonesia juara di eropa dituduh hasil ai warganet miris negara penuduh, <https://kalteng.tribunnews.com/2023/10/19/viral-karya-fotografer-indonesia-juara-di-eropa-dituduh-hasil-ai-warganet-miris-negara-penuduh>, diakses tanggal 8 tahun 2024.

⁴Dinda Charmelita, 2023, Hati-hati, pakar ungkap penipuan voice phishing bisa pakai aplikasi ai pengubah suara, <https://www.liputan6.com/tekno/read/5283747/hati-hati-pakar-ungkap-penipuan-voice-phishing-bisa-pakai-aplikasi-ai-pengubah-suara>, diakses tanggal 8 tahun 2024

⁵ Tambiana Madiega, 2024, *Artificial Intelligence Act*, [https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2021/698792/EPRS_BRI\(2021\)698792_EN.pdf](https://www.europarl.europa.eu/RegData/etudes/BRIE/2021/698792/EPRS_BRI(2021)698792_EN.pdf), diakses tanggal 8 tahun 2024.

mengatur akan hak cipta yang diciptakan oleh AI itu sendiri, sehingga para seniman dapat mengakui hasil karyanya yang benar-benar miliknya, yang diciptakan olehnya dari awal dengan ciri khasnya sendiri yang unik. Dengan kepastian hukum ini, seniman memiliki dasar yang pasti untuk melindungi hasil pekerjaan mereka.

Oleh sebab itu, diperlukan cara atau sistem yang dapat membuktikan sebuah karya merupakan hasil karya orang tersebut atau hasil *Generative AI*. Saat ini kita dapat melihat sebuah aplikasi seperti *Turnitin* yang membantu mencari plagiarisme pada sebuah karya tulis ilmiah. Hal ini dapat menjadi alat untuk menjaga kredibilitas dari sang penulis. Sedangkan pada hasil karya lain di luar karya tulis tidak terdapat sebuah aplikasi atau program yang dapat mendeteksi plagiasi. Walaupun peraturan yang dimiliki cukup jelas mengenai plagiasi, akan tetapi pengecekan yang dilakukan akan menjadi sulit karena tidak adanya program tersebut. Dengan adanya *Generative artificial intelligence* plagiasi tidak hanya dihitung dari kesamaan notasi atau lirik yang digunakan dalam lagu saja, tetapi juga karakteristik suara sang penyanyi. Oleh sebab itu perlu adanya hukum yang mengatur tentang *Generative artificial intelligence* ini agar tindak kejahatan yang dapat terjadi di masa kedepan dapat diantisipasi lebih baik lagi.

Dari kasus diatas dapat kita lihat permasalahan yang dapat muncul dari perkembangan teknologi AI. Mulai dari proses pembuatan hingga hasil akhir dari AI itu sendiri. Oleh sebab itu, dipandang penting sebuah langkah yang dapat dilakukan oleh sang seniman dalam membuktikan hasil karyanya. Dimana proses kreatif yang dilalui oleh seniman merupakan kunci penting dari terciptanya hasil karya tersebut, proses kreatif inilah yang tidak dapat ditiru oleh AI. Maka dari itu penulis memiliki keinginan untuk melakukan penelitian mengenai tindakan pembuktian yang dapat dilakukan sang seniman melalui penulisan skripsi dengan judul **"ANALISIS UNDANG-UNDANG HAK CIPTA MENGENAI LAGU DAN ATAU MUSIK KARYA MANUSIA DAN KARYA *GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE*."**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan yang telah diberikan pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan yang dapat dibahas dalam penelitian ini dapat dirumuskan menjadi:

1. Bagaimana undang-undang hak cipta yang ada sekarang ini menanggapi hasil karya lagu dan atau musik hasil ciptaan *generative artificial intelligence*?
2. Bagaimana perlindungan yang diberikan undang-undang hak cipta terhadap lagu dan atau musik hasil karya manusia dengan adanya *generative artificial intelligence* ?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup permasalahan yang akan dijelaskan dan dianalisis dalam penyusunan skripsi ini berkaitan dengan tindakan menggunakan *Generative Artificial Intelligence* yang marak digunakan untuk membuat hasil karya lagu dan atau musik dengan mengacu pada undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta dan dilengkapi oleh artikel-artikel mengenai pengaturan *artificial intelligence*. Skripsi ini akan berfokus pada regulasi yang terdapat dalam peraturan undang-undang hak cipta dalam menanggapi *Generative Artificial Intelligence* terhadap hasil karya seni lagu dan atau musik.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Umum

- A. Meninjau undang-undang hak cipta dalam menghadapi *Generative Artificial Intelligence* (GAI) yang marak digunakan dalam menciptakan atau mempublikasikan lagu dan atau musik.
- B. Membuka pandangan para pencipta karya dalam menghadapi *Generative Artificial Intelligence* yang berkembang di industri hiburan tanah air.

