

**PENERAPAN ASAS *VICARIOUS LIABILITY* DALAM PELANGGARAN
HAK CIPTA KARYA MUSIK TERHADAP PRODUK *ARTIFICIAL
INTELLIGENCE***



**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN
HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM ILMU
HUKUM**

**OLEH:
IRMA KARISMAWATI**

21103040098

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

PROGRAM STUDI ILMU HUKUM

FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA

2025

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya peningkatan jumlah sengketa pelanggaran hak cipta yang melibatkan platform Artificial Intelligence (AI) dalam konteks global. Meskipun hingga saat ini belum terdapat kasus serupa di Indonesia, kekosongan regulasi perihal kedudukan entitas AI dan ketiadaannya standarisasi yang *rigid* atas pelanggaran hak cipta khususnya dalam hal plagiarisme musik menjadi urgensi adanya penelitian lebih lanjut terkait diskursus ini. Permasalahan sentral dalam penelitian ini adalah bagaimana pengaturan hukum positif Indonesia terkait hak cipta karya musik hasil, serta bagaimana relevansi dan kemungkinan penerapan asas *vicarious liability* dalam sistem hukum Indonesia terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh atau melalui produk kecerdasan buatan di bidang musik.

Penelitian ini menggunakan metode yuridis-normatif, sedangkan untuk pendekatan dilakukan dengan deskriptif-analitik guna menganalisis perlindungan hak cipta atas karya musik yang dihasilkan oleh AI di Indonesia. Sumber data yang digunakan yaitu data primer, yang di dalamnya berupa peraturan perundang-undangan, juga memanfaatkan data sekunder berupa buku, jurnal, artikel, dan dokumen relevan lainnya. Selanjutnya, pendekatan dalam penelitian ini memadukan beberapa jenis pendekatan diantaranya *statute approach*, *case approach*, *history approach*, dan *comparative approach* untuk memberikan analisis yang komprehensif terkait penerapan asas *vicarious liability* dalam pelanggaran hak cipta oleh produk AI. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan, sedangkan analisis data dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis dan penalaran deduktif, sehingga diharapkan mampu memberikan gambaran yang mendalam dan sistematis terhadap isu hukum yang diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya Indonesia belum memiliki *lex specialis* dalam mengatur kedudukan AI maupun parameter pelanggaran hak cipta terhadap karya musik, termasuk belum eksplisitnya parameter dalam pengenaan prinsip *substantial similarity* yang merupakan bagian dari pembuktian dalam menentukan suatu ciptaan dapat dinyatakan melanggar hak cipta atau tidak. Konsep pertanggungjawaban pengganti (*vicarious liability*) perlu dipertimbangkan untuk diadopsi secara eksplisit dalam sistem hukum perdata Indonesia, terutama dalam ranah sengketa teknologi digital. Pihak yang mengendalikan, mengoperasikan, atau memperoleh keuntungan dari penggunaan sistem AI sepatutnya dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran yang dilakukan oleh sistem tersebut.

Kata Kunci : *Artificial Intelligence, Vicarious Liability, Pelanggaran Hak Cipta*

ABSTRACT

This research is motivated by the growing number of copyright infringement disputes involving Artificial Intelligence (AI) platforms in the global context. Although no similar cases have occurred in Indonesia to date, the absence of regulation concerning the legal status of AI entities and the lack of standardized parameters regarding copyright violations—particularly in music plagiarism—highlight the urgency for further legal study. The central issue of this research concerns how Indonesian positive law regulates music copyrights involving AI-generated works, as well as the relevance and feasibility of applying the principle of vicarious liability within Indonesia's legal framework for copyright infringement committed by or through AI products in the music field.

This study employs a normative juridical method and a descriptive-analytical approach to examine copyright protection for AI-generated musical works in Indonesia. The data used include primary sources such as statutory regulations and secondary sources such as books, journals, articles, and other relevant documents. The research incorporates several legal approaches, including statute approach, case approach, historical approach, and comparative approach, to provide a comprehensive analysis of the potential application of vicarious liability in AI-related copyright infringements. Data collection was conducted through library research, while data analysis was carried out qualitatively using descriptive-analytical methods and deductive reasoning, aiming to provide a systematic and in-depth perspective on the legal issues being studied.

The research findings indicate that Indonesia has yet to establish a lex specialis regulating the legal status of AI or defining clear parameters for copyright infringement in musical works, including the absence of explicit criteria for applying the principle of substantial similarity, which is essential in determining whether a work constitutes copyright infringement. The concept of vicarious liability should be considered for explicit adoption within Indonesia's civil legal system, particularly in the context of disputes involving digital technology. Parties who control, operate, or profit from the use of AI systems ought to be held legally accountable for infringements committed by such systems.

Keywords: Artificial Intelligence, Vicarious Liability, Copyright Infringement

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	:	Irma Karismawati
NIM	:	21103040098
Program Studi	:	Ilmu Hukum
Fakultas	:	Syari'ah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul:
“PENERAPAN ASAS VICARIOUS LIABILITY DALAM PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA MUSIK TERHADAP PRODUK ARTIFICIAL INTELLIGENCE”

adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 28 Mei 2025
Yang menyatakan,



Irma Karismawati
NIM. 21103040098

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Kepada:
Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamualaikum wr.wb.

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Irma Karismawati
Nim : 21103040098

Judul Skripsi : **PENERAPAN ASAS VICARIOUS LIABILITY DALAM PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA MUSIK TERHADAP PRODUK ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Syari'ah dan Hukum Jurusan/Program Studi Ilmu Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapan terimakasih.

