

**PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS KARYA LAGU ATAU
MUSIK YANG DIEKSPLOITASI MELALUI GENERATIF
KECERDASAN BUATAN PADA APLIKASI TIKTOK**

SKRIPSI

OLEH :
DESI ANJELIKA
21.8400.203



**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MEDAN AREA
MEDAN
2025**

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

Document Accepted 4/12/25

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Access From (repository.uma.ac.id)4/12/25

**PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS KARYA LAGU ATAU
MUSIK YANG DIEKSPLOITASI MELALUI GENERATIF
KECERDASAN BUATAN PADA APLIKASI TIKTOK**

SKRIPSI

Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana di Fakultas
Hukum Universitas Medan Area



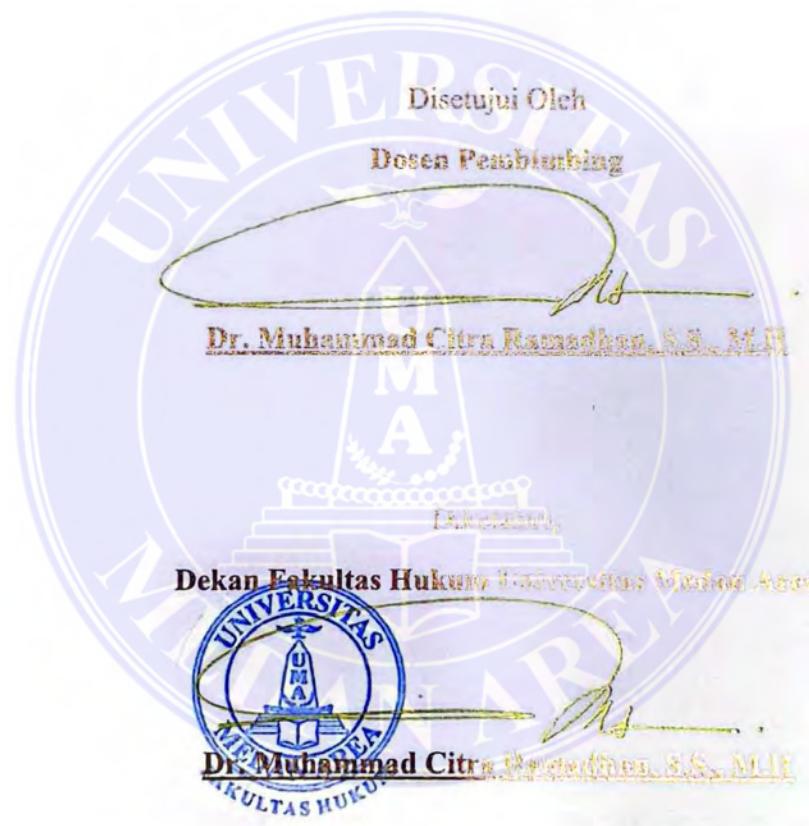
HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

Judul Skripsi : Pelanggaran Hak Cipta atas Karya Lagu atau Musik yang Diesksplorasi melalui Generatif Kecerdasan Buatan pada Aplikasi Tiktok

Nama : Desi Anjelika

NPM : 218400203

Fakultas : Hukum



Tahun Lulus : 2025

HALAMAN PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa skripsi yang saya susun, sebagai syarat memperoleh gelar sarjana yang merupakan hasil karya tulis saya sendiri. Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan skripsi ini yang saya kutip dari hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya peroleh dan sanksi-sanksi lainnya dengan peraturan yang berlaku, apabila di kemudian hari ditemukan adanya plagiat dalam skripsi ini.

Medan, 15 Agustus 2025



HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI SKRIPSI UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademik Universitas Medan Area, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desi Anjelika
NPM : 218400203
Program Studi : Ilmu Hukum
Fakultas : Hukum
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Medan Area **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right)** atas karya ilmiah saya yang berjudul: PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS KARYA LAGU ATAU MUSIK YANG DIEKSPLOITASI MELALUI GENERATIF KECERDASAN BUATAN PADA APLIKASI TIKTOK beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Medan Area berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat, dan mempublikasi tugas akhir/skripsi/tesis saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai Pemilik Hak Cipta.

Dibuat di : Medan

Pada tanggal : 15 Agustus 2025

Yang Menyatakan


(Desi Anjelika)

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Data Pribadi

Nama : Desi Anjelika
Tempat/Tgl Lahir : Medan, 05 Desember 2003
Alamat : Jl. Eka Budi 3 No. 17, Medan
Jenis Kelamin : Perempuan
Agama : Islam

2. Data Orang Tua

Ayah : Muhammad Amin Indra
Ibu : Yunita Sari Lubis
Anak ke : 1 Dari 2 Bersaudara

3. Pendidikan

SD Negeri 067952 Medan : Lulus Tahun 2015
SMP Negeri 28 Medan : Lulus Tahun 2018
SMA Negeri 13 Medan : Lulus Tahun 2021

ABSTRAK

PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS KARYA LAGU ATAU MUSIK YANG DIEKSPLOITASI MELALUI GENERATIF KECERDASAN BUATAN PADA APLIKASI TIKTOK

Oleh:

DESI ANJELIKA

NPM.218400203

Pelanggaran hak cipta saat ini semakin meluas, terutama dengan perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan yang berdampak signifikan pada industri musik. Pengguna dapat mereplikasi suara penyanyi atau mengubah aransemen lagu tanpa izin melalui platform digital seperti TikTok, yang berpotensi melanggar hak cipta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik di Indonesia dan untuk mengetahui potensi pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik yang dieksplorasi melalui generatif kecerdasan buatan pada aplikasi tiktok. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan kualitatif, melalui studi kepustakaan dan analisis regulasi, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hasil penelitian terbagi menjadi dua. Pertama, pengaturan pelanggaran hak cipta di Indonesia menekankan pada 2 jenis pelanggaran yakni pelanggaran terhadap hak ekonomi dan hak moral. Kedua, bahwa pelanggaran hak cipta musik di TikTok melalui generatif kecerdasan buatan terdapat dalam fenomena deepfake voice dan Suno AI, yang menggunakan data untuk melatih model AI dalam menciptakan karya baru tanpa izin. Namun, untuk membuktikan pelanggaran secara konkret, dibutuhkan alat pendekripsi yang saat ini belum sepenuhnya memadai. Oleh karena itu, diperlukan pembaruan regulasi dan alat pendekripsi yang lebih baik untuk melindungi pencipta dan pemegang hak cipta.

Kata Kunci: Hak Cipta; Dieksplorasi; Kecerdasaan Buatan.

ABSTRACT

COPYRIGHT INFRINGEMENT OF SONGS OR MUSIC WORKS EXPLOITED THROUGH GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE ON THE TIKTOK APPLICATION

BY

DESI ANJELIKA

NPM.218400203

Copyright infringement is increasingly widespread, especially with the advancement of technology such as artificial intelligence, which has significantly impacted the music industry. Users can replicate a singer's voice or alter song arrangements without permission via digital platforms like TikTok, potentially violating copyright. This study aims to examine the legal regulations concerning copyright infringement of musical works in Indonesia and to explore how such works are exploited through generative artificial intelligence on the TikTok application. The method used is normative juridical with a qualitative approach, through literature study and regulatory analysis, particularly Law Number 28 of 2014 on Copyright. The findings are twofold. First, copyright infringement regulation in Indonesia emphasizes two types of violations: economic rights and moral rights. Second, copyright infringement on TikTok through generative AI appears in phenomena such as deepfake voice and Suno AI, which use data to train AI models to create new works without permission. However, proving such violations concretely requires detection tools, which are currently inadequate. Therefore, regulatory updates and more effective detection tools are necessary to protect creators and copyright holders.

Keywords: Copyright; Exploited; Artificial Intelligence.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Rabbil Alamin, puji dan syukur kepada Allah SWT atas segala limpahan rahmat, hidayah, dan karunia-Nya berupa kesehatan, rezeki, dan ilmu pengetahuan, sehingga penulis mampu untuk menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu Atau Musik Yang Dieksplorasi Melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Tiktok”**.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Hukum dalam Program Studi Ilmu Hukum di Fakultas Hukum Universitas Medan Area.

Dengan penuh rasa syukur, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang mendalam kepada kedua orang tua, Ayah Mhd. Amin Indra dan Ibu Yunita Sari Lubis. Mereka telah memberikan pandangan yang berharga mengenai pentingnya ilmu pengetahuan sebagai bekal dalam menjalani kehidupan. Penulis berharap kasih sayang dan dukungan mereka senantiasa menyertai langkah penulis, serta memberikan semangat yang tak ternilai dalam menyelesaikan skripsi ini dan menempuh pendidikan di tingkat sarjana hukum.

Selain itu, penulis juga ingin mengungkapkan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dan doa, yang turut berkontribusi dalam proses penyelesaian skripsi ini. Dalam perjalanan menyelesaikan skripsi ini, penulis telah menerima banyak bimbingan, arahan, bantuan, dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan

yang berbahagia ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M. Eng, M. Sc, selaku Rektor Universitas Medan Area, penulis sampaikan terima kasih atas kesempatan dan fasilitas yang telah diberikan kepada kami untuk menjalani dan menyelesaikan pendidikan Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Medan Area;
2. Bapak Dr. Muhammad Citra Ramadhan, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Medan Area sekaligus Dosen Pembimbing saya, yang telah memberikan bimbingan dan arahan yang sangat berharga selama proses penyusunan skripsi ini. Beliau tidak hanya memberikan wawasan mendalam tentang ilmu hukum, tetapi juga selalu mendorong saya untuk berpikir kritis dan kreatif dalam menghadapi setiap tantangan yang ada. Semoga segala ilmu dan pengalaman yang telah beliau bagikan dapat menjadi bekal yang berharga dalam perjalanan karir saya di masa depan;
3. Ibu Dr. Rafiqi, S.H., M.M., M.Kn., selaku Wakil Bidang Penjaminan Mutu Akademik Fakultas Hukum Universitas Medan Area sekaligus Ketua Panitia skripsi saya yang telah memberikan dukungan dan arahan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini;
4. Bapak Dr. Azwir Agus, S.H., M. Hum, selaku Sekretaris Panitia skripsi saya yang telah memberikan dukungan dan arahan yang sangat berarti selama proses penyusunan skripsi ini;

5. Bapak Revi Fauzi Putra Mina, S.H., M.H, selaku Dosen Pembanding/Penguji pada ujian skripsi saya.
6. Bapak Nanang Tomi Sitorus, S.H., M.H, selaku Ketua Program Studi Fakultas Hukum Universitas Medan Area;
7. Ibu Fitri Yanni Dewi Siregar S.H., M.H, selaku Kepala Bidang Pembelajaran dan Sistem Informasi Akademik Fakultas Hukum Universitas Medan Area sekaligus Dosen yang memberikan saya motivasi, masukan dan dukungan dalam memilih, menentukan dan mengerjakan skripsi saya;
8. Bapak Shulhan Iqbal Nasution, S.H., M.H, selaku Kepala Bidang Minat Bakat dan Inovasi Fakultas Hukum Universitas Medan Area;
9. Ibu Dr. Montayana Meher, S.H., M. Kn, selaku Ketua Pusat Kajian Program Studi Fakultas Hukum Universitas Medan Area;
10. Bapak Riswan Munthe, S.H., M.H., selaku Kepala Laboratorium Fakultas Hukum Universitas Medan Area;
11. Seluruh Staf dan Pengajar Fakultas Hukum Universitas Medan Area yang telah memberikan ilmu dan wawasan pengetahuan kepada penulis selama kuliah pada Fakultas Hukum Universitas Medan Area.
12. Keluarga Besar Sofyan Zuhri yang senantiasa memberikan dukungan moral, doa, serta semangat yang tidak ternilai. Kehadiran keluarga besar menjadi pilar kekuatan dan sumber motivasi bagi penulis dalam menempuh perjalanan akademik hingga tahap akhir penyusunan skripsi ini.

