

PERBANDINGAN PENGATURAN HUKUM BEBERAPA NEGARA MENGENAI PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA MUSIK HASIL DARI ARTIFICIAL INTELLIGENCE

Zahra Fadila¹, Diana Lukitasari²

^{1,2} Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret

Email korespondensi: zahrafadila@student.uns.ac.id

Abstrak: Penelitian ini bertujuan menganalisis perbandingan pengaturan hukum beberapa negara dengan hukum Indonesia mengenai pelanggaran hak cipta atas karya musik yang dihasilkan Artificial Intelligence. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum normatif dengan pendekatan analisis peraturan perundang-undangan (statutory approach) dan pendekatan komparatif (comparative approach). Teknik pengumpulan hukum dalam penelitian ini dengan studi Pustaka dan pengumpulan bahan hukum. Berdasarkan penelitian ini menunjukkan Undang-Undang Hak Cipta Indonesia belum jelas mengatur perlindungan karya musik hasil AI dan hanya mengakui manusia atau badan hukum sebagai pencipta, sehingga karya AI tanpa campur tangan manusia tidak dilindungi, menimbulkan kekosongan hukum. Penentuan pelanggaran hak cipta mengacu pada konsep “bagian substansial” yang belum jelas, menyulitkan pembuktian pelanggaran oleh AI. Sementara, Inggris memberikan perlindungan hak cipta karya hasil AI selama 50 tahun kepada orang/perusahaan di balik AI, dan Amerika Serikat hanya melindungi jika ada kontribusi manusia signifikan. Dibutuhkan reformasi peraturan hak cipta karya hasil AI di Indonesia.

Kata Kunci: Artificial Intelligence; hak cipta; karya music; pelanggaran; UU Hak Cipta

Abstract: This research aims to analyze the comparison of legal regulations in several countries with Indonesian law regarding copyright infringement of musical works generated by Artificial Intelligence. The research method used is normative legal research with a statutory approach to analyze relevant laws and regulations, as well as a comparative approach. Legal data collection was conducted through literature studies and the gathering of legal materials. Based on this research, it is found that Indonesia's Copyright Law has not clearly regulated the protection of AI-generated musical works and only recognizes humans or legal entities as creators, so AI-generated works without human involvement are not protected, resulting in a legal vacuum. The determination of copyright infringement refers to the concept of a “substantial part,” which is not clearly defined, making it difficult to prove infringement by AI. Meanwhile, the UK grants copyright protection to AI-generated works for 50 years, assigning copyright to the person or company behind the AI, and the United States only protects such works if there is significant human contribution. There is a need for reform of copyright regulations for AI-generated works in Indonesia.

Keywords: Artificial Intelligence; copyright; musical works; infringement; Copyright Law.

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi telah merubah metode kerja manusia yang sebelumnya dilakukan secara manual menjadi lebih otomatis dan berbasis digital (Gede dkk., 2023). Salah satu faktor kunci yang mendorong perubahan ini adalah kemunculan suatu sistem bernama *artificial intelligence* (AI). Istilah *artificial intelligence* muncul pada tahun 1956 diperkenalkan oleh John McCarthy saat para ilmuwan mulai mengambil langkah awal dalam mengembangkan teknologi ini. Namun, di tahun-tahun berikutnya, perkembangan AI mengalami masa yang disebut "musim dingin AI," di mana minat dan dukungan terhadap teknologi ini berkurang secara signifikan. Kemudian pada era 2000-an, dengan kemajuan teknologi komputer dan pengembangan algoritma, era baru dalam evolusi AI dimulai (Smith, 2006). *Artificial intelligence* (AI) merupakan merupakan cabang ilmu komputer yang mempelajari bagaimana merancang sistem komputer yang mampu menunjukkan perilaku cerdas, mirip dengan yang diperlihatkan oleh manusia (Nauval, 2023).

Perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* memberikan dua dimensi dalam kehidupan manusia. Kehadiran teknologi ini berhasil meningkatkan publikasi yang tentunya mempermudah kehidupan manusia tetapi juga dapat memicu peningkatan berbagai tindakan yang merugikan dan sering kali melanggar hukum, dengan pola yang terus berkembang (Riswandi, 2016). Dalam industri musik, AI dapat dimanfaatkan dalam penciptaan karya musik melalui proses memasukkan data dengan algoritma yang menghasilkan melodi, harmoni, dan komposisi yang menarik. Melalui hal ini, AI dapat meningkatkan kreativitas dan menghasilkan musik yang unik tetapi juga dapat memunculkan kekhawatiran mengenai hak cipta, keaslian, dan juga peran musisi dalam proses kreatif didalam penciptaanya.