2. Tujuan Khusus

- A. Melihat kesiapan dari undang-undang hak cipta dalam menjaga hasil karya yang diciptakan oleh manusia mengenai hasil karya ciptaan jenis lagu dan atau musik menghadapi hasil karya *Generative Artificial Intelligence* yang berkembang sekarang ini
- B. Membuka mata kepada penghasil karya seni lagu dan atau musik dalam menghadapi perkembangan teknologi yang akan terus berkembang melalui sisi kesiapan hukum Indonesia dalam melindungi masyarakatnya.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Data dan Sumber Bahan Hukum

Data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yang berarti data ini merupakan hasil dari data kepustakaan atau penelitian yang berhubungan dengan data utama. Sedangkan, bahan hukum yang akan digunakan dibagi menjadi 3 (tiga) yaitu:

A. Bahan Hukum Primer

Merupakan bahan hukum yang berupa perundang-undangan yang berhubungan dengan topik utama yang akan dibahas. Pada penelitian ini akan dikhususkan pada undang-undang nomor 28 tahun 2014 mengenai hak cipta.

B. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang menjadi turunan yang dapat menjelaskan bahan hukum primer yang digunakan seperti artikel contohnya “Seni Yang Absolut Menurut G.W.F. Hegel.”, karya tulis ilmiah seperti “A Comprehensive Survey of AI-Generated Content (AIGC). *A History of Generative AI from GAN to ChatGPT*”, jurnal nasional dan internasional seperti “AI & ML in Music. *Internasional Journal of Scientific Engineering and Research (IJSER)*” dan buku-buku ahli contohnya “*Artificial Intelligence for Dummies*”.

C. Bahan Hukum Tersier

Bahan pelengkap untuk menjelaskan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti ensiklopedia.

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan mengumpulkan data-data seperti peraturan perundang-undangan yang berlaku mengenai Hak Cipta serta dilengkapi oleh jurnal-jurnal yang membahas tentang *Generative Artificial Intelligence* yang berkembang saat ini dan perkembangan yang akan ada kedepannya serta sudut pandang dari seniman lagu dan atau musik mengenai *Generative Artificial Intelligence*. Data-data ini di dapat melalui buku-buku cetak, buku elektronik, jurnal-jurnal, artikel, serta karya tulis ilmiah yang berhubungan mengenai *Generative Artificial Intelligence* dan hak cipta

3. Jenis Pengelolaan Data

Data artikel, jurnal, buku, serta karya tulis ilmiah yang sudah didapat akan dikelola menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan perundang-undangan merupakan pendekatan yang menggunakan perundang-undangan sebagai dasar dari analisis yang dilakukan atas kasus yang dibahas. Perundang-undangan yang akan menjadi dasar dari analisis yang dilakukan adalah undang-undang nomor 28 tahun 2014 mengenai hak cipta. Sehingga data yang berhubungan dengan hak cipta akan di seleksi melalui undang-undang nomor 28 tahun 2014, sedangkan data mengenai *Generative Artificial Intelligence* atau lagu dan atau musik akan difokuskan pada pendapat para ahli.

4. Analisis Data

Teknik analisis yang akan digunakan akan mendukung jenis penelitian yang dilakukan. Oleh sebab itu, analisis akan dilakukan dengan cara deskriptif. Analisis dilakukan dengan memperhatikan undang-undang yang berlaku lalu menerapkannya pada objek yang ada, setelah itu akan dibandingkan antara penerapan pada objek satu dan objek dua. Dengan hal ini dapat ditemukan perbedaan dan persamaan yang terdapat antara dua objek yang ada.