13. Terima kasih juga saya sampaikan kepada sahabat-sahabat tercinta, (Slebew, Uniqlo Premium, Twins Girl, dan Tumpor) Kehadiran kalian dengan cerita, canda, dan semangat yang selalu dibagikan benar-benar menjadi penyemangat tersendiri selama proses kuliah hingga penyusunan skripsi ini. Dukungan dan kebersamaan kalian akan selalu saya kenang sebagai bagian terindah dari perjalanan ini.
14. Ucapan terima kasih khusus saya sampaikan kepada sahabat tercinta, Devi Rusnita, S.H., sahabat yang kebaikannya begitu tulus hingga sulit untuk digambarkan dengan kata-kata.
15. Ucapan terimakasih khusus saya kepada Runa, sahabat seperjuangan dari masa SMA sampai dengan sekarang, banyak momen saling menguatkan dalam perjalanan menyelesaikan sripsi ini. Semoga Runa segera menyusul sidang dalam waktu dekat.
16. Terakhir, tapi tidak kalah penting. Untuk diri saya sendiri, terimakasih sudah kuat dalam menjalani semua suka-duka perkuliahan selama 4 tahun ini, jarang sekali rasanya saya sadar bahwa banyak hal-hal luar biasa yang sudah saya lakukan namun lupa untuk saya apresiasi. Melalui skripsi ini, Tuhan tunjukkan bahwa saya mampu melalui momen yang kadang saya tidak percaya bisa melewatkannya.

Sebagai penutup, penulis mengucapkan terima kasih atas segala bantuan dan dukungan dari berbagai pihak, semoga mendapat perlindungan dan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Penulis berharap ilmu yang diperoleh selama masa perkuliahan dapat memberikan manfaat bagi kemajuan Agama,

Bangsa, dan Negara. Penulis juga menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan, oleh karena itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan karya ini.

Medan, 15 Agustus 2025
Hormat penulis,

Desi Anjelika
21.8400.203



DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	12
1.3 Tujuan Penelitian	13
1.4 Manfaat Penelitian.....	13
1.5 Keaslian Penelitian	14
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	17
2.1 Tinjauan Umum Tentang Pelanggaran Hak Cipta	17
2.1.1 Pengertian Pelanggaran Hak Cipta	17
2.1.2 Jenis – Jenis Pelanggaran Hak Cipta	19
2.2 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	20
2.2.1 Pengertian Hak Cipta	20
2.2.2. Ruang Lingkup Hak Cipta	22
2.2.3 Sejarah Hak Cipta	29
2.3 Tinjauan Umum Tentang Karya Lagu/ Musik Yang Dieksplorasi.....	31
2.3.1 Pengertian Ekploitasi	31
2.3.2 Pengertian Karya Lagu/ Musik	31
2.3.3 Pengertian Karya Lagu/ Musik Yang Dieksplorasi	33
2.4 Tinjauan Umum Tentang Kecerdasan Buatan dan Generatif Kecerdasan Buatan.....	33
2.4.1 Pengertian Kecerdasan Buatan	33
2.4.2 Sejarah Perkembangan Kecerdasan Buatan.....	35
2.4.3 Pengertian Generatif Kecerdasan Buatan	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
3.1 Waktu dan Tempat Penelitian.....	39
3.1.1 Waktu Penelitian.....	39
3.1.2 Tempat Penelitian	40
3.2.1 Jenis Penelitian	40
3.2.2 Sumber Data	40

3.2 Teknik Pengumpulan Data	42
3.3 Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
4.1 Pengaturan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu/ Musik Di Indonesia.....	44
4.1.1 Perkembangan Pengaturan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Lagu/ Musik Di Indonesia.....	48
4.1.2 Faktor-Faktor Pelanggaran Hak Cipta Lagu/ Musik Di Indonesia	65
4.1.3 Bentuk – Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Lagu/ Musik Di Indonesia ..	68
4.2 Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu/ Musik yang Dieksplorasi Melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Tiktok.....	79
4.2.1 Fenomena Penggunaan Lagu/ Musik Pada Aplikasi Tiktok.....	79
4.2.2 Kebijakan Pelanggaran Hak Cipta Pada Aplikasi Tiktok	86
4.2.3 Penggunaan Lagu/ Musik Pada Aplikasi Tiktok Yang Terklasifikasi..	92
Potensi Pelanggaran Hak Cipta Lagu atau Musik Melalui Generatif	92
Kecerdasan Buatan	92
BAB V PENUTUP	108
5.1 Simpulan	108
5.2 Saran	109
DAFTAR PUSTAKA	111
LAMPIRAN.....	111

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pelanggaran terhadap Hak Cipta pada saat ini menjadi suatu permasalahan yang semakin marak terjadi diruang lingkup nasional maupun internasional. Beberapa aspek dan bagian dari Hak Cipta yang kerap menjadi sasaran tindakan pelanggaran ialah seperti memodifikasi karya orang lain tanpa izin, memplagiasikan karya atau *brand* orang lain, menggandakan, menjual, menyewa ataupun mengambil keuntungan komersial secara pribadi dari karya orang lain tanpa izin serta mengutip karya orang lain tanpa mencantumkan nama penciptanya.¹ Problematika ini dianggap menjadi suatu keresahan tersendiri bagi setiap individu sebagai pemegang hak kepemilikan dalam sebuah karya cipta yang telah didaftarkan.

Perkembangan zaman semakin pesat, kemajuan teknologi dan era globalisasi modern telah menguasai dunia dan menjadi salah satu poros kehidupan manusia, dimana orang-orang bergantung kepada penggunaan teknologi dalam melakukan kegiatan diberbagai bidang, seperti halnya dalam kegiatan sekolah, pekerjaan dan lain-lain. Penggunaan teknologi yang diinovasikan dalam bentuk komputer, laptop dan *smartphone*, semakin memudahkan seseorang dalam bertindak ataupun berbuat sesuatu yang membawa dampak baik dari segi positif maupun negatif. Melalui teknologi

¹ M. Hawin dan Budi Agus Riswandi, “*Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*”, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2020), Hal. 6

ini, setiap orang dapat mengakses berbagai hal yang ingin mereka lihat baik via aplikasi, *website* dan sebagainya. Kehadiran teknologi ini, selain membawa kemudahan bagi penggunanya, hal ini juga menjadi suatu ancaman yang baru bagi eksistensi Hak Cipta sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI), salah satu contohnya ialah dengan adanya fenomena Kecerdasan Buatan. Pada dasarnya, Kecerdasan Buatan merupakan teknologi yang bekerja sesuai dengan data yang telah diprogramkan oleh penciptanya. Teknologi Kecerdasan Buatan melakukan pekerjaannya dengan cara mengolah informasi-informasi yang tersedia di internet menjadi data yang mereka rangkum untuk menghasilkan suatu karya dalam berbagai bentuk. Secara sederhana, Kecerdasan Buatan bekerja dengan cara meniru data atau informasi yang telah ada sebelumnya di internet yang dibuat oleh orang lain kemudian dijadikan suatu karya kembali oleh teknologi tersebut.²

Fenomena munculnya teknologi yang bernama Kecerdasan Buatan memiliki berbagai sudut pandang dan perspektif yang berbeda-beda bagi setiap orang, disatu sisi Kecerdasan Buatan menjadi satu penolong bagi individu yang membutuhkannya karena mampu menjawab persoalan dan permasalahan yang dibutuhkan manusia dengan sangat baik, akan tetapi disisi lain, Kecerdasan Buatan sebagai teknologi yang hanya mengikuti perintah manusia dalam berbagai bidang ini menjadi kekhawatiran dari berbagai aspek, salah satunya diruang lingkup Hak Cipta dari pelaku seni dalam hal ini pencipta yang telah menciptakan karyanya. Dengan latar belakang

² Calista Putri Tanujaya, "Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Journal of Law Education and Business*, Vol. 2 No. 1, (2024), Hal. 438

kemunculan Teknologi Kecerdasan Buatan yang menghasilkan berbagai karya melalui data-data ataupun informasi yang bersumber dari internet yang dimana hal tersebut merupakan kepunyaan dari orang lain maka terdapat beberapa ancaman yang akan mempengaruhi eksistensi sebuah karya cipta serta hak dari suatu ciptaan dengan hadirnya fenomena Kecerdasan Buatan tersebut, yang dalam hal ini akan diklasifikasikan dalam dua ancaman diantaranya, ancaman pertama berupa potensi tindakan plagiarisme hasil karya cipta melalui sistem Kecerdasan Buatan yang biasanya disebut dengan Generatif Kecerdasan Buatan, ancaman kedua berupa penurunan pasar yang mempengaruhi dampak komersial yang berkaitan dengan hak ekonomi dan hak moral bagi suatu karya cipta dan pencipta sebagai pemegang hak cipta.

Pada ancaman pertama, potensi tindakan plagiarisme hasil karya cipta melalui sistem Kecerdasan Buatan atau Generatif Kecerdasan Buatan. Terkait dengan hal ini, keberadaan Kecerdasan Buatan menimbulkan pertentangan yang besar bagi para pekerja kreatif atau pelaku seni sebagai pemegang hak cipta terhadap suatu karya cipta yang telah dihasilkannya, karena dalam penggunaanya telah beberapa kali melakukan eksplorasi secara tidak etis suatu data yang telah diciptakan oleh pekerja kreatif tersebut seperti desain, ilustrasi, fotografi dan sebagainya.³ Dengan demikian, karya cipta juga berpotensi menjadi bahan eksplorasi Kecerdasan Buatan dengan cara dikumpulkan data yang bersumber dari karya musik, karya seni dalam bentuk lukisan atau gambar, dan karya tulis, seperti mengubah nada atau lirik dari lagu, membuat narasi yang mampu menciptakan gambar, menciptakan

³ Christian Anggriantong et.al, “AI & Desain: Ancaman atau Peluang?”, (Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra Surabaya, 2024), Hal. 4

gambar dengan cara menirukan dari hasil gambar orang lain yang tersedia di internet, sehingga hal tersebut membuat teknologi Kecerdasan Buatan ini menghasilkan karya yang esensinya sama dengan karya orang lain.⁴ Bahkan, dipublikasikan melalui *platform-platform* secara ilegal untuk dapat diakses oleh orang banyak.

Dalam ranah Hak Kekayaan Intelektual dalam hal ini ialah Hak Cipta secara global telah terdapat beberapa kasus data yang menunjukkan terjadinya eksploitasi penggunaan sebuah karya cipta sebagai dataset dalam menghasilkan Generatif Kecerdasan Buatan tanpa izin, yang diantaranya:

- a. *Stability Diffusion AI*, dalam hal ini berkaitan dengan kasus penyadapan data, foto-foto serta karya cipta lainnya dari *Getty Images* di Amerika Serikat. *Stability Diffusion AI* sebagai software yang telah menyalin miliaran gambar yang ada diinternet yang bisa memproduksi gambar visual sesuai dengan gaya pekerja kreatif atau pencipta yang menciptakan gambar tersebut dan tentunya hal itu dilakukan tanpa izin dari pemegang hak ciptanya. Oleh karena merasa dirugikan, *Getty Images* melakukan penuntutan terhadap *Stability Diffusion AI*.⁵
- b. Kasus yang sama juga dialami oleh Greg Rutkowski, seseorang yang merupakan digital artis dari Polandia menjadi salah satu orang yang karya-karya ilustrasinya sangat terdampak oleh keberadaan Generatif Kecerdasan Buatan bernama *Stable Diffusion*, hal ini dikarenakan para pengguna banyak yang mengetikan instruksi (*prompt*) untuk

⁴ Calista Putri Tanujaya, *Op.cit*, Hal. 436

⁵ Bagus Gede Ari Rama et.al, “Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia”, *Jurnal Rechtens*, Vol. 12, No. 2, (2023), Hal. 217

memproduksi gambar dengan gaya dari ilustrasi milik digital artis tersebut yang dimana Kecerdasan Buatan tersebut telah menggunakan karya-karya miliknya sebagai dataset.⁶

Melalui beberapa kasus yang telah dipaparkan diatas dapat dilihat bahwasannya teknologi Kecerdasan Buatan menjadi kewaspadaan terhadap berbagai karya-karya orang lain baik yang telah dipublikasikan maupun yang tidak dipublikasikan, karena pada dasarnya kasus plagiarisme yang berpotensi paling masif dilakukan oleh Kecerdasan Buatan berada pada ruang lingkup karya cipta.