Lagu dan musik menjadi karya cipta yang menghadapi tantangan signifikan, terutama karena musik adalah salah satu bentuk seni yang sangat rentan terhadap pelanggaran hak cipta. Dalam perkembangannya AI memiliki kemampuan untuk menghasilkan karya musik yang pada awalnya diciptakan oleh sejumlah individu dan sudah dilindungi oleh hak cipta, namun kemudian dipublikasikan secara terbuka untuk digunakan secara komersial atau bebas tanpa izin dari pemilik hak cipta (Khoirul Wahid Azmi dkk., 2024). Masalah yang dijelaskan berkaitan dengan pembuatan karya seni musik menggunakan teknologi AI dapat dilihat dalam gugatan yang dibuat oleh Sony Music, Universal Music Group, dan Warner Records kepada perusahaan Suno dan Udio yang telah melakukan pelanggaran hak cipta. Suno merupakan perusahaan *artificial Intelligence* yang berbasis di Massachusetts dan Udio, yang dikenal sebagai Uncharted Labs berbasis di New York yang telah mencuri musik untuk "menghasilkan" karya yang mirip dan meminta ganti rugi sebesar \$150.000 (£118.200) untuk setiap karya. Hal ini tentunya akan menjadi masalah sebab hasil dari karya tersebut dikomersialisasikan. Dalam hal ini komersialisasi tersebut dapat ditemukan dalam pengunggahan karya tersebut di berbagai media streaming digital seperti Apple Music, Spotify Youtube, Tiktok, dan media lainnya belum lagi dalam kasus ini keluhan yang diajukan di pengadilan federal di Massachusetts dan New York, label rekaman menyatakan bahwa

perusahaan-perusahaan AI tersebut hanya menghasilkan uang dari menyalin lagu (Sherman, n.d.).

Kesulitan dan tantangan muncul sebab belum adanya konsep atau tolak ukur yang jelas dalam mengidentifikasi secara obyektif sebuah lagu atau musik hasil dari *artificial intelligence* melanggar hak cipta karya orang lain (Amalia dkk., 2024). Selain itu dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, AI tidak diakui sebagai pencipta atau subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban pidana. Undang-Undang ini juga belum secara eksplisit mengatur tentang karya yang dihasilkan oleh AI, hal ini menimbulkan kekosongan hukum dan ketidakpastian bagi para pencipta, pemilik hak cipta, dan pelaku usaha di bidang musik digital. Berbagai negara memiliki pendekatan yang berbeda dalam mengatur hak cipta atas karya musik hasil dari AI. Beberapa negara mulai mengadaptasi regulasi mereka untuk dapat mengakomodasi perkembangan teknologi. Namun beberapa negara lain masih mengalami tantangan dalam merumuskan kebijakan yang tepat berkaitan dengan perkembangan teknologi AI ini. Diperlukan kajian komparatif mengenai pengaturan hukum pelanggaran hak cipta karya musik yang dihasilkan oleh AI di berbagai negara untuk memahami perbedaan, kesamaan, dan keuntungan dari masing-masing sistem hukum.

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan terkait bagaimana tolak ukur pelanggaran hak cipta karya musik hasil dari AI berdasarkan peraturan yang ada di Indonesia? Serta bagaimana pengaturan hukum mengenai hak cipta atas karya musik yang dihasilkan oleh teknologi Artificial Intelligence di beberapa negara? Oleh karena itu, diharapkan bahwa penelitian ini akan membantu dalam pembuatan peraturan yang lebih responsif terhadap perkembangan teknologi sehingga para pelaku industri musik dan pemilik hak cipta dapat memiliki jaminan hukum di era digital.

2. Metode

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan penulis menggunakan metode penelitian hukum normatif dan pendekatan perbandingan. Penelitian normatif adalah jenis penelitian yang mengkaji peraturan perundang-undangan pada peristiwa hukum secara umum (Marzuki, 2021). Penelitian normatif dilakukan dengan meninjau peraturan dan sistem hukum yang berkaitan dengan hak cipta terhadap karya seni musik hasil dari *artificial intelligence* di Indonesia. Penelitian ini dimulai dengan melihat pengaturan yang ada. Kemudian, masalah yang mempengaruhi pengaturan hukum dan politik hukum yang mendasarinya. Pendekatan perbandingan adalah pendekatan dengan cara membandingkan hukum suatu negara dengan hukum negara lain (Marzuki, 2021). Tujuan dari pendekatan perbandingan dalam penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi dan perbandingan tentang pengaturan hukum beberapa negara mengenai pelanggaran hak cipta karya musik yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* dengan pengaturan hukum yang berlaku di Indonesia.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua sumber hukum yakni bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang sifatnya autoritatif dan mendasari bahan hukum lainnya. Bahan-bahan hukum

primer dalam penelitian ini terdiri dari Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (Wetboek van Straftrecht), Undang Undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta, Undang Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas UU Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik sedangkan bahan hukum sekunder Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum berbentuk publikasi yang bukan merupakan dokumen resmi, publikasi tentang hukum meliputi buku-buku, teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum dan komentar-komentar atas putusan pengadilan (Marzuki, 2021).

3. Hasil Penelitian

3.1. Tolak ukur pelanggaran hak cipta karya musik hasil dari AI berdasarkan peraturan yang ada di Indonesia

Hak cipta terdiri dari dua kata yakni hak dan cipta. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia istilah "hak" diartikan sebagai suatu kewenangan yang diberikan kepada individu tertentu, yang dapat digunakan atau tidak sesuai keinginan. Sementara itu, "ciptaan" atau "ciptaan" diartikan sebagai suatu karya manusia yang dihasilkan melalui pemikiran, perasaan, pengetahuan, imajinasi, dan pengalaman. Menurut UU Nomor 28 Tahun 2014 Hak cipta merupakan suatu hak eksklusif pencipta dimana hak ini timbul secara prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Lalamentik, 2018).

