

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan teknologi yang sangat pesat dari masa ke masa pada dasarnya mempengaruhi seluruh aspek kehidupan manusia, termasuk mempengaruhi perubahan pola kehidupan manusia. Salah satu tokoh yang membahas tentang teknologi dan kaitannya dengan komunikasi adalah Arnold Pacey. Arnold Pacey dalam bukunya yang berjudul *The Culture of Technology* membahas mengenai teknologi dari sudut pandang sosial-kultural. Pacey melihat bahwa teknologi adalah sesuatu yang pada awalnya bersifat netral secara kultural, moral dan politik. Namun, seiring berjalannya waktu teknologi kemudian dijadikan sebagai alat untuk melakukan hal-hal yang bersifat negatif. Pacey berpendapat hal tersebut pada dasarnya merupakan penyalahgunaan yang dilakukan oleh para politikus, agen-agen politik, perusahaan dan lain sebagainya. Jika teknologi dilihat dalam konteks konstruksi dasar mesin itu bersifat netral, namun jika dilihat dalam konteks aktivitas manusia yang mengiringi mesin dengan kata lain penggunaan secara praktikal, maka teknologi memiliki peran sebagai simbol status, alat kekuasaan dan lain-lain¹.

¹ Cahya Berto Habibi dan Irwansyah, "Konsumsi dan Produksi Musik Digital pada Era Industri Kreatif", *MetaCommunication; Journal of Communication Studies*, Vol. 5 No. 1, hlm. 24, 2020.

Revolusi industri pada tahun 1990 mempengaruhi revolusi komunikasi dalam bentuk informasi dan teknologi informasi. Hal tersebut menunjukkan internet berperan besar terhadap revolusi industri. Dengan adanya perkembangan teknologi, musik adalah salah satu bentuk komunikasi audio yang dapat dinikmati atau didengar oleh siapa saja, di mana saja dan kapan saja. Komunikasi melalui audio telah menjadi bagian kehidupan manusia dari dulu hingga saat ini.

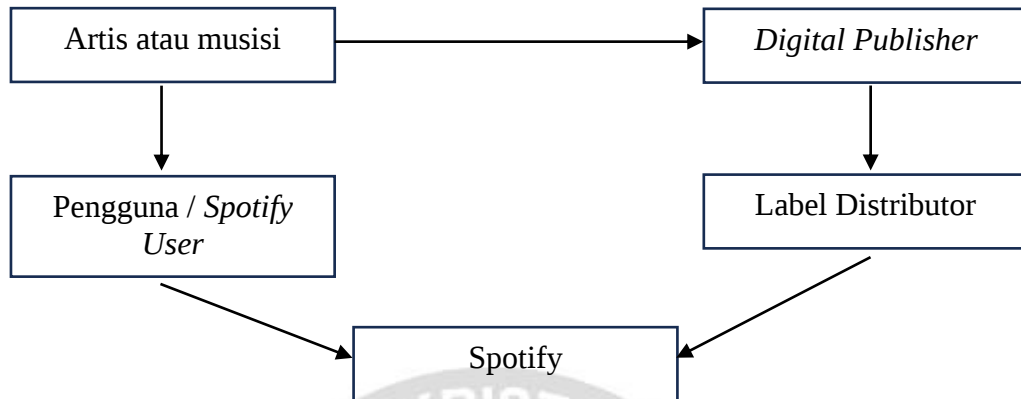
Audio memiliki kelebihan dibandingkan dengan bacaan atau media visual, salah satunya yaitu kemampuan untuk membebaskan pembicara di audio tanpa mengkhawatirkan penampilan dari pembicara tersebut. Sedangkan media visual sangat mementingkan penampilan dari seseorang yang tampil dalam media visual terkait. Seperti yang dijelaskan di paragraf sebelumnya bahwa audio dapat dinikmati kapan saja dan di mana saja, seperti lagu dan/atau musik yang selalu hadir di kehidupan sehari-hari manusia. Digitalisasi yang terjadi pada saat ini sangat mempengaruhi industri audio, yang dapat menjadi peluang besar bagi industri audio untuk berkembang dan menciptakan suatu inovasi.