Agar analisis secara deskriptif dapat menghasilkan analisa yang tajam, diperlukan pengertian yang menyeluruh mengenai objek yang akan diteliti yaitu *Generative Artificial Intelligence* itu sendiri. Oleh sebab itu, penelitian ini akan dimulai dengan konsep dasar mengenai *Generative Artificial Intelligence* seperti cara kerja GAI, cara berfikir GAI, tujuan diciptakannya GAI, dan lain sebagainya. Setelah itu akan dilengkapi dengan pandangan para ahli mengenai permasalahan yang ada dan ditutup dengan peraturan yang berlaku pada area hak cipta yaitu dengan undang-undang nomor 28 tahun 2014 mengenai hak cipta.

F. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

A. Teori Kepastian Hukum

Teori Kepastian Hukum dimana kepastian sendiri diartikan sebagai perihal (keadaan) yang pasti, ketentuan atau ketetapan.⁶ Hukum adalah kumpulan peraturan-peraturan yang diatur untuk suatu kehidupan yang dijalani bersama. Seluruh peraturan mengenai tingkah laku ini, berlaku dalam suatu kehidupan yang dijalankan bersama, sehingga perlu dipaksakan pelaksanaannya dan pemaksaan ini dilakukan dengan pemberian sanksi atau hukuman⁷. Menurut Sudikno Mertokusumo, “kepastian hukum dapat juga berarti hal yang dapat ditentukan oleh

⁶ CST. Kansil, Christine S.T. Kansil, Engeliën R, Palandeng dan Godlieb N. Mamahit, 2000, Kamus Istilah Hukum, Jala Permata Aksara, Jakarta, hlm. 385.

⁷ Sudikno Mertokusumo dalam H. Salim HS, Perkembangan Teori Dalam Ilmu Hukum, 2010, PT Rajagrafindo Persada, Jakarta, hlm. 24

hukum dalam hal-hal yang konkret. Kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan, bahwa yang berhak menurut hukum dapat memperoleh haknya dan bahwa putusan dapat dilaksanakan. Kepastian hukum merupakan perlindungan yustisiabel terhadap tindakan sewenang-wenang yang berarti bahwa seseorang akan dapat memperoleh sesuatu yang diharapkan dalam keadaan tertentu”⁸. Kepastian hukum menghendaki adanya upaya pengaturan hukum dalam perundang-undangan yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berwibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yuridis yang dapat menjamin adanya kepastian bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus ditaati.⁹ Kepastian hukum memiliki arti dimana negara hukum akan mengutamakan landasan perundang-undangan, kepatutan, dan keadilan dalam setiap kebijakan¹⁰. Sehingga kepastian hukum yang berlaku harus jelas dan dapat diprediksi, agar dapat dimengerti oleh setiap individu. Dari hal itu, setiap orang dapat mengatur sikapnya agar tidak melawan hukum yang ada.

B. Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum adalah kondisi dimana hukum dapat memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan oleh orang lain, perlindungan ini diberikan kepada masyarakat umum agar setiap masyarakat dapat menikmati segala hak-hak yang dapat diberikan oleh adanya hukum.¹¹ Menurut Philipus M. Hadjon perlindungan hukum adalah perlindungan yang diberikan kepada harkat dan martabat seseorang, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh para subjek hukum yang ditentukan oleh hukum dari

⁸ Tony Prayogo, 2016, Penerapan Asas Kepastian Hukum Dalam Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2011 Tentang Hak Uji Materil dan Dalam Peraturan Mahkamah Konstitusi Nomor 06/PMK/2005 Tentang Pedoman Beracara Dalam Pengujian Undang-Undang, Jakarta, hlm. 193.

⁹ Asikin zainal, 2012, Pengantar Tata Hukum Indonesia, Rajawali Press, Jakarta

¹⁰ I Dewa Gede Atmadja dan I Nyoman Putu Budiarta, Teori-Teori Hukum, 2018, Setara Press, hlm. 179

¹¹ Satjipto Rahardjo, 1993, Penyelenggaraan Keadilan dalam Masyarakat yang Sedang Berubah. Jurnal Masalah Hukum.

kekuasaannya.¹² Menurut Fitzgerald perlindungan hukum memiliki tujuan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat dengan cara mengatur perlindungan dan pembatasan terhadap berbagai kepentingan tersebut.¹³ Perlindungan hukum menekankan pada peran penting hukum dalam melindungi hak dan kepentingan individu atau kelompok dalam masyarakat sehingga tetap terjaga keadilan, penyalahgunaan kekuasaan, dan melindungi hak individu.