Ancaman kedua, berkaitan dengan penurunan pasar yang membawa dampak komersial terhadap hak ekonomi dan hak moral bagi pemegang hak cipta dari karya cipta yang asli. Pada dasarnya, apabila dilihat dari sudut pandang dunia industri dan perdagangan, Hak Cipta yang merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual ialah suatu komoditas yang sangat berharga dan memperoleh perlindungan ekstra, hal ini karena kedudukan Hak Cipta tersebut bersifat ekslusif yang artinya tidak dapat dipergunakan oleh orang lain tanpa perizinan dari pemilik aslinya. Maka dari itu, Hak Cipta memberikan Hak Ekonomi dan Hak Moral kepada pemiliknya.⁷ Menurut teori dari John Locke, terdapat 3 prinsip yang berkenaan dengan hak-hak daripada pemegang hak cipta, yakni:

⁶ Richard Jatimulya Alam Wibowo, “Ciptaan Dan Invensi Hasil Kecerdasan Buatan Dalam Perspektif Hak Cipta Dan Paten (Creation and Invention of Artificial Intelligence Output in The Perspective of Copyright and Patent)”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 17 Nomor 3, (2023), Hal. 275

⁷ Faidatul Hikmah et.al, “Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual di Indonesia”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 5 Nomor 2, (2023), Hal. 2255

- a. Pencipta/pembuat harus dihadiahi dengan hak kepemilikan, pertimbangannya ialah karena adanya usaha/proses untuk menciptakan sesuatu.
- b. Mengerjakan/membuat aset yang sudah dimiliki oleh orang lain dapat menciptakan beberapa hak bagi para pekerja, tetapi ini tergantung pada "perjanjian kerja" di mana tenaga tersebut dikeluarkan.
- c. Klaim hak kepemilikan kolektif tunduk pada ketentuan yang sama seperti klaim lain, yang semuanya dirancang untuk mendamaikan antara hak pencipta individu dengan klaim masyarakat yang lebih luas secara umum.⁸

Dalam hal ini, Hak Ekonomi dan Hak Moral diberikan kepada seluruh pemegang hak cipta yang berada diseluruh penjuru dunia sebagai bentuk penghargaan kepada seluruh karya yang telah diciptakan dan turut serta seseorang yang menciptakannya. Definisi dari hak ekonomi dan hak moral dimaknai sebagai hak untuk mendapatkan keuntungan dalam hal ekonomi dari karya cipta seseorang dan hak yang khusus yang dimiliki si pencipta atas hasil ciptaannya dan hak tersebut tidak dipisahkan dari penciptanya,⁹ yang menjadi perbedannya antara hak ekonomi dan hak moral secara signifikan ialah bahwa hak ekonomi tersebut dapat dialihkan kepada orang lain sedangkan hak moral tetap bersifat kekal bagi pencipta asli dari sebuah karya cipta. Contoh dari hak ekonomi diantaranya, pemegang hak cipta diberikan kebebasan dalam hal melakukan penerbitan, penggandaan, serta melakukan

⁸ Ujang Badru Jaman et.al, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital", *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, Volume 3 Nomor 1, (2021), Hal. 9

⁹ Muhamad Irpan, "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta dalam Konteks Digital", *Jurnal Jejak Hukum Indonesia (JHI)* Volume 01 Nomor 1, (2024), Hal. 20

transaksi terhadap ciptaannya yang mengandung nilai ekonomis, atau dengan kata lain dalam perolehan hak ekonomi pemegang hak cipta dapat melakukan proses komersialisasi atau pemanfaatan dengan cara-cara tertentu atas suatu ciptaannya.¹⁰ Sedangkan, contoh sederhana dari hak moral ialah dengan tetap mencantumkan nama dari pencipta karya baik nama yang asli maupun nama samaran serta pelarangan untuk mengurangi, mengubah dan merusak ciptaan apabila hal tersebut berpotensi mempengaruhi integritas daripada penciptanya.¹¹

Dengan hadirnya Kecerdasan Buatan yang kemudian menjelma dalam bentuk Generatif Kecerdasan Buatan menjadikan pasar dari sebuah karya cipta akan mengalami penurunan secara drastis, kemampuan untuk meniru dan memodifikasi sebuah karya yang serupa dengan karya orang lain, lalu kemudian disebarluaskan dan didistribusikan secara ilegal keseluruh jejaring internet tanpa lisensi (perizinan) dari pemilik dan pemegang hak cipta atau bahkan yang lebih ironisnya dijadikan sebagai pusat komersialisasi dalam memperoleh keuntungan terhadap subyek hukum yang menjadi dalang dibalik terciptanya karya Generatif Kecerdasan Buatan tersebut. Dengan tersebarluanya karya yang telah dilindungi hak cipta tanpa lisensi dari pencipta hal ini akan mengurangi atau bahkan menghilangkan keunikan dan nilai personal dalam karyanya. Pasar akan dipenuhi oleh karya-karya yang dihasilkan melalui Kecerdasan Buatan, dan akan menjadi suatu hal yang sulit

¹⁰ Sarah Firka Khalistia, "Perlindungan Hak Moral Pencipta dalam Hak Cipta terhadap Distorsi Karya Sinematografi di Media Sosial", *Padjadjaran Law Review*, Volume 9 Nomor 1, (2021), Hal. 4

¹¹ *Ibid.*, Hal. 6

untuk membedakan antara karya yang dibuat oleh manusia dan yang dihasilkan oleh mesin. Fenomena ini akan meningkatkan persaingan pasar yang semakin ketat dan berpotensi menurunkan harga karya cipta yang dihasilkan, penggunaan teknologi Kecerdasan Buatan telah melakukan pembajakan pasar karya cipta yang asli.¹² Para pemegang Hak Cipta akan terdampak secara signifikan, contoh yang paling akurat yakni melalui karya-karya hasil Generatif Kecerdasan Buatan yang berpotensi diplagiasi dan disebarluaskan serta didistribusikan tanpa izin, maka keuntungan komersial bagi pemegang hak cipta tidak diperoleh karena Kecerdasan Buatan melakukannya secara ilegal, kemudian hak ekonomi dan hak moral yang berupa royalti atau imbalan ekonomis atas penggunaan suatu karya yang mendapat perlindungan hak cipta atau produk terkait hak yang seharusnya diberikan kepada pencipta atau pemegang hak sebagai bentuk kompensasi materiil juga akan dilanggar. Penggunaan Teknologi Kecerdasan Buatan menjadi aktivitas ilegal dalam ajang eksploitasi karya dari berbagai aspek diantaranya eksploitasi dalam bidang finansial oleh pihak-pihak yang tidak berwenang.¹³

Kekhawatiran yang dialami oleh pencipta atau pemegang hak cipta menjadi suatu hal yang wajar ketika melihat *status quo* yang terjadi saat ini akibat kemunculan teknologi serba bisa bernama Kecerdasan Buatan dalam mempengaruhi wadah dan ruang ekspresi pekerja kreatif ataupun pelaku seni

¹² Maria Enjelita Liprina Hasibuan, “Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang”, *Journal of Education and Technology*, Volume 4 Nomor 1, (2024), Hal. 16

¹³ Eka Aslihatin S Putri Kalisa, “Analisa Hukum Atas Kepemilikan Sah Bagi Hak Cipta Lagu atau Musik (Peraturan Nomor 56 Tahun 2021)”, *Jurnal Globalisasi Hukum*, Volume 1 Nomor 1, (2024), Hal. 96

dalam menghasilkan sebuah karya untuk dapat dipertahankan karena perlahan telah terkikis dengan perkembangan zaman dan teknologi yang pesat.

Melalui kasus yang telah terjadi di wilayah global, tidak menutup kemungkinan hal tersebut juga dapat terjadi di Indonesia. Pernyataan ini memiliki dasar yang konkret ketika melihat bahwa Indonesia merupakan negara yang turut serta menikmati perkembangan zaman dalam dunia globalisasi modern dan penggunaan teknologi secara masif, seperti kemunculan Kecerdasan Buatan juga sudah digunakan dan dimanfaatkan di Indonesia sendiri. Selain itu, Indonesia juga merupakan negara penghasil karya cipta dalam berbagai bidang, salah satu contohnya ialah karya musik baik tradisional maupun modern yang telah dikenal secara nasional maupun internasional. Ironisnya, berdasarkan data dari kompas.com kegiatan plagiarisme juga bukan menjadi hal yang baru lagi di Indonesia, data menunjukkan terdapat 30% sampai 83% terdeteksi plagiarisme yang terjadi pada tahun 2019 – 2020 tepatnya bulan agustus 2019 sampai oktober 2020 di Indonesia khususnya diruang lingkup akademik dalam bidang karya tulis.¹⁴ Artinya tindakan plagiarisme di Indonesia seolah menjadi budaya tersendiri di era sekarang, beberapa contoh lain yang berpotensi sebagai kegiatan plagiarisme terhadap karya cipta lagu/ musik diantaranya, lagu mahalini yang awalnya bergenre pop dengan nuansa sedih dirubah menjadi genre dangdut koplo yang pada akhirnya mengubah suasana dan makna lagu ketika

¹⁴ Dwita Meliani Harahap, “Analisis Perilaku Plagiarisme pada Lingkungan Akademis Mahasiswa serta Implikasinya terhadap Nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia”, *Pancasila and Civics Education Journal*, Volume 3 Nomor 1, (2024), Hal. 2

seseorang mendengarnya, meskipun ini tidak menjadi permasalahan dan konflik yang besar karena mahalini sebagai penyanyi asli hanya menanggapi hal tersebut sebagai bentuk hiburan/ candaan, akan tetapi melalui tindakan-tindakan kecil dengan cara merubah, merusak dan mengganti genre musik atau lagu membuat sumber daya manusia di Indonesia menjadi terbiasa untuk melakukan perbuatan ilegal tersebut, dengan demikian pelanggaran hak cipta menjadi sesuatu hal yang dinormalisasikan yang kemudian akan semakin berkembang dalam melakukan tindakan plagiarisme diberbagai bidang.

Selain itu, potensi tindakan plagiarisme terhadap karya cipta lagu/musik di Indonesia dikhawatirkan akan menjadi disrupsi potensial terhadap kemunculan Kecerdasan Buatan ketika dikaitkan dengan karya musik tradisional, pada dasarnya Generatif Kecerdasan Buatan hanya mengenali pola-pola musik atau struktur/bangunan sebuah musik, namun tidak mengenali unsur-unsur kearifan lokal yang terkandung di dalamnya. Sedangkan, Kecerdasan Buatan dalam sebuah Seni Pertunjukan mengenali musik sebagai sebuah susunan matematika yang bisa dihitung, diolah, kemudian menghasilkan sebuah karya. Ini menjadi berbahaya karena unsur “rasa” atau kearifan lokal yang sebenarnya terkandung dalam musik tradisi tersebut dilepaskan atau dibuang hanya karena data-set atau bahkan manusia yang memprogram data-set tersebut tidak mengenali atau tidak familiar dengan kearifan lokal yang terkandung didalamnya. Misalnya terhadap karya musik gamelan bale ganjur. Kecerdasan Buatan bisa saja mengenali unsur-unsur musical seperti melodi, harmoni, ritme, tempo, dan birama dari ansambel tersebut, lalu menciptakan sebuah musik berdasarkan bentuk

karawitan Bali. Namun, Kecerdasan Buatan tidak mengerti aspek kesakralan dari gamelan bale ganjur yang sangat dihormati oleh masyarakat di Tenganan Peglingsingan. Ada aspek pengetahuan dan kearifan lokal yang akan hilang di sini.¹⁵

Selain itu, fenomena yang tergolong sebagai modus pelanggaran karya cipta lagu atau musik melalui generatif kecerdasan buatan sudah mulai terlihat dan menyebar di Indonesia yakni di beberapa jejaring media sosial, beberapa diantaranya seperti di Instagram maupun tiktok. Adapun fenomena ini disebut dengan *Deep Fake Voice AI*. *Deep Fake Voice AI* dalam hal ini mampu meniru/mengkloning suara seseorang dengan menggunakan algoritma *deep learning* untuk mempelajari suara tokoh yang diinginkan, selain itu hasil suara tersebut akan dimanupulasi melalui video atau gambar seseorang untuk menciptakan konten yang membuat orang terlihat atau terdengar melakukan hal-hal yang sebenarnya tidak dilakukan. Contohnya, pada platform tiktok @kradiojember yang menampilkan foto mantan presiden ke 7 negara Indonesia yakni Jokowidodo dengan suara beliau seolah sedang menyanyikan lagu berjudul “Asmaralibrasi – Soegi Bornean” hal ini tentunya berupa hasil editan dan manipulasi melalui fenomena *deepfake AI* tersebut, selain itu pada akun tiktok resmi @kompascom juga menayangkan terkait dengan penggunaan *deepfake AI* oleh Jokowidodo melalui video pidatonya yang diedit seolah sedang berbicara menggunakan Bahasa mandarin/ china. Hal-hal seperti inilah yang menjadi dasar penulis untuk

¹⁵ Iman Fattah, “Menyikapi Disrupsi Kecerdasan Buatan Melalui Musik dan Kearifan Lokal”, Proceeding Seminar Nasional IKJ, (2023), Hal. 201

membuktikan bahwa fenomena meresahkan dari munculkan teknologi kecerdasan buatan perlu untuk ditelusuri dan dianalisis lebih dalam guna mengetahui modus-modus pelanggaran melalui generatif kecerdasan buatan tersebut.