Musik adalah suatu sarana untuk melihat individu, karena musik sangat terhubung dengan kenangan, aspirasi, kehidupan sehari-hari serta kelompok sosial tertentu. Sebelum era digital, konsumsi musik sangat terbatas pada *vinyl*, kaset, CD dan/atau datang ke konser. Dengan adanya kemajuan teknologi lahir sebuah *handphone* atau *smartphone* atau *gadget* dan digitalisasi, konsumsi musik pun meningkat secara pesat dan dapat diakses kapan pun dan di mana pun. Dalam hal ini, musik terlihat seperti tidak

membutuhkan biaya atau gratis, tetapi dalam kenyataannya musik yang dinikmati tidak diberikan secara gratis atau cuma-cuma kepada pendengar. Industri audio sangat mendukung kepada setiap manusia untuk mendapatkan keuntungan serta mencari peluang untuk memperluas pasar. Dengan adanya dukungan kemajuan teknologi atau era digitalisasi, setiap orang memiliki kesempatan untuk menciptakan suatu karya musik atau lagu dan/atau musik dengan mudah. Cara yang dapat dilakukan adalah mengunggah karya tersebut ke sarana musik, yaitu Spotify atau *platform* musik lainnya. Spotify adalah aplikasi *streaming* musik yang tersedia di *handphone* atau *smartphone* atau *gadget*, aplikasi ini merupakan salah satu aplikasi *streaming* musik terbesar dengan memiliki lebih dari 30 (tiga puluh) juta lagu dan/atau musik untuk diputar dan lebih dari 70 (tujuh puluh) juta pelanggan, dan penulis merupakan salah satu pelanggan Spotify. Spotify menyediakan berbagai lagu dan/atau musik terbaru dan lengkap, serta aplikasi ini memiliki desain fitur sederhana sehingga memudahkan para pengguna untuk menggunakan aplikasi ini². Spotify memiliki kebijakan bagi para artis atau musisi yang menginginkan lagu dan/atau musiknya dimuat dalam aplikasi Spotify agar dapat memiliki label atau *publisher* terlebih dahulu sebelum mengunggah lagu dan/atau musiknya ke Spotify. Secara sistem, seorang musisi dapat menjual lagu dan/atau musiknya pada aplikasi Spotify dengan cara sebagai berikut³:

² Deliusno, "Spotify Masuk, Total Ada 8 Layanan "Streaming" Musik di Indonesia", 2016, <https://tekno.kompas.com/read/2016/03/31/13140017/Spotify.Masuk.Total.Ada.8.Layanan.Stre> [diakses pada tanggal 27 September 2023 pukul 19.00]

³ Spotify, "Syarat dan Ketentuan Pengguna Spotify", <https://www.spotify.com/id-id/legal/end-user-agreement/#s23> [diakses pada tanggal 27 September 2023 pukul 19.00]



Bagan di atas menunjukkan sebuah sistem yang dibuat oleh Spotify untuk meminimalisir pelanggaran hak cipta yang akan terjadi. Bagan tersebut menunjukkan bahwa seorang artis atau musisi yang ingin memasarkan lagu dan/atau musik di Spotify diwajibkan untuk memiliki label atau *publisher* yang bertugas dan memiliki hak atas lisensi sebuah hak cipta, hal ini dilakukan untuk memberikan perlindungan hukum kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Di Indonesia sampai saat ini belum memiliki label atau *publisher* yang bekerja sama secara langsung dengan Spotify, sehingga untuk memasukkan lagu dan/atau musik ke Spotify para artis atau musisi terlebih dahulu harus memiliki label atau *publisher* di Indonesia yang berwenang untuk mengelola hak cipta atas lagu dan/atau musik, kemudian pihak label atau *publisher* Indonesia akan mengajukan permintaan kepada label atau *publisher* yang bekerja sama dengan Spotify.