Perlindungan hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) yang mana untuk mendapatkan perlindungan hak cipta suatu ciptaan harus memenuhi beberapa syarat substantif perlindungan karya cipta di Indonesia yakni:

1.) Fiksasi (*Fixed*)

Adanya ciptaan yang diwujudkan dalam bentuk nyata bukan dalam bentuk ide dalam hak cipta (Sari, 2021).

2.) Terdapat bentuk (*Form*)

Didasari oleh doktrin fiksasi bahwa adanya keharusan terdapat bentuk tertentu dari ciptaan (Freddy Haris dkk., 2020).

3.) Orisinalitas (*Original*)

Ciptaan diharuskan merupakan murni hasil ciptaan sendiri dari pikiran dan imajinasi orang tersebut (Freddy Haris dkk., 2020).

Hak cipta ini mencakup karya seni, sastra, atau ilmu pengetahuan yang berasal dari ide, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian penciptanya. Lagu dan musik termasuk kedalam karya yang mendapat perlindungan hak cipta. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam pembuatan karya musik menimbulkan suatu tantangan baru dan kompleks sebab penggunaan AI dapat menyebabkan pelanggaran hak cipta. Hal ini terjadi ketika adanya penggunaan suatu ciptaan tanpa izin, sehingga karya musik yang dihasilkan oleh AI menyerupai ciptaan yang dilindungi (Achmadi dkk., 2023). Oleh karena itu muncul pertanyaan berkaitan dengan tolak ukur yang harus diikuti sebagai standarisasi penggunaan AI dalam pembuatan karya musik dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta.

Pelanggaran hak cipta terjadi ketika perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif (hak moral dan hak ekonomi) pencipta atau pemilik hak cipta. Hak moral berkaitan dengan aspek pribadi dari pencipta yang tidak dapat dialihkan dan dihapuskan juga berkaitan dengan etika dari karya cipta tersebut (Mailangkay, 2017). Hak moral bertujuan untuk memberikan perlindungan terhadap hubungan emosional dan intelektual antara pencipta dan karyanya, yang telah ada sejak awal (Nurraihanah & Maeyangsari, 2024). Sedangkan, hak ekonomi berfokus pada aspek keuangan, yaitu terkait pada aspek finansial dari karya kreatif berupa manfaat ekonomi. Pencipta atau pemilik hak cipta memiliki kekuasaan penuh untuk mengontrol cara karya mereka digunakan secara komersial. Hak ini juga dapat ditransfer atau diganti secara legal oleh pencipta (Hikmah dkk., 2023). Di Indonesia terdapat Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) Indonesia yang mengatur mengenai pelanggaran hak cipta secara umum. Namun, UUHC belum secara eksplisit mengatur karya musik yang dihasilkan oleh teknologi Artificial Intelligence (AI), sehingga standar untuk menilai pelanggaran hak cipta terhadap karya musik AI tetap berdasarkan prinsip-prinsip umum perlindungan hak cipta.

Adanya ciptaan yang diwujudkan dalam bentuk nyata (*fixation*) dan dilindungi secara otomatis oleh prinsip deklaratif UUHC adalah tolak ukur utama pelanggaran hak cipta (Komuna & Putra, 2020). Dalam kasus karya musik yang dihasilkan oleh AI, meskipun penciptaannya dilakukan oleh mesin, karya tersebut tetap dianggap sebagai ciptaan yang dapat dilindungi jika memenuhi unsur orisinalitas dan diwujudkan dalam bentuk nyata, seperti rekaman atau notasi musik. Tolak ukur lainnya adalah unsur keaslian (*originality*). Karya-karya di Indonesia dinilai orisinalitasnya dengan menggunakan metode komparasi, yaitu membandingkan karya-karya yang dianggap memiliki kesamaan dengan karya-karya sebelumnya untuk mengetahui apakah terdapat kemiripan yang signifikan secara kualitatif daripada kuantitatif (Perisai, 2024). Apabila karya musik yang dibuat oleh AI meniru sebagian besar karya musik yang sudah ada tanpa izin dapat dianggap sebagai pelanggaran. Selanjutnya unsur kreativitas (*creativity*) yakni didasari kemampuan, pikiran, imajinasi, dsb dapat dilihat dari proses pembuatan sebuah karya seni musik menggunakan *artificial intelligence* dengan pengguna yang memberikan perintah atau *prompt* kepada AI tersebut. Hal ini dianggap sebagai proses kreatif karena memenuhi kriteria "dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi" seperti yang tertuang dalam Pasal 40 angka 1 UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dalam konteks hukum Indonesia, konsep kemiripan substansial (*substantial similarity*) menjadi salah satu kriteria untuk menentukan apakah suatu karya melanggar hak cipta. Kemiripan substansial mengacu pada kemiripan yang sangat besar antara dua karya sehingga karya baru dianggap meniru aspek penting dan unik dari karya asli, bukan hanya terinspirasi atau sekadar mirip (Magowan, 2023). Berdasarkan Pasal 44 ayat 1 UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