2. Kerangka Konsep

Kerangka konsep yang menjadi landasan pengertian yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini adalah:

- A. Kekayaan intelektual dalam bahasa inggris disebut *Intellectual Property* (IP) yang merupakan hasil dari ide atau intelektual manusia yang berupa teknologi, pengetahuan, seni dan sastra, bisnis, industri dan teknologi yang asli, baru, dan beda. Kekayaan intelektual ini dapat dijadikan sebuah hak komersial yang dimiliki sang pencipta. Hak kepemilikan atas kekayaan intelektual ini dikenal sebagai hak kekayaan intelektual atau sering disebut hak cipta, dan kekayaan intelektual sendiri bisa disebut sebagai ciptaan dimana pada undang-undang tentang hak cipta nomor 28 tahun 2014, pada pasal 1 ayat 3 menjelaskan ciptaan merupakan setiap dari hasil karya cipta pada bidang ilmu pengetahuan, bidang seni dan bidang sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk yang nyata.¹⁴

¹² Tim Hukumonline, 2022, Teori-Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli, <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/>, diakses tanggal 10 tahun 2024.

¹³ Ibid.

¹⁴ UU tentang hak cipta nomor 28 tahun 2014, pasal 1 ayat 3

B. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dikenal juga dengan hak cipta yang diatur pada undang-undang tentang hak cipta nomor 28 tahun 2014. Pada pasal 1 ayat 1 dijelaskan bahwa hak cipta adalah hak yang eksklusif diberikan kepada pencipta yang dapat timbul secara otomatis menurut prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.¹⁵ Dikenal juga sebagai kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa teknologi, pengetahuan, seni dan sastra, bisnis, industri dan teknologi yang asli, baru, beda merupakan hak pribadi manusia, yang dilindungi undang-undang berdasarkan persyaratan tertentu.¹⁶ Dapat disimpulkan bahwa HKI merupakan hak eksklusif yang terikat pada ciptaan hasil intelektual manusia yang berdasarkan prinsip deklaratif merupakan hak pribadi yang dilindungi oleh undang-undang. HKI ini diatur pada undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. Oleh sebab itu, undang-undang ini akan menjadi sumber acuan pada penelitian ini.

C. *Artificial Intelligence* (AI) adalah hasil pengembangan dari sains dan teknologi yang digunakan untuk membuat mesin pintar yang lebih berfokus dalam menciptakan program komputer yang dapat mengerti pemikiran manusia, akan tetapi AI tidak dapat melakukan observasi dengan metode biologis selayaknya dilakukan oleh manusia, dalam arti AI dapat berfikir dan belajar seperti manusia tetapi tidak dapat melakukan kegiatan yang berhubungan dengan biologis seperti manusia pada umumnya. Buchanan dan Shortliffe

¹⁵ *ibid*, pasal 1 ayat 1.

¹⁶ Sudjana, Istilah, pengertian, dan ruang lingkup, prinsip dan teori perlindungan, sifat khusus, tindak pidana, dan sejarah kekayaan intelektual serta ketentuan internasional di bidang kekayaan intelektual, Edisi 2, <https://pustaka.ut.ac.id/lib/wp-content/uploads/pdfmk/HKUM430202-M1.pdf>, hlm. 6.

(1985) menyatakan bahwa *artificial intelligence* merupakan cara memanipulasi simbol dalam memecahkan masalah.¹⁷ Waterman (1986) menyatakan *artificial intelligence* merupakan ilmu pengetahuan di bidang komputer yang dibutuhkan untuk menjadikan intelegensi software-software dalam komputer lebih maju.¹⁸ Rich (1981) menyatakan *artificial intelligence* merupakan suatu cara untuk menjadikan komputer bisa melaksanakan hal dan dapat memberikan output yang lebih baik.¹⁹ Kecerdasaan ini ditujukan untuk berbagai mesin yang digunakan untuk mempermudah dan menjawab permasalahan manusia yang ada. AI sendiri memiliki berbagai kemampuan yang berbeda-beda untuk mencapai solusi yang berbeda-beda. Salah satunya adalah *Generative Artificial Intelligence*.