Hak dan kewajiban masing-masing pihak menurut bagan di atas dapat dijelaskan sebagai berikut⁴:

1. Pengguna Spotify atau Spotify *User* memiliki hak untuk mendengarkan lagu dan/atau musik yang diinginkan dengan kualitas yang baik dan dapat memiliki akun premium dengan cara berlangganan, agar dapat mendengar lagu dan/atau musik tanpa iklan yang ada di aplikasi Spotify. Tetapi, ada juga pendengar yang dapat mendengar musik secara gratis hanya saja disela iklan.
2. Spotify berhak mendapatkan dan mengelola hak cipta atas karya cipta secara komersil, baik pembayaran dari para pengguna premium atau pengiklan yang akan dimunculkan bagi pengguna gratis. Sedangkan, kewajiban Spotify adalah mengeluarkan atau memberikan royalti yang didistribusikan kepada label distributor terlebih dahulu sebelum diserahkan kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini tertuang dalam syarat dan ketentuan saat pencipta lagu dan/atau musik atau *publisher* ingin mendistribusikan karya cipta melalui Spotify.
3. Label Distributor yang bekerja sama secara langsung dengan Spotify memiliki kewajiban dalam mendistribusikan royalti kepada label artis atau *digital publisher*. Di sisi lain, *label distributor* berhak mendapatkan *fee* distribusi yang besarnya telah disepakati di perjanjian.

⁴ Muh. Habibi Akbar Rusly dan Mukti Fajar ND, "Mekanisme Pembayaran Royalti Lagu dan Musik dalam Aplikasi Streaming Musik", Media of LAW and SHARIA, Vol. 1 No. 2, hlm. 87, 2020.

4. *Digital Publisher* memiliki kewajiban untuk mendistribusikan atau memasarkan setiap lagu dan/atau musik yang pengelolaan haknya diberikan artis atau musisi kepada *digital publisher*. Oleh karena itu, *digital publisher* memiliki hak pembagian *fee* terhadap royalti yang dihasilkan dalam penjualan lagu dan/atau musik, sama halnya dengan *label distributor* dengan besaran *fee* yang diberikan sesuai dengan kesepakatan atau perjanjian antara artis atau musisi dengan *digital publisher*.
5. Artis atau musisi memiliki kewajiban untuk membuat atau menghasilkan sebuah karya yang kemudian akan dikelola atau dipasarkan oleh *digital publisher*. Hak seorang artis atau musisi adalah menerima royalti atas karya yang dimilikinya sebagai pencipta dan/atau pemegang hak cipta, besaran royalti yang diterima sesuai dengan kesepakatan yang dibuat bersama *digital publisher*.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan hak khusus bagi pencipta atau pemegang cipta untuk memperbanyak atau menggandakan dan untuk mengumumkan hasil karya ciptanya. Pencipta juga berhak atas manfaat ekonomi yang lahir dari ciptaan tersebut. Manfaat ekonomi dapat bersumber dari kegiatan mengumumkan (*performing rights*), kegiatan menyiarkan (*broadcasting rights*), kegiatan memperbanyak yang mana termasuk di dalamnya; *mechanical*, *printing*, *synchronization*,

advertising dan kegiatan menyebarkan (*distribution rights*)⁵. Dalam hal ini, pencipta dapat mengunggah hasil karyanya ke Spotify sehingga para pengguna akan mendengarkan atau tertarik terhadap hasil karya tersebut. Mekanisme pembayaran royalti terkait bagi hasil pendapatan bagi musik yang diunggah ke Spotify dan telah diklaim oleh pencipta atau penerbit musik adalah dengan cara⁶:



Berikut adalah penjelasan dari masing-masing tahapan sebagaimana dimaksud dalam bagan di atas⁷:

1. Proses pemberian royalti berupa bagi hasil akan dibayarkan kepada pihak artis atau musisi yang telah mendaftarkan akunnya di Spotify, sistem pencairan royalti bagi hasil dilakukan dengan tahapan Spotify akan memberikan royalti dan laporan royalti kepada *digital aggregator* atau yang disebut dengan pembeli lisensi hak cipta yang bekerja sama dengan Spotify.
2. Adapun besaran royalti yang diberikan oleh Spotify terhadap para artis atau musisi berbeda-beda. Pada umumnya akan ditentukan berdasarkan

⁵ Hendra Tanu Atmadja, *Hak Cipta Musik atau Lagu*, Pasca Sarjana Universitas Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 299.