(UUHC) menyatakan bahwa “Yang dimaksud dengan “sebagian yang substansial” adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.” Untuk musik yang dibuat oleh AI, penerapan tolak ukur ini menjadi lebih sulit sebab AI dilatih menggunakan banyak data yang telah ada. Sehingga, bisa saja terdapat kemiripan dari lagu yang dihasilkan oleh AI. Di Indonesia penilaian kemiripan substansial dalam pelanggaran hak cipta menggunakan metode komparasi. Metode ini mempertimbangkan karakteristik dan esensi karya asli yang ditiru. Namun, belum ada standar baku yang mengatur secara khusus bagaimana mengukur kemiripan substansial pada karya musik yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (Pratama & Syam, 2024). Hal ini menimbulkan ketidakpastian hukum.

Selain itu, penggunaan tanpa izin juga merupakan bagian dari pelanggaran hak cipta, terutama jika karya musik hasil dari AI tersebut dikomersialkan tanpa persetujuan pemilik hak cipta asli. Pasal 113 UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur sanksi pidana untuk pelanggaran hak cipta, termasuk transformasi dan distribusi karya tanpa izin, yang dapat dikenai denda dan penjara. Dalam praktiknya, pengguna AI atau pengembang AI ataupun pihak yang memanfaatkan karya musik yang dibuat oleh AI secara komersial dapat dimintai pertanggungjawaban pidana jika terbukti menggunakan karya cipta orang lain tanpa izin.

Pengetahuan dan niat pelanggar juga penting dalam menentukan pelanggaran hak cipta. Dalam hal ini, pengguna ataupun pengembang AI yang melanggar hak cipta dapat dimintai pertanggungjawaban pidana karena AI sendiri tidak memiliki status hukum sebagai subjek yang dapat dimintai pertanggungjawaban. Menurut Pasal 1 angka 2 UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.” Berdasarkan hal ini AI sendiri tidak dapat diakui sebagai subjek hukum pencipta. Hal ini juga didasari oleh konsep *AI as a tool*, AI dianggap sebagai suatu teknologi yang dijalankan oleh manusia. Oleh karena itu AI tidak tahu apa yang dilakukannya, sehingga penyelenggara sistem elektronik bertanggung jawab sebagai subjek hukum (Muhammad Haris, 2022).

Secara umum, tolak ukur yang digunakan di Indonesia untuk pelanggaran hak cipta karya musik hasil dari AI masih menggunakan tolak ukur hak cipta secara umum yakni orisinalitas, substansialitas, penggunaan tanpa izin, serta pengetahuan dan niat pelanggar. Dalam memastikan perlindungan hak cipta karya musik AI tetap efektif di era digital, regulasi yang ada harus diperbarui untuk memberikan kepastian hukum dan mendorong kemajuan teknologi secara moral dan legal. Regulasi saat ini tidak cukup spesifik untuk menangani kompleksitas karya AI.

3.2. Pengaturan hukum mengenai hak cipta atas karya musik yang dihasilkan oleh teknologi Artificial Intelligence di beberapa negara

1) Inggris

Di Inggris pengaturan tradisional mengenai hak cipta memberikan perlindungan kepada karya asli yang diciptakan oleh pencipta, termasuk para artis, komposer, dan pencipta lainnya. Seorang pencipta didefinisikan sebagai orang yang membuat suatu karya dengan klasifikasi tambahan untuk jenis karya tertentu, seperti rekaman suara, produser rekaman dianggap sebagai pencipta (Tektona dkk., 2021). Dalam pengaturan ini juga dijelaskan syarat suatu karya sastra, artistik, drama, atau musik-termasuk perangkat lunak-mendapatkan perlindungan hak cipta, karya tersebut harus bersifat "asli". Makna asli atau orisinal disini berarti bahwa karya tersebut merupakan hasil karya kreatif dari penciptanya sendiri, bukan sekadar salinan atau tiruan karya orang lain. Dengan kata lain, karya yang dapat dilindungi secara hukum di Inggris harus menunjukkan kreativitas dan upaya intelektual yang luar biasa dari penciptanya.

Kerangka hukum penting untuk perlindungan hak cipta di Inggris Raya adalah Undang-Undang Hak Cipta, Desain, dan Paten 1988, (CDPA 1988). Undang-undang ini melindungi karya seni, musik, film, dan sastra, serta karya yang dibuat oleh perusahaan, organisasi, atau individu yang melewati proses kreatif. Hal ini memberikan rasa aman bagi para pencipta dan mendorong mereka untuk terus menciptakan karya (Pratama & Syam, 2024). Menurut undang-undang ini, hak cipta diberikan kepada "pencipta", yang berarti orang yang menciptakan karya tersebut. Hal ini menimbulkan pertanyaan apakah algoritma dapat dianggap sebagai "pencipta" dalam konteks karya musik yang dihasilkan oleh AI.