Terkait dengan rezim Hak Cipta di Indonesia sendiri sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, akan tetapi dikarenakan kemunculan Kecerdasan Buatan tergolong inovasi yang baru tentunya Undang-Undang Hak Cipta belum mengatur secara konkret dan spesifik tentang problematika pelanggaran Hak Cipta yang dilakukan oleh teknologi Kecerdasan Buatan tersebut. Dengan berbagai permasalahan yang belum terjawab, dalam hal ini penulis tertarik untuk membahas mengenai topik diatas untuk mengetahui lebih lanjut mengenai modus-modus pelanggaran hukum hak cipta terkhusus dalam ruang lingkup karya cipta lagu atau musik melalui penggunaan generatif kecerdasan buatan dengan mengklasifikasikan jenis-jenis fenomena yang berpotensi sebagai bentuk pelanggaran dalam menanggapi permasalahan hukum yang terjadi akibat kemunculan Kecerdasan Buatan dalam mempengaruhi eksistensi Hak Kekayaan Intelektual secara khusus terhadap Hak Cipta Karya Lagu atau Musik.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik di Indonesia?

2. Bagaimana potensi pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik yang dieksplorasi melalui generatif kecerdasan buatan pada aplikasi tiktok?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik di indonesia.
2. Untuk mengetahui potensi pelanggaran hak cipta atas karya lagu/ musik yang dieksplorasi melalui generatif kecerdasan buatan pada aplikasi tiktok.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis terhadap suatu disiplin ilmu hukum bagi peneliti dan juga kepada praktisi hukum serta untuk pengembangan ilmu pengetahuan bagi para pembaca sebagai bahan literasi dan pengembangan serta sebagai acuan dibidang ilmu yang relevan.

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kumpulan kepustakaan dan literasi dalam disiplin ilmu hukum mengenai Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu atau Musik yang Dieksplorasi Melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Tiktok

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan jalan keluar dan informasi terkait dengan permasalahan yang sedang diteliti serta dapat

mengungkapkan teori-teori baru dan mengembangkan teori-teori yang sudah ada.

1.5 Keaslian Penelitian

Penelitian terdahulu merupakan upaya penelitian guna mencari perbandingan dan kelanjutan untuk menemukan inspirasi yang baru dalam penelitian selanjutnya, selain itu kajian terdahulu dapat membantu penelitian dalam memposisikan penelitian serta menunjukkan orisinalitas dari penelitian. Pada bagian ini, peneliti mencantumkan berbagai hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang hendak dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Berikut beberapa penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan topik yang dikaji oleh penulis, diantaranya:

- 1) Claudio Thadeus (2024), Universitas Kristen Indonesia, “Pelindungan Hak Cipta Atas Karya-Karya Seni Yang Digunakan Sebagai Dataset Bagi *Generative Artificial Intelligence (AI Generatif)*”
Adapun yang menjadi perumusan masalah yang dibahas yakni:
 - a. Bagaimana aturan hukum pelindungan Hak Cipta yang berlaku di Indonesia terkait pemanfaatan karya-karya seni sebagai dataset bagi AI generatif dalam menghasilkan karya seni yang baru?
 - b. Bagaimana model perlindungan hukum yang ideal bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang karya-karya seninya dimanfaatkan sebagai dataset bagi AI generatif?
- 2) Nanda Octavian Permata Kusuma (2024), Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, “Analisis Perlindungan Hukum Atas Hak

Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Database Sistem Artificial Intelligence Tanpa Izin Pencipta”

Adapun yang menjadi perumusan masalah yang dibahas yakni:

- a. Bagaimana perlindungan hukum atas hak cipta terhadap pencipta lagu atas penggunaan lagu sebagai database pada sistem *artificial intelligence* untuk menghasilkan lagu baru yang serupa tanpa izin pencipta?
 - b. Bagaimana akibat hukum terhadap lagu hasil dari *artificial intelligence* yang diunggah di media sosial tanpa izin pencipta?
- 3) Axel Joseph Paul Huka, (2024), Universitas Pelita Harapan, “Pengaturan Hak Cipta Produk *Artificial Intelligence* Yang Mengambil Dari Sumber Yang Sudah Memiliki Hak Cipta”

Adapun yang menjadi perumusan masalah yang dibahas yakni:

- a. Bagaimana cara perlindungan hukum terhadap suatu produk yang sudah memiliki hak cipta dari penggunaan *Artificial Intelligence* tanpa seizing penciptanya?
- b. Bagaimana peran negara dalam memaksimalkan *pengaturan Artificial Intelligence* dalam lingkup hak cipta di Indonesia?

Penelitian ini tentu tidak terlepas dari penelitian yang telah ada sebelumnya, akan tetapi apabila melihat fokus dan lokus maka terdapat beberapa perbedaan yang signifikan dengan penelitian yang sebelumnya, sebagaimana yang telah dipaparkan diatas. Selain membahas terkait pengaturan hukumnya, penelitian ini sendiri juga fokus dalam hal mengidentifikasi potensi pelanggaran hak cipta atas karya lagu/ musik yang

dieksplorasi melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi TikTok agar dapat diklasifikasikan guna mempermudah penerapan aturan hukum yang berlaku. Selain itu, tempat penelitian ini juga akan dilakukan melalui *platform* sosial media yakni TikTok. Berdasarkan hal tersebut, maka peneliti dapat mempertanggungjawabkan keaslian dari penelitian ini.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Umum Tentang Pelanggaran Hak Cipta

2.1.1 Pengertian Pelanggaran Hak Cipta

Secara umum, pelanggaran hak cipta merupakan perbuatan yang berupa pengambilan karya, pengutipan karya, perekaman karya, dan pengumuman karya sebagian atau seluruh ciptaan orang lain dengan cara apapun tanpa memperoleh izin dari pencipta ataupun pemegang hak cipta yang bertentangan dengan undang-undang atau melanggar suatu perjanjian.¹⁶

Pada dasarnya, pelanggaran hak cipta bertujuan untuk mencari keuntungan finansial secara instan dengan mengabaikan adanya unsur kepentingan para pencipta dan pemegang izin hak cipta. Perbuatan para pelaku tentunya melanggar hukum yang menentukan agar setiap orang dapat mematuhi, menghormati, dan menghargai hak-hak orang lain dalam hubungan keperdataan termasuk penemuan baru sebagai ciptaan orang lain yang diakui sebagai hak kepemilikan oleh ketentuan hukum.¹⁷

Pelanggaran hak cipta selama ini masif terjadi pada kawasan negara-negara berkembang karena dapat memberikan keuntungan ekonomi yang tidak kecil artinya bagi para pelaku pelanggaran atau dalam hal ini disebut pembajak dengan memanfaatkan kelemahan sistem pengawasan dan

¹⁶ Akhmad Munawar and Taufik Effendy, "Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Al-Adl : Jurnal Hukum* Volume 8 Nomor 2, (2016), Hal. 136

¹⁷ *Ibid*, Hal. 135

pemantauan hak cipta. Harus diakui, upaya pencegahan dan penindakan terhadap pelanggaran hak cipta sejauh ini belum mampu menciptakan efek jera bagi para pelaku pembajakan untuk tidak mengulangi perbuatannya, karena upaya penanggulangannya tidak cukup optimal.¹⁸

Di Indonesia sendiri, tindakan pelanggaran hak cipta seakan sudah dianggap sebagai sesuatu yang lumrah dan dinormalisasikan. Hal ini dikarenakan rendahnya pengetahuan sumber daya manusia akan hak cipta dan kurangnya sosialisasi serta penegakan hukum atas pelanggaran-pelanggaran yang terjadi. Salah satu contoh pelanggaran hak cipta yang umum dilakukan khususnya oleh kalangan muda pada saat ini ialah seperti menonton film bajakan melalui situs yang tidak resmi meskipun pihak berwenang telah menutup situs-situs tersebut seringkali para oknum membeli domain baru dan mengulangi tindakan yang sama banyaknya situs-situs yang menyediakan film-film illegal meskipun sudah beberapa kali ditutup oleh pihak berwenang menandakan tingginya di masyarakat atas penemuan film bajakan, kemudian penggandaan dan pengumuman musik melalui platform digital, pemutaran musik diacara-acara tertentu tanpa sepengetahuan dan izin dari pencipta ataupun pemegang hak. Agar dapat mengurangi angka pelanggaran penting bagi masyarakat untuk mengetahui hal-hal apa saja yang melanggar hak cipta dan apa saja yang diperbolehkan.¹⁹

Berdasarkan definisi dan penjelasan yang sebagaimana telah dipaparkan diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Pelanggaran Hak Cipta

¹⁸ *Ibid.*,

¹⁹ Muhammad Citra Ramadhan, "Buku Ajar Atas Kekayaan Intelektual" (Yogyakarta: CV. Kaizen Sarana Edukasi, 2022), Hal.

merupakan suatu penggunaan atau pemanfaatan suatu ciptaan yang masih dilindungi oleh hak cipta tanpa izin dan sepenuhnya dari pencipta atau pemegang hak ciptanya, yang memenuhi unsur-unsur melanggar hak eksklusif tertentu yang telah diberikan kepada pemegang hak cipta seperti, menggandakan, mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan atau mengumumkan ciptaan, serta membuat ciptaan turunan.

2.1.2 Jenis – Jenis Pelanggaran Hak Cipta

Dalam konteks pelanggaran hak cipta, perlu diperhatikan terkait dengan jenis-jenis yang menjadi bagian daripada pelanggaran hak cipta tersebut. Sejalan dengan itu, pelanggaran Hak Cipta dapat dikategorikan dalam tiga kategori, yakni sebagai berikut:²⁰

a. Pelanggaran Langsung (*Direct Infringement*)

Pelanggaran langsung (*direct infringement*) dapat berupa tindakan memproduksi dengan meniru karya asli. Meski hanya sebagian kecil karya yang ditiru, jika merupakan substantial part merupakan suatu pelanggaran, dalam hal ini ditetapkan oleh pengadilan.

b. Pelanggaran atas Dasar Kewenangan (*Authorization of Infringement*)

Dalam pelanggaran atas dasar kewenangan (*authorization of infringement*) ini tidak dipermasalahkan sisi pelanggaran itu sendiri, tetapi penekananannya pada “siapa yang akan bertanggung gugat?” Pada hakikatnya, hal ini untuk meyakinkan bahwa si Pencipta atau Pemegang Hak Cipta akan mendapat kompensasi yang layak.

²⁰ Rahmi Jened, *Hak Kekayaan Intelektual: Penyalahgunaan Hak Eksklusif* (Pusat Penerbitan dan percetakan Unair, 2010), Hal. 215.

c. Pelanggaran Tidak Langsung (*Indirect Infringement*)

Kerap timbul kerancuan antara pelanggaran langsung dan pelanggaran tidak langsung. Tolak ukur yang dipakai pada pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*) adalah bahwa “si pelanggar tahu” atau “selayaknya mengetahui” bahwa barang-barang yang terkait dengan mereka adalah hasil penggandaan yang merupakan pelanggaran. Pelanggaran tidak langsung dapat berupa dapat memberikan izin suatu tempat hiburan sebagai tempat melakukan penampilan (pertunjukan) kepada masyarakat yang melanggar Hak Cipta karena pengelola tempat tersebut seharusnya tahu atau selayaknya mengetahui bahwa perbuatan tersebut merupakan pelanggaran.