⁶ *Op. Cit.*, note 4, hlm. 89.

⁷ *Ibid*, hlm. 89 – 90.

pertimbangan pendapatan perkapita negara tertentu, sebagai contoh di Indonesia royalti yang diberikan oleh Spotify dalam setiap 1 (satu) kali *stream* yaitu sebesar 0,004533 Euro. Pembayaran ini akan dilakukan setiap bulannya selama lagu dan/atau musik tersebut terdaftar dan memiliki pemutaran pada aplikasi Spotify.

3. Selanjutnya, *digital aggregator* akan memberikan royalti yang telah dipotong *client share rate* sebesar 0,7 dari total penghasilan royalti berdasarkan kesepakatan yang telah disetujui antara *digital aggregator* Spotify dengan *digital aggregator* artis. Pembayaran dilakukan per tiga bulan oleh *digital aggregator* dikarenakan pertimbangan besaran nominal mengingat tidak semua artis yang bekerja sama adalah artis yang terkemuka.
4. Royalti yang telah diberikan kepada *digital aggregator* artis atau musisi selanjutnya akan dibagi kepada artis atau musisi (pencipta). Pembagian antara *digital aggregator* artis atau musisi dengan artis atau musisi sesuai dengan kesepakatan antara para pihak.

Hak yang dimiliki oleh pencipta atas suatu karya musik yang lahir dari imajinasi seseorang disebut sebagai hak cipta. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan hal-hal penting terkait hak cipta. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu

pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Sebelum lahirnya sebuah ciptaan yang memiliki hak tertentu, tentunya ada subjek yang menciptakan ciptaan tersebut, yang disebut dengan pencipta. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Pencipta merupakan pemegang penuh atas hak atas karya yang dibuatnya, Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Sebagai pencipta atas karya lagu dan/atau musik atau pemegang hak cipta, tentunya pencipta mendapatkan hak eksklusif yang bersifat ekonomis yang disebut sebagai royalti, royalti adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak tersebut.

Saat ini seseorang yang mampu menciptakan sebuah karya khususnya lagu dan/atau musik dapat dengan mudah mempublikasikan hasil karya musiknya ke platform musik, karena kemajuan teknologi yang semakin memadai. Seseorang dapat mengunggah lagu dan/atau musik ke sosial media yang bernama Spotify, SoundCloud, dan lain sebagainya dengan cara yang lebih mudah dibandingkan sebelum adanya revolusi digital. Sayangnya, hal tersebut juga memiliki efek negatif bagi sang pencipta lagu dan/atau musik,

karena siapapun dapat dengan mudah membagikan hasil karya musik tersebut tanpa izin dari sang pencipta.

Baru-baru ini kemajuan teknologi digemparkan dengan suatu inovasi yang bernama *Artificial Intelligence*. *Artificial Intelligence* adalah sebuah simbol munculnya era revolusi industri 4.0 yang diyakini memberikan kemudahan kepada penggunaannya di berbagai bidang. *Artificial Intelligence* merupakan salah satu bagian dari ilmu komputer yang mempelajari bagaimana membuat mesin (komputer) yang dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik manusia, bahkan dapat lebih baik dari yang dilakukan oleh manusia. Pengertian *Artificial Intelligence* yang lain adalah suatu ilmu yang mempelajari cara membuat komputer melakukan sesuatu seperti yang dilakukan oleh manusia. *Artificial Intelligence* juga merupakan kawasan penelitian, aplikasi dan instruksi yang terkait dengan pemrograman komputer untuk melakukan suatu hal, dalam pandangan manusia adalah cerdas⁸. *Artificial Intelligence* sebenarnya sudah dimulai sejak musim panas tahun 1956. Pada saat itu, sekelompok pakar komputer, pakar dan peneliti dari disiplin ilmu lain dari berbagai akademi, industri serta berbagai kalangan berkumpul di Dartmouth College untuk membahas potensi komputer dalam rangka menirukan atau mensimulasi kepandaian manusia. Beberapa ilmuwan yang terlibat adalah Allen Newel, Herbert Simon, Marvin Minsky, Oliver Selfridge dan John McCarthy. Sejak saat itu, para ahli mulai bekerja keras