Kepemilikan atas karya yang dihasilkan oleh komputer diatur dengan cara yang relatif jelas. Misalnya, untuk karya sastra, drama, musik, atau seni yang dibuat oleh komputer, pengarang dianggap sebagai orang yang melakukan pengaturan yang diperlukan untuk pembuatan karya tersebut. Hal ini diatur dalam Section 9 Verse (3) Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988 yang mana karya seni berupa sastra, drama, musik, atau seni buatan oleh komputer, pengarangnya adalah pengelola yang bertanggung jawab atas ciptaannya (Chrisanti & Sulistiyantoro, 2024). Berdasarkan pengaturan ini ditegaskan bahwa karya yang dihasilkan oleh AI atau komputer tidak bergantung pada siapa yang menciptakannya secara kreatif, melainkan pada siapa yang mengatur proses pembuatannya. Inggris mengadopsi doktrin *Work Made for Hire* dari hukum hak cipta Amerika Serikat, yang menyatakan bahwa karya yang dibuat atas pesanan atau pengaturan, maka seseorang yang menjadi pemilik hak cipta adalah pihak yang mengatur proses tersebut (Tektona dkk., 2021).

Section 12 Verse (7) dari Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988 mengatur jangka waktu perlindungan karya seni buatan Artificial Intelligence. Menurut undang-undang ini, suatu karya yang dibuat dengan komputer tetap memiliki hak cipta dan harus berlaku dalam jangka waktu lima puluh tahun sejak akhir tahun kalender saat karya tersebut dibuat (Chrisanti & Sulistiyantoro, 2024). Pengaturan ini memberikan kepastian hukum bagi para

pengembang dan pengguna AI, sekaligus menghindari kebingungan mengenai status penciptaan karya oleh mesin. Namun, hal ini juga menimbulkan pertanyaan mengenai siapa yang berhak atas karya tersebut ketika banyak pihak terlibat dalam pengembangan dan penggunaan AI, sehingga dalam praktiknya sering kali masalah ini diselesaikan melalui perjanjian kontraktual atau keputusan pengadilan.

2) Amerika Serikat

Di Amerika Serikat syarat suatu karya dapat dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta adalah karya tersebut merupakan karya orisinal yang berarti bahwa karya tersebut merupakan ciptaan independen dan mengandung unsur kreativitas. Hal ini didasari oleh Mahkamah Agung yang mengemukakan bahwa kreativitas adalah komponen penting dalam perlindungan hak cipta di Amerika Serikat dalam kasus *Feist Publications, Inc. v. Rural Telephone Service Co* (Tektona dkk., 2021). Meskipun Mahkamah tidak menjelaskan definisi kreativitas, sehingga keputusan ini menunjukkan bahwa batas kreativitas masih rendah untuk perlindungan hak cipta. Kreativitas dapat dipasalkan sampai dengan batas tertentu, tergantung pada bagaimana kreativitas tersebut dimaknai oleh seseorang. Berdasarkan hal ini maka tampaknya dalam ranah hukum hak cipta AS dapat diartikan secara tersirat bahwa penciptaan ini menjurus pada penciptaan yang dihasilkan manusia (Tektona dkk., 2021).
Apalagi United States Copyright

Office (USCO) menyatakan bahwa hak cipta hanya dapat diberikan kepada karya yang memiliki unsur kreativitas manusia sehingga tidak mengenal adanya pencipta non-manusia seperti AI.

Hal ini diperkuat dengan adanya penolakan yang dilakukan oleh USCO ketika pada tahun 1956 Klein dan Bolitho mencoba untuk mendaftarkan lagu yang dihasilkan oleh komputer berjudul *Push Button Bertha*. USCO menjelaskan bahwa musik yang ditulis oleh mesin tidak pernah didaftarkan (Kasap, 2019). Pada tahun 1973, argumen ini digunakan lagi untuk mendukung argumen bahwa hak cipta pada dasarnya harus diciptakan oleh manusia. Hal ini berdasarkan keputusan yang dibuat oleh Pengadilan Federal dalam gugatan *Community for Creative Non-Violence v. Reid*, yang diputuskan oleh Mahkamah Agung yang mendefinisikan pencipta sebagai orang yang menciptakan karya, menjelaskan bahwa pencipta haruslah orang yang mengubah ide menjadi bentuk yang konsisten dan nyata. Argumen ini terus menjadi yurisprudensi USCO hingga saat ini (Kasap, 2019). Meskipun tidak ada definisi tentang pencipta non-manusia yang ditemukan dalam UUHC AS, namun dapat dipahami bahwa menurut UUHC AS, pencipta haruslah orang perseorangan. Hal ini juga diperkuat dengan laporan suatu kongres yang kemudian membentuk *National Commission on New Technological Use of Copyright Works* (CONTU) yang bertugas untuk mempelajari dampak teknologi baru pada USCO termasuk didalamnya penciptaan karya yang dihasilkan oleh komputer pada tahun 1978 (Olivia, 2020).