D. *Generative Artificial Intelligence* (GAI) merupakan produk dari pengembangan kecerdasan buatan yang ada sehingga dapat menghasilkan sebuah karya gambar, lagu, dan tulisan dengan cepat dan efisien. GAI sendiri termasuk kedalam kelompok *Artificial Intelligence Generated Content* (AIGC) yang telah menyita banyak perhatian perusahaan teknologi besar dunia yang bisa kita lihat sekarang seperti “Chat GPT-4”, “DALL-E-2”, dan masih banyak lagi yang sekarang berkembang dan terus digunakan oleh masyarakat. Kecepatan, ketepatan, dan efisiensi yang ditawarkan GAI menjadi daya tarik untuk para pembuat karya digital. GAI dapat menghasilkan sebuah karya dengan cara mempelajari sebuah permintaan yang diberikan, lalu AI akan mencari data yang diperlukan dan membuat hasil yang diminta.

¹⁷ Rozaq Abdul, 2019, *Artificial Intelligence Untuk pemula*, UNIPMA Press, Jawa Timur, hlm. 1.

¹⁸ Ibid, hlm. 2.

¹⁹ Ibid.

- E. Lagu dapat diartikan sebagai ragam suara yang berirama (dalam bercakap, bernyanyi, membaca, dan sebagainya)²⁰. Suara ini akan dihadirkan dengan cara yang harmonis melalui musik, sehingga menimbulkan suatu perasaan saat didengar dengan menambahkan lirik lagu yang dapat dinyanyikan. Lagu biasanya diiringi dengan alat musik yang membantu dalam mengarahkan nada yang akan dinyanyikan.
- F. Musik adalah ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan²¹. Musik sendiri dapat ditimbulkan dengan alat musik atau alat-alat yang dapat mengeluarkan suara saat dimainkan.
- G. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Karya adalah pekerjaan; hasil perbuatan; buatan; ciptaan (terutama hasil karangan).²² Terdapat berbagai bentuk karya yang dapat dihasilkan manusia, dari karya tulis, karya seni (gambar, musik, film, dan lain sebagainya). Setiap karya memiliki maksud dan makna yang ingin disampaikan oleh sang pencinta karya yang merupakan inti atau jiwa dari karya yang disajikan itu sendiri. Oleh sebab itu setiap karya memiliki nilai jualnya sendiri.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini akan dilakukan menggunakan 5 bab yang akan dijelaskan pada paragraf-paragraf yang ada berikutnya dengan menggunakan

²⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia.

²¹ Ibid.

²² Ibid.

pendoman penulisan skripsi yang telah disiapkan oleh Universitas Kristen Indonesia (UKI) untuk memenuhi persyaratan kelulusan.

Bab I PENDAHULUAN

Pada bagian ini akan dijelaskan mengenai alasan mengapa penulisan skripsi ini dibuat dengan latar belakang yang ada, tujuan, dan landasan-landasan yang dimiliki sebagai alat dalam meneliti.

Bab II TINJAUAN PUSTAKA

Disini dijelaskan konsep yang telah disebutkan pada bab pendahuluan. Konsep ini akan digunakan dalam meneliti topik yang ada. Bagian ini akan diisi secara teoritis mengenai kajian pustaka yang digunakan.

Bab III PERAN *GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE* MENURUT UNDANG - UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Bab ini akan membahas tentang rumusan masalah 1 menurut undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta sebagai alat penelitian.

Bab IV PERLINDUNGAN UU NO.28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA UNTUK CIPTAAN LAGU DAN / ATAU MUSIK TERHADAP *GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE*

Rumusan masalah 2 akan dibahas lebih lanjut pada bab ini. Dimana terdapat cara-cara dalam membuktikan hasil karya yang dimiliki sang seniman merupakan hasil dari proses kreatif yang dimilikinya.

Bab V PENUTUP

Bab ini berisikan dengan kesimpulan dan saran yang diberikan oleh penulis selama melakukan penulisan skripsi untuk mencapai tujuan dari penulisan skripsi.

DAFTAR PUSTAKA

Buku dan artikel yang digunakan oleh penulis dalam meneliti