⁸ Umi Kalsum, "Pengenaln Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) Kepada Remaja", Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Bina Darma, Palembang, 2022, hlm. 5.

untuk membuat, mendiskusikan, merubah dan mengembangkan sampai mencapai titik kemajuan yang penuh. Mulai dari laboratorium sampai pada pelaksanaan kerja nyata. Awalnya, *Artificial Intelligence* hanya ada di universitas dan laboratorium penelitian, dan penggunaannya jarang, jika ada produk praktis yang sudah dikembangkan. Menjelang akhir tahun 1970 dan awal tahun 1980, mulai dikembangkan secara penuh dan hasilnya secara berangsur-angsur mulai dipasarkan. Saat ini, sudah banyak hasil penelitian yang sedang dan sudah dikonversikan menjadi produk nyata yang membawa keuntungan bagi pemakainya⁹.

Inovasi *Artificial Intelligence* dapat mengancam hasil karya lagu dan/atau musik milik seseorang, karena *Artificial Intelligence* dapat dengan mudah menyanyikan lagu dan/atau musik tersebut dengan suara tiruan. *Artificial Intelligence* memiliki beberapa perangkat lunak yang bernama Wondershare, Uberduck.ai, Typecast.ai, Voicemod.net¹⁰. Perangkat lunak ini dapat digunakan untuk menyanyikan sebuah lagu dan/atau musik atau membaca teks dengan *custom voice*. Artinya, pengguna perangkat lunak tersebut dapat mengunggah suatu lagu dan/atau musik untuk dinyanyikan kembali dengan suara milik orang lain.

Permasalahan secara perlahan muncul ke permukaan pengguna sosial media. Sebagai contoh suara milik Travis Scott *rapper* asal Amerika Serikat

⁹ *Ibid*, note 8, hlm. 6.

¹⁰ Taufan Pinandita, "Tren Baru Teknologi AI, Bisa Tiru Suara Ariana Grande Hingga Jokowi Nyanyika Lagu-Lagu Indonesia", 2023, <https://www.suaramerdeka.com/teknologi/048665795/tren-baru-teknologi-ai-bisa-tiru-suara-ariana-grande-hingga-jokowi-nyanyikan-lagu-lagu-indonesia> [diakses pada tanggal 25 September 2023 pukul 19.30]

yang digunakan oleh *Artificial Intelligence* untuk menyanyikan 16 lagu dan/atau musik dalam album yang berjudul “UTOP-AI” yang diunggah ke YouTube dan SoundCloud¹¹. Fenomena ini menjadi perdebatan label musik serta penyanyi aslinya, karena terdapat pelanggaran hak cipta dan royalti. Dengan mudahnya seseorang menggunakan *Artificial Intelligence* untuk menghasilkan suatu album tanpa meminta izin kepada label musik dan/atau penyanyi terkait, kemudian mendapatkan keuntungan dari album terkait. Contoh lainnya adalah lagu dan/atau musik New Jeans *group* K-Pop yang berjudul OMG dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence* dengan menggunakan suara Travis Scott sebagaimana video yang diunggah ke YouTube dengan link <https://www.youtube.com/watch?v=mC72rm6qgms>. Video tersebut berjudul “Travis Scott - OMG (AI cover)” diunggah pada tanggal 23 April 2023 dengan 92.429 views, yang mana akun tersebut akan mendapatkan keuntungan dari YouTube.

Oleh karena itu, terdapat permasalahan hukum yang muncul karena penggunaan *Artificial Intelligence* tidak terkontrol. Suatu perangkat lunak dalam hal ini adalah *Artificial Intelligence* yang dioperasikan seseorang dapat menyanyikan kembali lagu dan/atau musik tersebut dengan mendapatkan keuntungan finansial, namun tidak meminta izin terlebih dahulu dari pemegang hak cipta atau pemegang hak cipta tidak mendapatkan royalti atas hal tersebut.