Hasil akhirnya menyimpulkan bahwa komputer tidak dapat membuat karya secara mandiri sebab mereka hanyalah alat yang bersifat pasif. Pengembangan teknologi kecerdasan buatan bersifat hipotesis dan tidak ada alasan yang dapat diterima untuk percaya bahwa komputer dapat memberikan kontribusi penciptaan untuk karya yang dibuat oleh penggunanya. Keputusan pengadilan sebelumnya tentang hak cipta menyatakan bahwa kemampuan untuk membuat sesuatu hanya dimiliki oleh manusia merupakan dasar dari kesimpulan CONTU (Kasap, 2019). Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa hukum hak cipta USCO dan pengadilan menuntut keberadaan kreativitas manusia dalam menentukan suatu karya agar dapat diberikan hak cipta. Menurut ketentuan USCO saat ini, orang dapat dilindungi hak cipta jika mereka membuat dan menciptakan sesuatu; sebaliknya, suatu karya yang diciptakan oleh komputer tidak dapat dilindungi hak cipta. Oleh karena itu, USCO dan pengadilan AS telah menerapkan hukum hak cipta yang konsisten dengan kajian sejarah serta analisis kasusnya (Antons, 2014)

3.) Indonesia

Perlindungan Hak Cipta memerlukan unsur keaslian. Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, makna perlindungan hak cipta adalah untuk hal-hal yang tidak material, seperti hak pencipta atas ciptaan yang telah dibuatnya (Shtefan, 2021). Dalam pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa "Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan asas deklaratif setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk apapun tanpa mengurangi batasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan dan peraturan". Pasal ini membatasi dan menjadi dasar keaslian karya yang dilindungi hak cipta. Selain itu, Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta menyatakan bahwa "Pencipta adalah orang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi, yang memiliki keunikan yang tidak dapat disamakan dengan ciptaan lain".

Namun, Pasal 1 angka 1 dan 2 UU Hak Cipta tidak mendefinisikan secara jelas apa yang dimaksud dengan "keaslian ciptaan". Akibatnya, dalam menilai dan menentukan keaslian ciptaan menjadi lebih sulit (Pratama & Syam, 2024). Meski begitu terdapat unsur unsur yang menjadi batasan atau tolak ukur suatu ciptaan yakni memenuhi syarat keaslian atau orisinalitas. Karya berhak cipta tidak selalu harus dibuat dengan tingkat kreativitas tinggi untuk dianggap autentik, hal terpenting adalah bahwa karya tersebut berasal dari seseorang dan bukan meniru karya hak cipta orang lain (Christie, 1979). Menurut UUHC Indonesia, ciptaan didefinisikan sebagai suatu karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra yang dihasilkan oleh inspirasi, kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, kreativitas, atau keahlian, dan harus diungkapkan secara konkret.

Dengan syarat bahwa ada persyaratan "orisinalitas", hak cipta dapat diberikan

untuk ciptaan yakni (i) terjadi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra, (ii) dihasilkan oleh kemampuan, pemikiran, imajinasi, ketangkasan, kreativitas, atau keahlian, dan (iii) disampaikan secara nyata.

Ketiga unsur inilah yang harus dipenuhi dalam karya musik hasil dari AI. Ini menunjukkan bahwa elemen utama yang diperlukan untuk definisi "penciptaan" telah dipenuhi. Sebaliknya, masalah berikutnya adalah bagaimana memenuhi syarat kedua, yang mengharuskan ciptaan dibuat dengan kemampuan yang mana tidak ada parameter yang dapat digunakan untuk mengukur kemampuan, kreativitas, atau keahlian yang diberikan oleh UUHC. Sedangkan unsur ketiga juga telah dipenuhi melalui bentuk nyata karya musik yang dihasilkan oleh AI. Selain itu, unsur orisinalitas dapat dilihat dari definisi pencipta dalam Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa ciptaan yang dihasilkan bersifat unik dan pribadi (personalitas). Karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan tidak menggambarkan orisinalitas karena bersumber dari karya-karya sebelumnya yang kemudian dikombinasikan dan tidak mengandung unsur personalitas karena AI adalah entitas non-manusia. Dalam hal syarat fiksasi, suatu karya harus benar-benar dibuat dalam wujud nyata (Tangkere, 2024).

Hukum positif Indonesia pada dasarnya tidak menyebutkan secara jelas apakah suatu program komputer dapat diterima sebagai pencipta suatu karya yang berhak mendapatkan perlindungan hak cipta atas karyanya (Tektona dkk., 2021). UUHC Indonesia saat ini belum mengakui revolusi kerja komputer, seperti AI (Kusumawardani, 2019). Sebaliknya, UUHC Indonesia hanya mengakui orang perseorangan atau beberapa orang sebagai pencipta diberi perlindungan hak cipta, sehingga AI sebagai entitas non-manusia tidak diakui sebagai pencipta dan tidak dapat menjadi pemegang hak cipta (Tangkere, dkk 2024)