2.2 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

2.2.1 Pengertian Hak Cipta

Dalam suatu karya cipta yang dihasilkan oleh pekerja kreatif atau pelaku seni, terdapat hak yang diberikan sebagai bentuk penghargaan dan pelindungan bagi mereka yang disebut sebagai pencipta sebuah karya. Makna hak cipta secara sederhana ialah hak yang diberikan kepada pencipta untuk tetap bisa mempertahankan keaslian ataupun orisinal dari sebuah karya diciptakan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Sehingga keberadaan hak cipta menjadi sesuatu yang penting dalam ruang lingkup sebuah karya.

Definisi dari Hak Cipta juga telah dikemukakan oleh beberapa ahli, yang diantaranya :

- a. Menurut Prof. Mr. Dr. Sudargo Gautama dan Rizawanto Winata, SH, Hak Cipta merupakan hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan atau memberi izin untuk itu atas sesuatu ciptaannya.²¹
- b. Menurut Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, Hak Cipta bukanlah merupakan hak kebendaan dalam lingkup hak-hak yang diatur dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, meskipun Hak Cipta dapat digolongkan sebagai hak kebendaan karena memenuhi ciri-ciri pokok kebendaan. Hak Cipta merupakan hak kebendaan yang diatur dalam lingkup Hak Kekayaan Intelektual.²²
- c. Menurut Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan 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.²³

Dengan demikian penulis menyimpulkan bahwa hak cipta yang merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual memberikan hak secara khusus bagi seluruh pencipta yang memiliki karya yang terbukti asli/ orisinal dan merupakan hasil karya sendiri bukan bagian dari kepunyaan orang lain.

²¹ Sudargo Gautama dan Rizawanto Winata, *Pembaharuan Undang-undang Hak cipta*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti, 1998), Hal. 8

²² Sri Soedewi Masjchoen Sofwan, *Hukum Perdata: Hukum Benda*, (Yogyakarta: Liberti, 1981), Hal. 25-27

²³ Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

2.2.2. Ruang Lingkup Hak Cipta

Dalam pembentukan suatu Hak Cipta telah diatur bagian-bagian serata batasan-batasan yang menjadi ruang lingkup dan suatu penggunaan hak cipta tersebut, sebagaimana berikut :

A. Subyek dan Obyek Hak Cipta

Untuk memberikan suatu hak/ kepemilikan tentunya hal pertama yang perlu diketahui ialah siapa sebenarnya yang menjadi target dari hak-hak yang telah dibentuk tersebut. Sama halnya dengan hak cipta, dalam mengimplementasikan haknya harus ada subjek dan objek yang akan menjadi penerima/ pemegang hak cipta.

1) Subyek Hak Cipta

Subyek Hak Cipta merupakan pelaku seni/ pekerja kreatif yang telah menciptakan sebuah karya melalui kemampuan secara intelektual, pemikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi dengan hasil yang terbukti keasliannya ataupun orisinalitasnya dalam hal ini disebut juga pencipta dan pemegang hak.

2) Obyek Hak Cipta

Yang dimaksud dengan obyek hak cipta ialah ciptaan yang merupakan hasil dari setiap karya pencipta dalam bentuk yang khas dan menunjukkan keaslian dan orisinalitasnya dalam ruang lingkup ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

B. Jenis – Jenis Ciptaan

Ciptaan merupakan karya cipta yang terbentuk dari pemikiran intelektual seseorang, hasil ciptaan dari pencipta harus bersifat asli dan tidak bersumber dan berasal dari hasil tiruan karya cipta orang lain. Seorang pencipta harus dapat membuktikan hasil karya ciptanya berasal dari ciptaannya sendiri agar tidak dengan mudah diklaim orang lain. Menurut Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyatakan bahwa Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Sehingga ciptaan sebagai hasil karya dari pencipta itu bentuknya konkret dan tidak abstrak serta dapat diperlihatkan secara nyata kepada khalayak ramai sebagai bukti wujud dari karya cipta sang pencipta. Ciptaan juga merupakan bagian dari proses berpikir, perasaan, dan pengalaman yang diklasifikasikan sebagai jiwa kreatifitas dan inovasi seseorang. Oleh sebab itu, ciptaan mempunyai nilai yang tidak hanya dapat dilihat dari segi ekonomi namun juga dari segi sosial dan budaya.²⁴

Dalam sebuah karya cipta, terdapat beberapa jenis ciptaan yang telah diklasifikasikan yakni ciptaan yang dilindungi dan ciptaan yang tidak dilindungi, adapun diantaranya:

1. Jenis – Jenis Ciptaan Yang Dilindungi

²⁴ Pasal 1 Ayat 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat beberapa poin mengenai hasil ciptaan yang diberikan perlindungan, yakni :²⁵

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain. Yang dimaksud dengan "perwajahan karya tulis" adalah karya cipta yang lazim dikenal dengan "*typographical arrangement*", yaitu aspek seni pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis. Hal ini mencakup antara lain format, hiasan, komposisi warna dan susunan atau tata letak huruf indah yang secara keseluruhan menampilkan wujud yang khas;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Yang dimaksud dengan "alat peraga" adalah Ciptaan yang berbentuk 2 (dua) ataupun 3 (tiga) dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur, biologi, atau ilmu pengetahuan lain;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks. Yang dimaksud dengan "lagu atau musik dengan atau tanpa teks" diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang bersifat utuh;
- e. Drama, drama musical, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase. Yang dimaksud dengan "gambar" antara lain, motif, diagram, sketsa, logo, unsur-unsur warna dan bentuk huruf indah. Sedangkan, yang dimaksud dengan "kolase" adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, misalnya kain, kertas, atau kayu yang ditempelkan pada permukaan sketsa atau media karya;
- g. Karya seni terapan. Yang dimaksud dengan "karya seni terapan" adalah karya seni rupa yang dibuat dengan menerapkan seni pada suatu produk sehingga memiliki kesan estetis dalam memenuhi kebutuhan praktis, antara lain penggunaan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk;
- h. Karya arsitektur. Yang dimaksud dengan "karya arsitektur" antara lain, wujud fisik bangunan, penataan letak bangunan, gambar rancangan bangunan, gambar teknis bangunan, dan model atau maket bangunan;
- i. Peta. Yang dimaksud dengan "peta" adalah suatu gambaran dari unsur alam dan/atau buatan manusia yang berada di atas ataupun di bawah permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu, baik melalui media digital maupun non digital;

²⁵ Pasal 40 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- j. Karya seni batik atau seni motif lain. Yang dimaksud dengan "karya seni batik" adalah motif batik kontemporer yang bersifat inovatif, masa kini, dan bukan tradisional. Karya tersebut dilindungi karena mempunyai nilai seni, baik dalam kaitannya dengan gambar, corak, maupun komposisi warna. Sedangkan, yang dimaksud dengan "karya seni motif lain" adalah motif yang merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang terdapat di berbagai daerah, seperti seni songket, motif tenun ikat, motif tapis, motif ulos, dan seni motif lain yang bersifat kontemporer, inovatif, dan terus dikembangkan;
- k. Karya fotografi. Yang dimaksud dengan "karya fotografi" meliputi semua foto yang dihasilkan dengan menggunakan kamera;
 - 1. Potret;
- m. Karya sinematografi. Yang dimaksud dengan "karya sinematografi" adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi. Yang dimaksud dengan "bunga rampai" meliputi Ciptaan dalam bentuk buku yang berisi kompilasi karya tulis pilihan, himpunan lagu pilihan, dan komposisi berbagai karya tari pilihan yang direkam dalam kaset, cakram optik, atau media lain. Yang dimaksud dengan "basis data" adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh komputer atau kompilasi dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Pelindungan terhadap basis data diberikan dengan tidak mengurangi hak para Pencipta atas Ciptaan yang dimasukan dalam basis data tersebut. Yang dimaksud dengan "adaptasi" adalah mengalih wujudkan suatu Ciptaan menjadi bentuk lain. Sebagai contoh dari buku menjadi film. Yang dimaksud dengan "karya lain dari hasil transformasi" adalah merubah format Ciptaan menjadi format bentuk lain. Sebagai contoh musik pop menjadi musik dangdut;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;

- r. Permainan video; dan
- s. Program Komputer.

2. Jenis – Jenis Ciptaan Yang Tidak Dilindungi

Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat beberapa poin mengenai hasil ciptaan yang tidak diberikan perlindungan, yakni :²⁶

- a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. Alat, Benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional. Yang dimaksud dengan "kebutuhan fungsional" adalah kebutuhan manusia terhadap suatu alat, benda, atau produk tertentu yang berdasarkan bentuknya memiliki kegunaan dan fungsi tertentu.

Selain itu, terdapat hal-hal yang tidak dapat didaftarkan sebagai ciptaan, yang selanjutnya diatur dalam Pasal 42 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yakni:²⁷

- a. Hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. Peraturan perundang-undangan;
- c. Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. Kitab suci atau simbol keagamaan.

C. Hak-Hak Yang Terkandung Dalam Hak Cipta

Sebagai hak yang diberikan secara eksklusif, tentunya terdapat hak-hak yang juga terkandung dalam sebuah hak cipta. Sejalan dengan ini, Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta telah

²⁶ Pasal 42 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²⁷ Pasal 43 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

mengklasifikasikan hak-hak tersebut menjadi 2 (dua) bagian, yang diantaranya:

a. Hak Ekonomi

Secara sederhana, hak ekonomi artinya hak untuk memperoleh atau mendapatkan manfaat/ nilai ekonomis dari sebuah ciptaan yang telah diciptakan. Hadirnya hak ekonomi tersebut bersumber dari sebuah ide kreatif dan keaslian/ orisinalitas sebuah karya yang pada akhirnya memiliki harga atau nilai ekonomi yang membawa dampak komersial. Pencipta berhak atas keuntungan ekonomi tersebut dengan berbagai cara yang diantaranya menggandakan, menyewakan, maupun dari berbagai hal komersialisasi atas ciptaannya. Berdasarkan Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta yang dapat dilakukan pencipta melalui hak ekonomi yakni :²⁸

- 1) penerbitan ciptaan;
- 2) Penggandaan ciptaan dalam segalabentuknya;
- 3) penerjemahan ciptaan;
- 4) pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
- 5) pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- 6) pertunjukan ciptaan;
- 7) pengumuman ciptaan;
- 8) komunikasi ciptaan; dan
- 9) penyewaan ciptaan.

b. Hak Moral

Selain hak ekonomi, pencipta juga diberikan hak moral sebagaimana yang diatur dalam hak cipta. Konvensi Bern mendefinisikan hak moral sebagai hak yang diberikan kepada pencipta untuk mencantumkan dan

²⁸ Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

keutuhan terhadap ciptaannya. Menurut UUHC hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:²⁹

- 1) tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- 2) menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- 3) mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- 4) mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- 5) mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Pada dasarnya terdapat 2 (dua) hal yang perlu diperhatikan atas keberadaan Hak Moral dalam sebuah hak cipta. Pertama, adanya Hak Integritas yakni hak yang menyangkut dengan berbagai bentuk sikap dan tindakan terkait dengan integritas atau martabat dari seorang pencipta. Hak tersebut dapat diekspresikan melalui bentuk larangan untuk mengubah, mengurangi, atau merusak ciptaan yang dapat menghancurkan integritas penciptanya. Secara prinsip, ciptaan tersebut harus tetap utuh sesuai dengan ciptaan aslinya. Kedua, Hak Atribusi. Dalam hal ini, Hak Moral mewajibkan identitas dari pencipta diletakan pada ciptaan, baik dengan nama diri maupun samaran. Dalam hal-hal tertentu dan atas dasar pertimbangan dari pencipta, pencipta dapat meniadakan identitas dirinya dan membiarkan ciptaanya berstatus anonim.³⁰ Oleh karena itu untuk tetap menjaga keutuhan dari integritas

²⁹ Aditya Haryawan dan Putri Yan Dwi Akasih, Perjanjian Lisensi Hak Cipta Di Indonesia, *Business Law Review, Volume 1*, Hal. 34

³⁰ Ferol Mailangkay, Kajian Hukum Tentang Hak Moral Pencipta Dan Pengguna Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, *Lex Privatum*, Volume 5 Nomor 4, (2017), Hal. 139

pencipta karya dalam hal ini hak moral tidak dapat dialihkan kepada siapapun.