¹¹ Giovani Dio Prasasti, “Pakai Suara Travis Scott, Album Lagu Buatan AI Dihapus dari YouTube dan SoundCloud”, 2023, <https://www.liputan6.com/tekno/read/5274237/pakai-suara-travis-scott-album-lagu-buatan-ai-dihapus-dari-youtube-dan-soundcloud?page=4> [diakses pada tanggal 25 September 2023 pukul 19.30]

Maka, berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, penulis memberi judul pada penulisan ini adalah “**ROYALTI ATAS LAGU DAN/ATAU MUSIK YANG DINYANYIKAN OLEH KECERDASAN BUATAN (ARTIFICIAL INTELLIGENCE) DI PLATFORM DIGITAL**”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat permasalahan yang timbul. Permasalahannya adalah:

1. Apakah pemegang hak cipta dapat menuntut royalti atas lagu dan/atau musik yang dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence* di platform digital menurut Hukum Kekayaan Intelektual?
2. Bagaimana peran dan kedudukan *Artificial Intelligence* dalam Hukum Kekayaan Intelektual?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penulisan hukum ini adalah:

1. Untuk mengkaji dan menganalisis pemegang hak cipta dapat menuntut royalti atas lagu dan/atau musik yang dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence* di platform digital menurut Hukum Kekayaan Intelektual.
2. Untuk menganalisis dan mengetahui peran dan kedudukan *Artificial Intelligence* dalam Hukum Kekayaan Intelektual.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penulisan ini berguna untuk memberikan pertimbangan hukum apakah pemegang hak cipta dapat menuntut royalti atas lagu dan/atau musik yang dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence* di platform digital menurut Hukum Kekayaan Intelektual, karena penggunaan lagu dan/atau musik tersebut tanpa seizin pemegang hak cipta dan pengguna *Artificial Intelligence* mendapatkan keuntungan secara ekonomis, serta melihat peran dan kedudukan *Artificial Intelligence* dalam Hukum Kekayaan Intelektual.

2. Kegunaan Praktis

Penulisan ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan dari penggunaan *Artificial Intelligence* yang dapat merugikan pemegang hak cipta atas lagu dan/atau musik, serta dapat mengetahui cara untuk melindungi hak atas lagu dan/atau musik dari pemegang hak cipta yang disebabkan oleh kehadiran *Artificial Intelligence* yang dianalisis berdasarkan Hukum Kekayaan Intelektual.

E. Metode Penelitian

1. Spesifikasi Penelitian

Metode penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis normatif. Metode penelitian yuridis normatif memiliki kecenderungan dalam mencitrakan hukum sebagai disiplin

prespektif di mana hanya melihat hukum dari sudut pandang norma-norma saja, yang tentunya bersifat perspektif. Dimana tema-tema penelitiannya mencakup¹² :

1. Penelitian terhadap Peraturan Perundang-Undangan;
2. Penelitian terhadap asas-asas hukum;
3. Penelitian terhadap sistematika hukum; dan
4. Penelitian terhadap taraf sinkronisasi vertikal dan horizontal.

2. Pendekatan Penelitian

Deidre D. Johnston dan Scott W. Vanderstoep mendefinisikan pendekatan penelitian adalah suatu rencana dan desain suatu penelitian yang diawali dari setiap tahap hipotesis hingga diakhiri kesimpulan¹³. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pendekatan perundang-undangan (*Statue Approach*)

Pendekatan perundang-undangan adalah pendekatan dengan menggunakan legislasi dan regulasi. Menurut Peter Mahmud Marzuki bahwa pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua Undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Bagi penelitian untuk kegiatan praktis, pendekatan Undang-undang ini akan membuka kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari adakah konsistensi dan kesesuaian antara

¹² Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif; Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2001, hlm. 14.