4. Kesimpulan

Berdasarkan uraian diatas hak cipta karya musik hasil *artificial intelligence* masih menggunakan tolak ukur hak cipta secara umum yang tertuang dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni orisinalitas, substansialitas, penggunaan tanpa izin, dan pengetahuan dan niat pelanggar. Berdasarkan Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, AI tidak dianggap sebagai subjek hukum melainkan sebagai obyek hukum. Karya seni musik hasil dari AI juga dianggap sebagai obyek yang berdampingan dengan AI, sehingga tidak memiliki perlindungan hukum. Akibatnya, tidak ada kejelasan hukum tentang pencipta karya seni buatan AI, dan kejelasan tentang bagaimana hak cipta dapat dialihkan atau dijual, dan tidak ada dasar hukum untuk pelanggaran hak cipta karya seni buatan AI. melalui *Copyright, Designs and Patents Act (CDPA) 1988* mengakui karya komputer (*computer-generated works*) mengatur hak cipta karya seni musik hasil dari AI dengan menyatakan bahwa suatu karya yang dibuat dengan komputer tetap memiliki hak cipta dengan menganggap pencipta nya adalah pengelola yang bertanggung jawab atas ciptaannya dan berlaku selama lima

puluh tahun sejak akhir tahun kalender saat dibuat. Pengaturan ini menghindari keraguan tentang status penciptaan karya mesin dan memberikan kepastian hukum bagi pengembang dan pengguna AI. Namun, ketika banyak pihak terlibat dalam pengembangan dan penggunaan AI, hal ini juga menimbulkan pertanyaan mengenai siapa yang berhak atas karya tersebut. Dalam praktiknya, masalah ini biasanya diselesaikan melalui perjanjian kontraktual atau keputusan pengadilan. Di Amerika Serikat dalam *United States Copyright*

Office (USCO) menyatakan bahwa hak cipta hanya dapat diberikan kepada karya yang memiliki unsur kreativitas manusia. Hukum hak cipta USCO dan pengadilan menuntut keberadaan kreativitas manusia dalam menentukan suatu karya agar dapat diberikan hak cipta. Menurut ketentuan USCO saat ini, orang dapat dilindungi hak cipta jika mereka membuat dan menciptakan sesuatu; sebaliknya, suatu karya yang diciptakan oleh komputer tidak dapat dilindungi hak cipta. Regulasi di Indonesia saat ini tidak cukup spesifik untuk menangani kompleksitas karya AI, sehingga diperlukan pembaruan untuk memberikan kepastian hukum dan mendorong kemajuan teknologi secara moral dan legal dan memastikan perlindungan hak cipta karya musik AI tetap efektif di era digital.

5. Saran

Indonesia perlu memperbarui undang-undang hak ciptanya untuk memberikan kepastian hukum kepada pencipta dan mengakomodasi kemajuan teknologi dengan perlindungan hak intelektual. Hingga saat ini Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 belum secara eksplisit mengatur status dan perlindungan karya yang dihasilkan oleh AI, hal inilah yang menimbulkan ketidakpastian hukum bagi pencipta, pengembang, dan pengguna karya yang dihasilkan oleh AI. Oleh karena itu, pendekatan yang digunakan di Inggris dan Amerika Serikat dapat menjadi referensi penting dalam pembuatan kebijakan yang fleksibel dan responsif. Misalnya, di Inggris, karya hasil dari AI diakui dan dilindungi selama lima puluh tahun. Hak cipta diberikan kepada individu atau perusahaan yang bertanggung jawab atas proses penciptaan karya, bukan kepada kecerdasan buatan itu sendiri. Sedangkan di Amerika Serikat dapat terlihat adanya pertimbangan untuk memperlindungi hak cipta untuk karya yang seluruhnya dibuat oleh AI, terutama jika terdapat kontribusi manusia yang substansial dalam proses kreatifnya. Dengan demikian, Indonesia bisa mengambil pendekatan yang mengakui kontribusi manusia dalam proses kreatif AI, menetapkan sanksi yang jelas untuk pelanggaran, serta memperjuangkan siapa atas hak cipta untuk karya yang dibuat oleh AI. Pembaruan undang-undang ini harus mencakup ketentuan yang mendorong kemajuan sambil melindungi hak intelektual pencipta dan keadilan dalam persaingan global yang semakin kompetitif.

References

Journals:

Achmadi, I. M., Kamila, A. T., & Angelina, F. (2023). *Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan Artificial Intelligence Menggunakan Doktrin Work Made for Hire*. 1–23.

<https://hybrid.co.id/post/mengurai-benang-kusut-tentang-perlindungan-hak-cipta-di-ranah-ai>,

Amalia, E. W., Berlianty, T., & Theresia, N. A. N. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Penggunaan Suara Penyanyi Dalam Pembuatan Karya Seni Musik Menggunakan Kecerdasan Buatan. *Kanjoli Business Law Review*, 2(1), 39–49. <https://doi.org/10.47268/kanjoli.v2i1.13559>

Antons, C. (2014). COPYRIGHT LAW REFORM AND THE INFORMATION SOCIETY IN INDONESIA. *New Paradigms of Copyright Law in the Information Society*, Vol. 3, No. 1, Vol. 3, No.

Chrisanti, N. D., & Sulistiyantoro, H. (2024). ANALISIS PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA KARYA SENI BUATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DITINJAU PADA NEGARA INDONESIA , INGGRIIS ,. *Journal of Social Community*, 9(14), 132–143.

Christie, A. F. (1979). COPYRIGHT PROTECTION FOR IDEAS : AN APPRAISAL OF THE TRADITIONAL VIEW. *Monash University Law Review*, 10 (D, 176.)

Gede, B. A. R., Krisna, D. P., & Julia, K. M. (2023). Urgensi Regulasi Khusus dan Pemanfaatan Artificial Intelligence dalam Mewujudkan Perlindungan Data Pribadi di Indonesia. *Jurnal Rechtsens*, 12(2), 209–224. <https://doi.org/10.25072/jwy.v5i2.460>

Hikmah, F., Yanto, A., & Ariski, K. (2023). Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling Kekayaan Intelektual di Indonesia*, 5(2), 2257.