2.2.3 Sejarah Hak Cipta

Sejarah terbentuknya hak cipta, dianggap berawal di Inggris pada abad ke-17 dan di Prancis pada akhir abad ke-17. Adapun hal yang menjadi alasan mengenai sejarah hadirnya hak cipta dimulai di Inggris dan Prancis dikarenakan Inggris dan Prancis dianggap mewakili dua rezim dari sistem hukum yang berlaku di dunia pada saat ini. Kedua sistem hukum yang berbeda tersebut juga telah menciptakan konsep Hak Ekonomi dan Hak Moral dalam hak cipta.³¹

Adapun 2 (dua) konsep dari sistem hukum yang telah diciptakan, diantaranya :

a. Lahirnya konsep Hak Ekonomi

Bermula sejak hak cipta di Inggris dilahirkan di atas fondasi praktik bisnis percetakan dan penerbitan buku yang sangat monopolistic dan kapitalistik yang mengabaikan hak-hak personal pencipta terhadap ciptaannya, namun seiring dengan perkembang zaman mengalami perubahan yang sempurna dengan diberikannya pengakuan atas pencipta diwujudkan dalam bentuk pemberian royalty yang bersifat ekonomi dan juga atas landasan pemikiran Jhon Lucke.

b. Lahirnya konsep Hak Moral

³¹ Elyta Ras Ginting, "Hukum Hak Cipta Indonesia", (Bandung: PT. Citra Adtya Bakti, 2012). Hal. 37

Konsep Hak Moral pada awalnya berkembang di Prancis hampir sama seperti di Inggris, akan tetapi di Prancis hak cipta dikenal dengan konsep *droit d'auteur* atau hak cipta di Prancis berbeda dengan konsep *copyright* yang ada di Inggris. Konsep *droit d'auteur* menempatkan suatu ciptaan sebagai *de l'esprit atau a work of mind* yang merupakan hasil dari pemikiran intelektual manusia. Oleh sebab itu, suatu ciptaan tidak dapat terpisahkan dari personalitas penciptanya dan hak ini akan melekat selamanya dengan pencipta meskipun ciptaan tersebut dialihkan kepemilikan pada pihak lain. Berdasarkan konsep *droit d'auteur* yang juga mengilhami lahirnya konsep hak moral dari pencipta yang tidak dikenal di Negara-negara *common law* dan juga hasil pemikiran George Hegel yang pada saat itu di Prancis yang berpendirian bahwa identitas diri manusia terpancar dari karya atau ciptaannya.³²

Selanjutnya, pengaturan hukum tentang hak cipta sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual tentunya memiliki regulasi tersendiri dan berbeda-beda dari setiap negara. Di Indonesia sendiri, sebagai salah satu negara anggota dari organisasi *World Trade Organization (WTO)* yang harus sepakat untuk mematuhi aturan dalam hal ini *TRIPs Agreement*, yakni untuk membuat perundang-undangan mengenai perlindungan dari hak kekayaan intelektual di negaranya, terdapat regulasi mengenai hak cipta yang beberapa kali telah mengalami perubahan, namun saat ini peraturan perundang-undangan yang

³² *Ibid.*, Hal. 38

berlaku dalam mengatur hak cipta di Indonesia ialah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

2.3 Tinjauan Umum Tentang Karya Lagu/ Musik Yang Dieksplorasi

2.3.1 Pengertian Eksploitasi

Eksplorasi diambil dari bahasa Inggris yakni *exploitation* yang merupakan kegiatan seseorang atau lebih untuk memanfaatkan dengan sewenang-wenang suatu subjek atau objek tertentu. Eksplorasi biasanya dilakukan atas berbagai macam kepentingan misalnya kepentingan ekonomi.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) eksplorasi adalah pengusahaan, pendayagunaan, pemanfaatan untuk keuntungan sendiri, pengisapan, pemerasan tenaga orang, sedangkan mengeksplorasi adalah mengusahakan, mendayagunakan (perkebunan, tambang, dsb).³³

Berdasarkan definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa eksploitasi merupakan suatu tindakan atau perbuatan yang merugikan beberapa pihak akibat adanya sebuah kecurangan dalam proses pemanfaatan yang tidak sah oleh seseorang kepada orang lain dalam berbagai bentuk.

2.3.2 Pengertian Karya Lagu/ Musik

Secara umum, karya lagu/ musik didefinisikan sebagai suatu karangan, ciptaan, yang didalamnya terdapat lirik, nada, irama dan sebagainya yang bersumber dari ide kreatif seseorang dan diimplementasikan dalam sebuah

³³ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*, (Jakarta: Balai Pustaka, 2005), Hal. 254.

gagasan yang unik dan khas yang memiliki nilai didalamnya. Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menjadi definisi karya lagu/ music ialah ciptaan utuh yang hanya ada unsur lagu atau melodi, syair atau lirik juga aransemen, termasuk nota-sinya, dalam arti bahwa lagu atau musik tersebut merupakan suatu kesatuan karya cipta. Selain itu terdapat pengertian lagu/ musik menurut pendapat ahli yakni:

- a. Menurut M.Soeharto dalam buku "Kamus Musik" dijelaskan bahwa pengertian musik adalah pengungkapan melalui gagasan melalui bunyi, yang unsur dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa gagasan, sifat dan warna bunyi.
- b. Menurut Jamalus, musik merupakan suatu hasil karyaseni berupa bunyi dalam bentuk lagu dan komposisi yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur pokok musik yaitu irama, melodi, harmoni dan bentuk atau struktur lagu serta ekspresi sebagai suatu kesatuan.³⁴
- c. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia menyatakan musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi).³⁵

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa musik adalah karya yang mengandung alunan melodi, gelombang suara, lirik dan nada serta

³⁴ Jamalus, *Panduan pengajaran buku pengajaran musik melalui pengalaman musik / Jamalus*, (Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1988), Hal. 1

irama serta struktur lagu yang terbentuk melalui gambaran ekspresi penciptanya.

2.3.3 Pengertian Karya Lagu/ Musik Yang Dieksplorasi

Karya yang dieksplorasi merupakan sebuah karya cipta atas karya lagu/ musik, yang dimanfaatkan secara sewenang-wenang seperti menjiplak nada, lirik, irama, ritme dari karya lagu/ music orang lain, menggandakan, menyewakan, menjual karya lagu/ musik dengan tujuan untuk kepentingan pribadi yakni keuntungan komersial tanpa sepengetahuan pemilik karya tersebut.

2.4 Tinjauan Umum Tentang Kecerdasan Buatan dan Generatif Kecerdasan Buatan

2.4.1 Pengertian Kecerdasan Buatan

Kecerdasan Buatan merupakan cabang ilmu komputer yang memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem dan mesin yang mampu melakukan tugas-tugas yang biasanya membutuhkan kecerdasan manusia. Adapun teknologi ini melibatkan penggunaan algoritma dan model matematika untuk memastikan komputer dan sistem lainnya dapat belajar dari data, mengenali pola, dan menciptakan hasil yang cerdas dan relevan.³⁶

Selain itu, mengenai definisi dari Kecerdasan Buatan juga telah dikemukakan oleh beberapa para ahli di dunia, yang diantaranya :

³⁶ Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, “*Artificial Intelligence (AI)*”, (Purbalingga: Cv. Eureka Media Aksara, 2023). Hal. 1

- a. H.A. Simon menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan merupakan Suatu pelajaran agar supaya komputer melakukan hal yang lebih baik daripada yang dilakukan manusia.
- b. Norvig dan Russel menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan dikategorikan sebagai dua dimensi utama yaitu berpikir dan bertindak di mana kelanjutan dari berpikir dan bertindak ini dijabarkan lagi berdasarkan kinerja dan rasionalitas.³⁷
- c. Buchanan dan Shortliffe (1985) menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan merupakan cara memanipulasi symbol dalam memecahkan masalah.
- d. Waterman (1986) menyatakan bahwa Kecerdasan Buatan merupakan ilmu pengetahuan dibidang komputer yang dibutuhkan untuk menjadikan intelegensi *software-software* dalam komputer lebih maju.
- e. Rich (1981) menyatakan Kecerdasan Buatan merupakan suatu cara untuk menjadikan komputer bisa melaksanakan hal dan dapat memberikan output yang lebih baik.
- f. Staugaard dan Marvin Minsky menyatakan intelegensi buatan ilmu pengetahuan yang mampu membuat mesin mengerjakan pekerjaan seperti manusia.
- g. Schildt (1987) menyatakan Kecerdasan Buatan akan menunjukkan perilaku seperti perilaku manusia apabila dihadapkan dengan masalah yang mirip dengan manusia.

³⁷ Al Khwarizmi dan Arif Ridgo Lubis, “*Artificial Intelligence (AI)*”, (Medan; Umsupress, 2023). Hal. 7

- h. Charnaik dan McDermott (1985) menyatakan proses pembelajaran akan intelegensi buatan menggunakan pendekatan komputasi.³⁸

Berdasarkan beberapa definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa makna dari Kecerdasan Buatan, merupakan sebuah inovasi yang diciptakan baik dari segi sistem computer, mesin dan sebagainya untuk dapat dipergunakan sebagai sesuatu yang dapat bekerja selayaknya manusia, mampu menyeimbangi dan menyelesaikan pekerjaan yang dapat dikerjakan oleh manusia, serta menyelesaikan pekerjaan manusia secara instans.

2.4.2 Sejarah Perkembangan Kecerdasan Buatan

Teknologi yang saat ini dikenal sebagai kecerdasan buatan dan maraknya digunakan di dunia globalisasi dan era modern saat ini tentunya memiliki beberapa fase dalam proses perkembangannya dari waktu ke waktu. Hal ini tentunya berkaitan dengan sejarah perkembangan Kecerdasan Buatan hingga saat ini. Adapun konsep dasar dari terbentuknya gagasan ide mengenai Kecerdasan Buatan dimulai sejak abad ke-20. Beberapa ahli seperti Alan Turing dan John McCarthy mencoba merumuskan gagasan kecerdasan buatan ini dalam bentuk “Tes Turing”. Tes Turing ini merupakan suatu kegiatan percobaan untuk memastikan mesin dapat menunjukkan perilaku yang sama seperti manusia atau tidak. Selanjutnya, setelah ada kepastian terkait gagasan tes turing tersebut, pada tahun 1956, Kecerdasan Buatan mengalami masa kejayaan dan menjadi awal diresmikannya sebagai teknologi canggih. Kemudian, John McCarthy, Marvin Minsky, dan para

³⁸ Abdul Rozaq, “*Artificial Intelligence Untuk Pemula*”, (Jawa Timur: Unimpa Press, 2019), Hal. 2

peneliti lainnya berkumpul untuk mendiskusikan terkait penciptaan dan membangun mesin yang juga berkaitan dengan kecerdasan manusia sesuai dengan gagasan awal yang mereka lakukan, kegiatan ini disebut dengan Konferensi Dartmouth.

Pada tahun 1950 – 1960-an, akhirnya perkembangan awal terkait Kecerdasan Buatan berhasil direalisasikan dalam bentuk pengembangan sistem berbasis aturan dan pemecahan masalah. Program-program seperti Logic Theorist dan General Problem Solver dikembangkan untuk menunjukkan kemampuan dalam pemecahan masalah yang terkait dengan kecerdasan manusia.