¹³ Analta Fatrah Hakim, “Penelitian Aliran Sungai Desa Bolong Guna Membantu Kebutuhan Yang Layak Bagi Masyarakat Sekitar”, Program Studi Sipil, Fakultas Teknik, Universitas Andi Djemma, Palopo, 2023, hlm. 7.

suatu Undang-undang dengan Undang-undang lainnya atau antara Undang-undang dan Undang-undang Dasar atau antara regulasi Undang-undang. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi. Bagi penelitian untuk kegiatan akademis, peneliti perlu mencari ratio legis dan dasar ontologis lahirnya Undang-undang tersebut¹⁴.

Digunakannya pendekatan ini dimaksudkan untuk memudahkan peneliti dalam menelaah dan memahami peraturan hukum yang mengatur mengenai perlindungan hukum pemegang hak cipta atas lagu dan/atau musik yang dinyanyikan oleh *Artificial Intelligence*.

2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Peter Mahmud Marzuki menjelaskan pendekatan konseptual beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Dengan mempelajari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin di dalam ilmu hukum, peneliti akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relevan dengan isu yang dihadapi. Pemahaman akan pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin tersebut merupakan sandaran bagi peneliti dalam membangun suatu argumentasi hukum dalam memecahkan isu yang dihadapi¹⁵.

¹⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017, hlm. 93.

¹⁵ *Ibid*, hlm. 98.

Pendekatan konseptual digunakan untuk memahami pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang ada hubungannya dengan perlindungan hukum Hak Cipta atas karya digital.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Soerjono Soekanto tidak menggunakan bahan hukum, tetapi menggunakan istilah data sekunder atau data kepustakaan, yang didalamnya mengandung istilah bahan hukum.¹⁶ Data sekunder menurut Sugiyono, merupakan data yang tidak diperoleh secara langsung oleh pengumpul data, melainkan melalui pihak lain atau dokumen. Data sekunder ini berfungsi sebagai pendukung data primer. Dalam penelitian ini, data sekunder yang digunakan berasal dari dokumen jurnal. Data sekunder diperoleh oleh peneliti dari hasil penelitian sebelumnya, artikel, jurnal, buku, situs internet, dan sumber informasi lain yang berkaitan dengan penelitian.¹⁷

Sumber data yang akan digunakan dalam penulisan hukum ini diambil dari data primer dan data sekunder. Sumber hukum tersebut antara lain:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoratif, autoratif artinya mempunyai otoritas¹⁸. Adapun bahan hukum primer dalam penelitian ini yaitu UUD 1945, KUH Perdata, KUH Acara

¹⁶ Wiwik Sri Widiarty, *Metode Penelitian Hukum*, Publika Global Media, Yogyakarta, 2024, hlm. 121.

¹⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2008, hlm. 408.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 141.

Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau musik dan/atau Musik yang berhubungan dengan penelitian ini.

2. Bahan Hukum Sekunder

Sumber hukum sekunder merupakan bahan hukum yang bersifat membantu dan/atau menunjang bahan hukum primer dalam penelitian yang akan memperkuat penjelasan di dalamnya. Data ini biasanya digunakan untuk melengkapi data primer dan memberikan petunjuk ke arah mana peneliti melangkah¹⁹. Sumber data sekunder penelitian ini adalah data-data yang diperoleh dengan melakukan kajian pustaka buku-buku ilmiah, hasil penelitian, dan sebagainya²⁰.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan-bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus, ensiklopedia dan lain-lain yang ada relevansinya dengan isu hukum dalam penelitian ini.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 142.

²⁰ Amiruddin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2006, hlm. 30.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penulisan ini, teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah studi kepustakaan. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mengadakan studi penelaahan terhadap buku-buku, literatur-literatur, catatan-catatan dan laporan-laporan yang ada hubungannya dengan masalah yang dipecahkan²¹.

5. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif yaitu penelitian yang mengacu kepada norma-norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan putusan pengadilan serta norma-norma yang hidup dan berkembang dalam masyarakat.²² Analisis bahan-bahan hukum dilakukan setelah seluruh bahan hukum terkumpul kemudian dianalisis secara yuridis normatif. Analisis ini dilakukan dengan mengevaluasi norma-norma hukum yang didasarkan pada konstitusi atas permasalahan yang sedang berkembang sebagai proses untuk menemukan jawaban atas pokok isu hukum melalui beberapa tahap, diantaranya:

1. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi hal yang tidak relevan dengan pokok isu hukum.
2. Pengumpulan bahan hukum yang relevan dengan isu hukum.