Kasap, A. (2019). Copyright and Creative Artificial Intelligence (AI) Systems: A Twenty First Century Approach to Autorship of AI-Generated Works in The United States. *Wake Forest Journal of Business and Intellectual Property Law*, Vol. 19, No. 4, 19, 337–378.

Khoirul Wahid Azmi, M., Rokhim, A., & Heriawanto, B. K. (2024). Legality and Legal Protection of Visual Art Works Produced Through Artificial Intelligence. *Fakultas Hukum Universitas Islam Malang*, 30(1), 9041–9059.

Komuna, A. P., & Putra, A. A. (2020). *Pelanggaran hak cipta nonliteral terhadap karya sinematografi di indonesia*. 2(November 2020), 465–472.

Kusumawardani, Q. D. (2019). Hukum progresif dan perkembangan teknologi kecerdasan buatan. *Veritas et Justitia*, Vol. 5, 5, 166–190. <https://doi.org/10.25123/vej.3270>

Lalamentik, H. R. (2018). KAJIAN HUKUM TENTANG HAK TERKAIT (NEIGHBORING RIGHT) SEBAGAI HAK EKONOMI PENCIPTA BERDASARKAN UNDANGUNDANG HAK CIPTA NOMOR 28 TAHUN 2014. *Lex Privatum Vol. VI/No. 6/Ags/2018*, 3(2), 91–102.

Magowan, J. (2023). “ It ’ s Like I ’ ve Got This Music in My Mind ”: Protecting Human Authorship in the Age of Generative Artificial Intelligence. 75(1).

Mailangkay, F. (2017). KAJIAN HUKUM TENTANG HAK MORAL PENCIPTA DAN PENGGUNA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA. V(4), 138–144.

Muhammad Tan Abdul Rahman Haris, T. (2022). ANALISIS PERTANGGUNGJAWABAN

HUKUM PIDANA TERHADAP PEMANFAATAN ARTIFICIAL INTELLIGENCE DI INDONESIA. *Jurnal Komunikasi Hukum*, 8, 307–316.

Nauval, R. F. (2023). Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten. *Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat*, 2, 1–25. <https://doi.org/10.11111/dassollen.xxxxxxx>

Nurraihanah, A., & Maeyangsari, D. (2024). ANALISIS YURIDIS TERHADAP PERBUATAN MELAWAN HUKUM HAK CIPTA LAGU DI ERA DIGITAL. 32(November), 43–50.

Olivia, D. (2020). Intellectual Property Regimes to Protect Computer Software : Indonesia and the United States. *Legal Brief Journal*, Vol. 10, No. 1, 10(1), 8–16.

Pratama, M. E., & Syam, S. H. (2024). Comparison of Laws Related to the Copyright of Visual Artworks Based on Generative AI (Artificial Intelligence) Reviewed from Indonesian and UK Laws. *RechtIdee*, Vol. 19, 167–183.

Riswandi, B. A. (2016). Hukum dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum dan Teknologi dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta di Internet. *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM*, 23(3), 345–367. <https://doi.org/10.20885/iustum.vol23.iss3.art1>

Sari, E. P. (2021). Kebutuhan Perluasan Doktrin Orisinalitas Dan Fiksasi Dalam Undang-Undang Hak Cipta Sebagai Perlindungan Kreativitas Anak Bangsa. *Dharmasiswa*, 1(10), 444–458. <https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasiswaAvailableat:https://scholarhub.ui.ac.id/dharmasiswa/vol1/iss1/10>

Shtefan, A. (2021). Creativity and artificial intelligence : a view from the perspective of copyright. *Journal of Intellectual Property Law & Practice* 16, no. 7, 7(November). <https://doi.org/10.1093/jiplp/jpab093>

Smith, C. (2006). *The History of Artificial Intelligence*. University of Washington.

Tangkere, I. A. (2024). REGULASI HUKUM TERHADAP PERLINDUNGAN KARYA CIPTA LAGU YANG DIHASILKAN OLEH TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE. *Lex Administratum Vol 12 No 05 Sept 2024 Universitas Sam Ratulangi Fakultas Hukum*, 12, 1–13.

Tektona, R., Sari, N., & Alfari, M. (2021). Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara. *NEGARA HUKUM*, 12, 285–305.

Books:

Freddy Haris, Daulat, Agustinus Pardede, & Laina Sumarlina. (2020). Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta. *Modul Kekayaan Intelektual*, 67–71.

Marzuki, P. M. (2021). *Penelitian Hukum*. Kencana Prenada Media Group. http://ucs.sulselib.net/index.php?p=show_detail&id=85111

Perisai, R. (2024). *Orisinalitas Ciptaan menurut Pelindungan Hak Cipta di Indonesia*.

Internet:

Sherman, N. (n.d.). *World's biggest music labels sue over AI copyright*. BBC News.
<https://www.bbc.com/news/articles/ckrrr8yelzvo>

Legal Documents:

Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC)

United States Copyright Office (USCO)