Pada tahun 1970-an perkembangan dari Kecerdasan Buatan disebut dengan perkembangan dari *expert*. Yang dimaksud dengan sistem *expert* ialah sebuah program *computer* yang memanfaatkan suatu pengetahuan yang diperintahkan oleh manusia dalam bidang tertentu untuk mengambil suatu keputusan atau memberikan solusi dalam domain tersebut.³⁹

Pada tahun 1980-an, perkembangan dari gagasan Kecerdasan Buatan telah berfokus pada program yang berbasis tentang pengetahuan. Program ini berkaitan dengan teknik-teknik seperti representasi pengetahuan, jaringan semantik dan sebagainya untuk memastikan model pengetahuan manusia dan memungkinkan computer untuk dapat melakukan penalaran. Akan tetapi, dipertengahan dan akhir tahun 1980-an terjadi penurunan dan perlambatan dari perkembangan Kecerdasan Buatan, masa ini disebut dalam masa “Musim

³⁹ Angga Aditya Permana et.al, “*Artificial Intelligence Marketing*”, (Padang: Get Press Indonesia, 2023). Hal. 4

Dingin AI”, akibat dari terhentinya perkembangan ini disebabkan adanya keterbatasan teknis dan kekurangan dana sehingga menyebabkan kegagalan beberapa proyek Kecerdasan Buatan.

Pada tahun 1990-an atau masa awal abad ke-21, perkembangan Kecerdasan Buatan kembali bangkit secara pesat. Beberapa program dari proyek Kecerdasan Buatan telah berhasil diciptakan, seperti Kemajuan dalam pemrosesan komputer, peningkatan kapasitas penyimpanan, dan perkembangan algoritma seperti neural networks membantu mempercepat perkembangan Kecerdasan Buatan.

Di era sekarang perkembangan Kecerdasan Buatan semakin terlihat dan marka keberadaannya, Kecerdasan Buatan menjadi pusat perhatian di era global saat ini dengan membawa berbagai manfaat untuk manusia. Dengan kemajuan yang signifikan, dalam berbagai bidang ilmu terapan seperti pengenalan suara, pengenalan wajah, penerjemahan bahasa, mobil otonom, perawatan kesehatan, finansial, dan sebagainya. Kecerdasan Buatan semakin menjadi bagian integral dari kehidupan sehari-hari melalui asisten virtual, chatbot, platform media sosial, dan aplikasi pintar lainnya.⁴⁰

2.4.3 Pengertian Generatif Kecerdasan Buatan

Generatif Kecerdasan Buatan merupakan salah satu bentuk penerapan dari teknologi Kecerdasan Buatan yang saat ini semakin popular yang penggunaannya untuk membuat konten atau karya seperti yang dapat dihasilkan oleh manusia, baik itu karya tulis maupun karya seni, yang mampu

⁴⁰ *Ibid.*, Hal. 5

menghasilkan (*to generate*) suatu karya berdasarkan instruksi dari penggunanya. Dalam hal ini, Generatif Kecerdasan Buatan mampu menciptakan karya turunan seperti sebuah konten percakapan, video, gambar ataupun musik yang bersumber dari data-data atau informasi karya yang sebelumnya telah ada.



BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Waktu dan Tempat Penelitian

3.1.1 Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian yaitu sekitar bulan Maret 2025, setelah dilakukan seminar proposal.

Tabel 1. Tabel Jadwal Penelitian Skripsi

No.	Kegiatan	Bulan											
		Mei - September 2024				September - Oktober 2024				November – Desember 2024			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengajuan Judul												
2.	Seminar Proposal												
3.	Penelitian dan Bimbingan												
4.	Seminar Hasil												
4.	Pengajuan Berkas Meja Hijau												
5.	Sidang												

3.1.2 Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilakukan melalui pustaka serta konten di platform TikTok.

3.2.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan digunakan penulis dalam penulisan proposal skripsi ini ialah penelitian yuridis normatif. Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan (data sekunder) yang mencakup: penelitian asas-asas hukum, sistematika hukum, sinkronisasi hukum secara horizontal dan vertikal, perbandingan hukum dan sejarah hukum.⁴¹

Penelitian hukum dengan jenis yuridis normatif selalu mengambil isu dari hukum sebagai sistem norma yang digunakan untuk memberikan "justifikasi" preskriptif tentang suatu peristiwa hukum. Sehingga penelitian hukum yuridis normatif menjadikan sistem norma sebagai pusat kajiannya.⁴²

3.2.2. Sumber Data

Dalam penulisan skripsi ini, sumber data yang digunakan penulis yakni dari bahan hukum primer dan sekunder, diantaranya:⁴³

a. Bahan Hukum Primer

⁴¹ Sigit Sapto Nugroho et.al, 2020, “*Metodologi Riset Hukum*”, (Wetan: Oase Pustaka), Hal. 29

⁴² *Ibid*, Hal. 37

⁴³ Muhammad Citra Ramadhan, 2023 “*Metode Penelitian Hukum*”, (Yogyakarta: Cv. Kaizen Sarana Edukasi), Hal. 83-84

Pada dasarnya Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang terdiri atas Peraturan perundang-undangan, risalah resmi, putusan pengadilan dan dokumen resmi negara. Adapun bahan hukum primer pada penelitian ini bersumber dari peraturan perundang-undangan yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder pada dasarnya bersumber dari bahan hukum yang terdiri atas buku hukum, jurnal hukum yang berisi prinsip-prinsip dasar ataupun asas hukum, pandangan para ahli hukum atau doktrin, hasil penelitian hukum, kamus hukum serta ensiklopedia hukum. Adapun bahan hukum sekunder yang digunakan penulis pada penelitian ini ialah merupakan bahan-bahan hukum yang sama sebagaimana yang telah dijelaskan namun dispesifikasi pada materi yang berkaitan yakni mengenai “Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu/ Musik yang Dieksplorasi Melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Tiktok”.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan sumber hukum yang berfungsi sebagai penjelas dan pelengkap terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Bahan ini memiliki peran penting dalam memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai ketentuan hukum yang berlaku. Selain itu, bahan hukum tersier juga berkaitan erat dengan bahan hukum primer, yang mencakup berbagai referensi tambahan seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, serta literatur hukum lainnya yang dapat membantu

dalam menafsirkan dan menerapkan peraturan perundang-undangan secara lebih tepat.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang akan dilakukan penulis dalam penelitian ialah Kepustakaan yang berarti teknik pengumpulan data penulis diambil dari studi dokumen atau studi kepustakaan. Metode ini dilakukan dengan tujuan untuk menghimpun, menginventarisasi, serta menganalisis berbagai sumber kepustakaan atau data sekunder yang relevan dengan topik penelitian. Studi kepustakaan mencakup penelusuran literatur dari bahan-bahan hukum seperti buku, jurnal ilmiah hukum, artikel, laporan penelitian, dan berbagai sumber tertulis lainnya yang dapat memberikan landasan teoritis serta mendukung argumentasi dalam penelitian ini. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai konsep, teori, serta temuan-temuan sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji.

3.3 Analisis Data

Adapun analisis data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini ialah deskriptif analisis. Sifat analisis deskriptif maksudnya adalah, bahwa peneliti dalam menganalisis berkeinginan untuk memberikan gambaran atau pemaparan atas subjek dan objek penelitian sebagaimana hasil penelitian yang dilakukannya. Dalam metode ini, penulis menganalisis melalui pendekatan kualitatif dari bahan hukum primer, sekunder dan tersier guna mengidentifikasi substansi dan norma hukum terkait dengan permasalahan

hukum yang menjadi fokus penelitian skripsi, yaitu mengenai Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu/Musik Yang Dieksplorasi Melalui Generatif Kecerdasan Buatan Pada Aplikasi Tiktok.



BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti dapat menyimpulkan hal-hal berikut:

1. Pengaturan mengenai pelanggaran hak cipta di Indonesia mengacu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang membagi pelanggaran menjadi dua kategori utama, yaitu pelanggaran terhadap hak moral dan hak ekonomi. Pelanggaran hak moral mencakup tindakan tidak mencantumkan nama pencipta, mengubah ciptaan tanpa izin, atau merusak reputasi pencipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 5 dan Pasal 113 ayat (3). Sementara itu, pelanggaran hak ekonomi mencakup penggunaan, penggandaan, distribusi, pertunjukan, atau publikasi ciptaan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 9 serta Pasal 113 ayat (1) dan (2). Namun demikian, hingga saat ini pengaturan pelanggaran hak cipta yang berkaitan dengan karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) masih belum terakomodasi secara spesifik dalam peraturan perundang-undangan, sehingga menimbulkan tantangan hukum baru dalam perlindungan kekayaan intelektual di era digital.
2. Pelanggaran hak cipta atas karya lagu/musik yang dieksplorasi melalui generatif kecerdasan buatan pada aplikasi tiktok terbagi menjadi 2 fenomena yakni fenomena *deepfake voice* dan aplikasi musik berbasis AI

seperti Suno AI yang banyak digunakan di TikTok. *Deepfake voice* AI bekerja dengan cara menciptakan suara yang menyerupai vokal penyanyi asli tanpa izin, sehingga dapat digunakan untuk membuat lagu-lagu baru dengan suara yang sangat mirip dengan penyanyi aslinya. Selain itu, aplikasi seperti Suno AI memberikan kesempatan bagi pengguna untuk membuat lagu baru berdasarkan pola musik yang ada, yang sering kali memiliki kemiripan dengan lagu yang telah memiliki hak cipta. Masalah utama yang muncul dalam fenomena ini adalah kesulitan dalam mengklasifikasikan apakah penggunaan teknologi tersebut termasuk dalam pelanggaran hak cipta atau sekadar sebagai bentuk inovasi teknologi yang sah. Salah satu faktor penyebab sulitnya klasifikasi ini adalah kurangnya regulasi yang secara eksplisit mengatur batasan antara karya yang dibuat oleh AI dengan hasil plagiarisme atau eksplorasi hak cipta. Kendala lainnya adalah kompleksitas dalam menentukan subjek hukum yang bertanggung jawab atas pelanggaran antara pengembang AI, pengguna aplikasi, atau platform digital tempat karya tersebut dipublikasikan

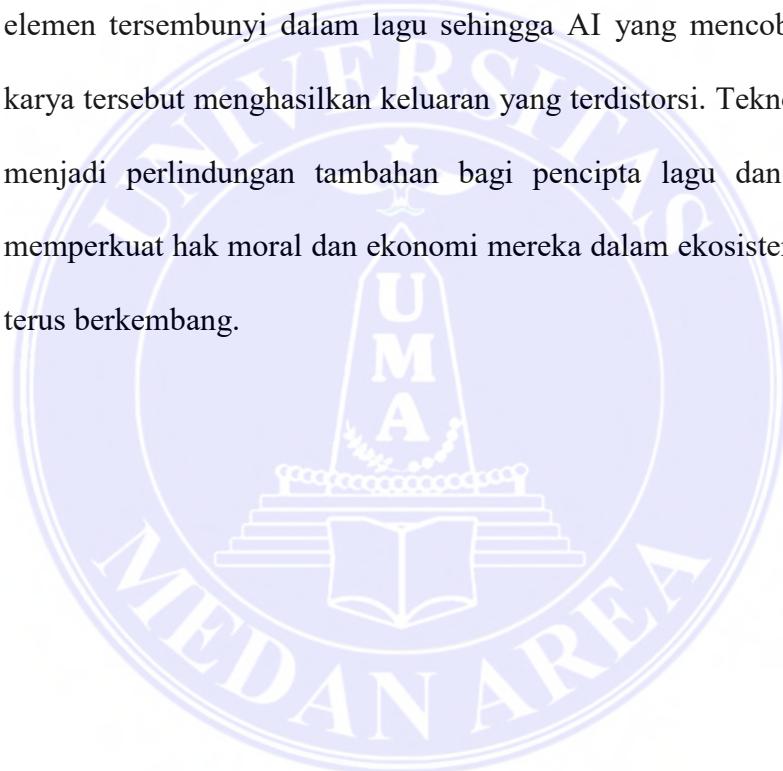
5.2 Saran

Berikut merupakan saran-saran dari peniliti dalam mengembangkan fenomena serupa yang berkaitan dengan hasil dan pembahasan tersebut, yaitu:

1. Dengan berkembangnya teknologi kecerdasan buatan (AI), ancaman terhadap hak cipta, terutama dalam karya lagu dan musik, semakin meningkat. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum secara spesifik mengatur eksplorasi karya oleh AI generatif, sehingga membuka peluang plagiarisme dan penggunaan tanpa izin. Oleh

karena itu, diperlukan pembaruan regulasi yang mengakomodasi perkembangan AI serta kejelasan hukum terkait pihak yang bertanggung jawab atas pelanggaran, baik pengembang, pengguna, maupun platform digital.