²¹ M. Nazir, *Metode Penelitian*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2014, hlm. 27.

²² Zainudin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2010, hlm. 114.

3. Telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan hukum yang telah dikumpulkan.
4. Menyimpulkan pembahasan dalam bentuk argumentasi dengan menjawab isu hukum.
5. Mengajukan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun secara konsisten dalam kesimpulan²³.

6. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di wilayah DKI Jakarta dalam kurun waktu 7 (tujuh) bulan. Dimulai dari tanggal 01 Maret 2024 sampai dengan 31 Oktober 2024.

7. Orisinalitas Penelitian

Sebuah karya tertentu harus memiliki orisinalitas, orisinalitas merupakan kriteria utama yang harus dijaga dalam sebuah karya terutama karya akademik. Karya akademik seperti skripsi, tesis dan disertasi harus memperlihatkan bahwa karya itu adalah orisinal. Untuk menjaga orisinalitas dan memudahkannya, maka penulis mengambil 2 (dua) sampel penulisan terdahulu yang memiliki kesamaan atau kemiripan masalah dengan penelitian yang akan dilakukan penulis, untuk dijadikan

²³ Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit.*, note 37, hlm. 141.

perbandingan agar terlihat keorisinalitasan penulis. Beberapa penelitian sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Skripsi yang berjudul “Tindakan Pelanggaran Hak Cipta Dalam Menyanyikan Ulang atau Mengcover Lagu dan/atau musik Melalui Media Youtube (Kasus *Cover* Lagu dan/atau musik “Akad” Dengan Pemegang Hak Cipta Band Payung Teduh)” oleh Jeaney Dwi Septa Aquar yang diterbitkan pada tahun 2018. Skripsi ini mengkaji tentang bentuk pelanggaran hak cipta atas *cover* lagu dan/atau musik Akad yang diunggah ke YouTube dengan tujuan diperdagangkan atau dikomersilkan dengan *me-monitize* akun YouTuber bernama Hanindhiya.
2. Jurnal yang berjudul “Perlindungan dan Pengelolaan Hak Royalti Pencipta Melalui Peraturan Pemerintah No. 56 Tahun 2021” oleh Gracelina Jesyca Carmety Nyaman, Kadek Nita Erlita, Anjalia Rambu Kahi, Ruhil Amani, Dyah Permata Budi Asri dari Fakultas Hukum Universitas Wijayakusuma yang diterbitkan pada tahun 2021. Jurnal ini mengkaji tentang jaminan perlindungan dan kepastian hukum terhadap hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait atas lagu dan/atau musik dan/atau musik dan membutuhkan mekanisme pengelolaan royalti yang transparan, berkualitas dan tepat sasaran serta melalui sarana teknologi informasi.

Dari kedua hasil temuan penelitian terdahulu, persamaan antara kedua penulisan terdahulu dengan penulisan ini adalah memfokuskan

terhadap hak cipta khususnya terkait pelanggaran atau perlindungan hak ekonomi pencipta, serta pengelolaan hak atas lagu dan/atau musik dan/atau musik sebagai bentuk karya cipta. Perbedaan antara kedua penulisan terdahulu dengan penulisan ini memiliki pendekatan dan objek kajian yang berbeda. Penelitian ini akan memberikan kontribusi penting dalam hal kebaruan (*novelty*) dengan mengusulkan pendekatan modern yang berguna dalam menghadapi perkembangan teknologi, terutama masalah hukum terkait penggunaan *Artificial Intelligence* dalam hubungannya dengan keaslian dari lagu dan/atau musik dan/atau musik. Saat ini, dengan perkembangan teknologi yang pesat, penggunaan *Artificial Intelligence* dalam industri kreatif seperti komposisi lagu dan/atau musik dan/atau musik memunculkan masalah hukum baru yang dapat diatasi dengan metode inovatif.