2. Untuk melindungi karya cipta dari eksploitasi AI, diperlukan teknologi pendekripsi yang lebih canggih. Salah satu solusinya adalah mengembangkan sistem serupa *Nightshade*, yang dapat menyisipkan elemen tersembunyi dalam lagu sehingga AI yang mencoba mereplikasi karya tersebut menghasilkan keluaran yang terdistorsi. Teknologi ini dapat menjadi perlindungan tambahan bagi pencipta lagu dan musik, serta memperkuat hak moral dan ekonomi mereka dalam ekosistem digital yang terus berkembang.



DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- Angga Aditya Permana, et.al. (2023). *Artificial Intelligence Marketing*. Padang: Get Press Indonesia.
- Christian Anggriantong , et.al (2024). *AI & Desain: Ancaman atau Peluang?* Surabaya: Penerbit Universitas Ciputra Surabaya.
- Fredy Harris, et.al (2020). *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*. Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI.
- Ginting, E. R. (2012). *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- Hutagalung, S. M. (2012). *Hak Cipta: Kedudukan dan Perananya*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Jamalus. (1988). *Panduan pengajaran buku pengajaran musik melalui pengalaman musik / jamalus*. Jakarta: Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Jened, R. (2010). *Hak Kekayaan Intelektual: Penyalahgunaan Hak Eksklusif*. Surabaya: Pusat Penerbitan dan Percetakan Unair.
- Lubis, A. K. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. Medan: Umsupress.
- Nasional, D. P. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi III*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Ramadhan, M. C. (2022). *Buku Ajar Hukum Atas Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Kaizen Sarana Edukasi.
- Ramadhan, M. C. (2023). *Metode Penelitian Hukum*. Yogyakarta: CV. Kaizen Sarana Edukasi.
- Riswandi, M. H. (2020). *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Rozaq, A. (2019). *Artificial Intelligence Untuk Pemula*. Jawa Timur: Unmipa Press.
- Sigit Sapto Nugroho, et.al (2020). *Metodologi Riset Hukum*. Wetan: Oase Pustaka.
- Sinaga, H. P. (2017). *Performing Rights Hak Cipta Atas Karya Lagu & Musik Serta Aspek Hukumnya (Edisi Revisi)*. Jakarta: Uki Press.
- Sofwan, S. S. (1981). *Hukum Perdata : Hukum Benda*. Yogyakarta: Liberti.
- Winata, S. G. (1998). *Pembaharuan Undang-undang Hak Cipta*. Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti.
- Zein, E. S. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*. Purbalingga: CV. Eureka Media Aksara.

B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Auteurswet 1912, Stb No. 600 tahun 1912 tentang Hak Pengarang

Undang Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta

Undang Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan Atas Undang

Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.

Undang Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Perubahan Kedua Atas

Undang Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta

Undang Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM Nomor 14 Tahun 2015 dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 26 Tahun 2015

C. JURNAL

Aji, W. N. (2018). Aplikasi Tiktok Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia. *Jurnal Pertemuan Ilmiah Bahasa Dan Sastra Indonesia*.

Akasih, A. H. (n.d.). Perjanjian Licensi Hak Cipta Di Indonesia. *Business Law Review, 1*.

Angelita Dumawati Losung, et. al (n.d.). Kajian Hukum Tentang Pelanggaran Hak Cipta ditinjau dari Undang-Undang Hak Cipta. *Lex Privatum, 9(9)*.

Bagus Gede Ari Rama, et. al (n.d.). Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia. *Jurnal Rechtens, 12(2)*.

Benuf, B. R. (2021). Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik yang di Upload di Aplikasi Tiktok. *Law, Development & Justice Review, 4(1)*.

Clianta Manuella Kondoahi, et. al (2024). Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence. *Lex Administratum, 12(5)*.

Dirkareshza, N. K. (2023). Indikasi Pelanggaran Hak Cipta terhadap Lagu Remix pada Aplikasi TikTok. *Proceeding: 5TH NATIONAL CONFERENCE on Law Studies*.

Effendy, A. M. (2016). Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Al-Adl : Jurnal Hukum, 8(2)*.

Faidatul Hikmah, et. al (2023). Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Konseling, 5(2)*.

- Fattah, I. (2023). Menyikapi Disrupsi Kecerdasan Buatan Melalui Musik dan Kearifan Lokal. *Proceeding Seminar Nasional IKJ*.
- Harahap, D. M. (2024). Analisis Perilaku Plagiarisme pada Lingkungan Akademis Mahasiswa serta Implikasinya terhadap Nilai Keadilan Sosial bagi Seluruh Rakyat Indonesia. *Pancasila and Civics Education Journal*, 3(1).
- Hasibuan, M. E. (2024). Dampak Penggunaan AI (Artificial Intelligence) dalam Industri Kreatif bagi Mahasiswa Seni Rupa Angkatan 2023 Universitas Negeri Semarang. *Journal of Education and Technology*, 4(1).
- Irpan, M. (2024). Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta dalam Konteks Digital. *urnal Jejak Hukum Indonesia (JHI)*, 1(1).
- Iswahyudi, F. (2022). Konstitusionalitas Masa Perlindungan Hak Cipta Dalam Perspektif Prinsip Deklaratif. *Grondwet Jurnal Hukum Tata Negara dan Hukum Administrasi Negara*, 1(2).
- Kalisa, E. A. (2024). Analisa Hukum Atas Kepemilikan Sah Bagi Hak Cipta Lagu atau Musik (Peraturan Nomor 56 Tahun 2021. *Jurnal Globalisasi Hukum*, 1(1).
- Khalistia, S. F. (2021). Perlindungan Hak Moral Pencipta dalam Hak Cipta terhadap Distorsi Karya Sinematografi di Media Sosial. *Padjadjaran Law Review*, 9(1).
- Kilanta, D. R. (n.d.). Penegakan Hukum Terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Lex Crimen*, 6(3).
- Kurnianingrum, T. P. (2015). Materi Baru Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Negara Hukum*, 6(1).
- Maharani, D. Y. (2021). Perlindungan Hukum Atas Lagu Dalam Aplikasi Tiktok Dan Penggandaannya Dalam Media Sosial Lainnya. *El Wasathiya: Jurnal Studi Agama*, 5(1).
- Mailangkay, F. (2017). Kajian Hukum Tentang Hak Moral Pencipta Dan Pengguna Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Lex Privatum*, 5(4).
- Mirwansyah. (2017). Tinjauan Terhadap Perlindungan Bagi Pencipta Lagu Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Saburai.id*.
- Pangestuti, I. H. (n.d.). Deepfake, Tantangan Baru Untuk Netizen. *PROMEDIA*, 5(2).
- Panjaitan, H. (2015). Penggunaan Karya Cipta Musik Dan Lagu Tanpa Izin Dan Akibat Hukumnya. *Jurnal Hukum tō-rā*, 1(2).
- Panjaitan, H. (2019). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Dan Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Karya Cipta Musik dan Lagu. *To-Ra*, 5(1).

- Raden Ayu Putu Wahyu Ningrat, et. al (n.d.). Akibat Hukum Terhadap Pelaku Pelanggar Hak Cipta Karya Cipta Lagu Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Dan Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006). *Ganesha Law Review*, 2(2).
- Soni Akhmad Nulhaqim, Eva Nuriyah Hidayat, et. al (n.d.). Upaya Preventif Konflik Penggusuran Lahan. *Social Work Jurnal*, 10(1).
- Sulistiyono, A. F. (2024). Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Cover Lagu Menggunakan Deepfake Voice Pada Platform Digital. *Hukum Inovatif: Jurnal Ilmu Hukum Sosial dan Humaniora*, 1(2).
- Tanujaya, C. P. (n.d.). Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Journal of Law Education and Business*, 2(1).
- Ujang Badru Jaman , et. al (n.d.). Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital. *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1).
- Upik Djaniar, et. al (2023). eran Endorsement Dan Promo Media Sosial Terhadap Keputusan Minat Beli Barang: Literature Review. *Jurnal Dharma Agung*, 31(1).
- Wibowo, R. J. (2023). Ciptaan Dan Invensi Hasil Kecerdasan Buatan Dalam Perspektif Hak Cipta Dan Paten (Creation and Invention of Artificial Intelligence Output in. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 17(3).

D. WEBSITE

AJX, *Title: Netizen +62 #sunaiai #aimusicvideo #bikinlagusendiri*. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNynsSm/> (Dikutip, 20 Maret 2025, 12.51 WIB)

Daffa Ariq, *Terimakasih banyak pak*. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNASYLa/> (Dikutip, 07 Maret 2025, 14.23 WIB)

Demi Bedoya, *We tried #lalala #lalalatrend #lalalachalage #lalalasamsmith*. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNA8w8g/> (Dikutip, 07 Maret 2025, 13.55 WIB)

Desnan, *#sukatani #1312 #viral #sunoai*. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNf1Gba/> (Dikutip, 20 Maret 2025, 13.13 WIB)

Evi Febs, *Latepost Day in Cairns #adayinmylife #dailyvlog #cairns #ugcaustralia #explore #reels*. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNAGTss/> (Dikutip, 07 Maret 2025, 14.37 WIB)

Hydrophobic, *Bagian 1| Janji Setia – Jeon Jungkook (@tiara_andini) *loh dinyanyiin biasnya titi hem #jeonjungkook #aivoice #janjisetia*

#janjisetiatiarandini #tiaraandin. Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNDXY9P/> (Dikutip, 11 Maret 2025, 09.01 WIB)

Jasstu | AI Storyteller, *AI Tools yang ini lucu sih, biasa buat iseng kalau penasaran artis idola kita nyanyiin lagu yang kita suka kaya gimana #chatgpt #gpt4 #chatgpt4 #technology #teknologi #prompt #kecerdasanbuatan #aimusic #aimusiccover.* Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNUUUKTK/> (Dikutip, 11 Maret 2025, 09.15 WIB)

K Radio, *Suara Artificial Intelegent Presiden Joko Widodo nyanyikan Lagu Asmalibras.* Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNUuwCj/> (Dikutip, 11 Maret 2025, 09.27 WIB)

Mells.style, *Pengen dinyanyiin #perfect #edsheeran #perfectedsheeran #fyp #foryourpage.* Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNA84fG/> (Dikutip, 07 Maret 2025, 14.00 WIB)

Pax Indonesiana, *Yang suka pakai Suno, cung? #ai #sunoai #udio.* Tiktok: <https://vt.tiktok.com/ZSrNyJ5vU/> (Dikutip, 20 Maret 2025, 12.00 WIB)

Pramesti, T. J, *Pengertian Asas Konkordansi dan Sejarahnya di Indonesia.* Hukum Online: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/asas-konkordansi-lt5979a0202a993/> (Dikutip, 28 Februari 2025, 11.11 WIB)

Ramli, A. M., *Hak Cipta vs AI Generatif.* Kompas: <https://www.kompas.com/tren/read/2025/03/10/124506865/hak-cipta-vs-ai-generatif> (Dikutip, 20 Maret 2025, 15.00 WIB)

Ramli, A. M., *Polemik AI dan Hak Cipta.* Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2023/12/04/13394267/polemik-ai-dan-hak-cipta?page=all> (Dikutip, 20 Maret 2025, 11.30 WIB)

Reditya, T. H., *Label Musik Gugat Pembuat Lagu AI Suno atas Pelan.* Kompas: <https://www.kompas.com/global/read/2024/06/25/180000170/label-musik-gugat-pembuat-lagu-ai-suno-atas-pelanggaran-hak-cipta> (Dikutip, 20 Maret 2025, 12.14 WIB)

Riyanto, G. P., *Indonesia Pengguna TikTok Terbesar di Dunia, Tembus 157 Juta Kalahkan AS.* Kompas: <https://tekno.kompas.com/read/2024/10/25/15020057/indonesia-pengguna-tiktok-terbesar-di-dunia-tembus-157-juta-kalahkan-as> (Dikutip, 05 Maret 2025, 09.45 WIB)

Shaid, N. J., *Syarat Dan Cara Daftar Akun Tiktokshop Untuk Jualan Online.* Kompas: <https://money.kompas.com/read/2023/06/25/224508526/syarat-dan-cara-daftar-akun-tiktok-shop-untuk-jualan-online> (Dikutip, 09 Maret 2025, 10.13 WIB)

LAMPIRAN

Surat Pernyataan Penelitian