Yogyakarta, 28 Mei 2025

Mengetahui:

Pembimbing,



DR. SRI WAHYUNI, S.AG., M.AG., M.HUM

NIP. 19770107 200604 2 002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-616/Un.02/DS/PP.00.9/06/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENERAPAN ASAS VICARIOUS LIABILITY DALAM PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA MUSIK TERHADAP PRODUK ARTIFICIAL INTELLIGENCE

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : IRMA KARISMAWATI
Nomor Induk Mahasiswa : 21103040098
Telah diujikan pada : Selasa, 10 Juni 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR

Ketua Sidang

Dr. Sri Wahyuni, S.Ag., M.Ag., M.Hum.
SIGNED

Valid ID: 684f9fe7cbf73

Penguji I

Faisal Luqman Hakim, S.H., M.Hum.
SIGNED



Valid ID: 684f7edf68df0

Penguji II

Dr. M. Misbahul Mujib, S.Ag., M.Hum.
SIGNED



Valid ID: 684f995546af8

Yogyakarta, 10 Juni 2025

UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

Prof. Dr. Ali Sodiqin, M.Ag.
SIGNED

Valid ID: 684fbaf15143c



MOTTO

I fell, I fought, I almost gave up — but I rose again. Today, I owe it all to the version of me that refused to surrender.

Saya pernah berprinsip bahwa: I used to fight myself, thinking I had to defeat the monster within, until I realized—the real battle wasn't about beating myself, but learning to understand and embrace who I am. And now, I choose to see myself as a work in progress worth being kind to. Growth is messy, but it's still growth.

“Sebanyak apa pun dukungan yang datang, semuanya akan sia-sia jika kamu belum bisa merangkul dirimu sendiri.”



HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada Allah SWT yang telah memberikan saya kesempatan mengenyam dan menyelesaikan proses saya dalam mendapat gelar sarjana, serta nikmat dan karunianya selama ini dilimpahkan pada saya.

Skripsi ini juga saya persembahkan teruntuk keluarga saya, kepada yang tercinta, Ibu dan bapak saya.

Skripsi ini juga saya persembahkan untuk diri saya sendiri, yang telah berikrar untuk menyelesaikan segalanya yang telah saya mulai.

Juga, tak lupa kepada siapa saja yang sedang, akan, dan ingin menjalani proses terbaik masing-masing dalam hidupnya.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan berkat, Rahmat, dan hidayahnya-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul " Penerapan Asas *Vicarious Liability* dalam Pelanggaran Hak Cipta Karya Musik terhadap Produk *Artificial Intelligence*"

Juga tak lupa shalawat serta salam mudah-mudahan tercurahkan tiada henti kepada junjungan kita, suri tauladan kita semua yang telah memberikan cahaya bagi kehidupan kita yang penuh dengan hilang arah dan gelap. Semoga di hari akhir nanti kita dibersamakan dan menjadi bagian dari umatnya yang mendapatkan syafa'at, aamiin.

Dengan segenap kerendahan hati serta penuh curahan rasa syukur, ikhtiar, juga lantunan doa, hingga akhirnya penyusun dapat menyelesaikan skripsi ini. Besar harapan bagi Penyusun agar skripsi ini tidak hanya selesai sebagai suatu tanggung jawab, melainkan membawa sedikit lebih banyak kebermanfaatan, yakni sampai kepada pembaca yang mungkin kini sedang melaksanakan suatu proses, berprogres seperti halnya yang Penyusun turut lalui sebelumnya. Adapun demikian, penyusunan skripsi ini tak luput dari besarnya kontribusi, dukungan tak terkira dari berbagai pihak. Oleh karenanya, Penyusun haturkan rasa syukur, serta terima kasih yang tak terhingga kepada seluruh pihak yang dengan ikhlas bersamai setiap langkah dalam menyelesaikan skripsi ini, terutama kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Noorhaidi Hasan S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ali Sodiqin, M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Ibu Nurainun Mangunsong, S.H., M. Hum, selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta yang telah mengarahkan, memberikan ilmu selama masa perkuliahan, juga memberikan kemudahan-kemudahan bagi saya, baik dalam hal perkuliahan, membantu proses administratif selama magang, serta dalam proses menyusun skripsi ini.

4. Ibu Farrah Syamala Rosyda, M.H., selaku Sekretaris Program Studi Ilmu Hukum Fakultas syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Dr. Misbahul Mujib, S.Ag., M.Hum selaku Dosen Pendamping Akademik yang turut membantu memudahkan dalam proses pemilihan judul skripsi saya.
6. Ibu Dr. Sri Wahyuni, S.Ag., M.Ag., M.Hum, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah begitu berjasa dalam proses menyusun skripsi ini, dari awal hingga akhir, membimbing dan membersamai saya dengan penuh rasa sabar dan dengan segala maklum darinya. Terimakasih Ibu Sri, yang telah berhasil membuat proses saya dalam menyelesaikan skripsi ini menjadi terasa lebih ringan dari apa yang sebelumnya pernah saya bayangkan. Semoga kebahagian dan kesehatan selalu dilimpahkan kepada Ibu dan keluarga.
7. Terima kasih kepada seluruh Ibu dan Bapak dosen Prodi Ilmu Hukum yang telah muncurahkan baik waktu, tenaga, dan biaya dengan memberikan saya ilmu-ilmunya hingga saya dapat menuangkannya menjadi sebuah skripsi.
8. Terima kasih, kepada kedua orang tua saya, kepada penyokong kehidupan dan salah satu aspek besar dalam kebahagiaan saya, Babeh Karman, dan Ibu Puji yang telah memperjuangkan segalanya untuk saya. Terimakasih kepada kepercayaan, terhadap lantunan doa, kepada tiap bentuk perjuangan dan peluh yang ditujukan kepada saya. Saya tidak yakin bisa melakukan semuanya, tapi jika mereka mempercayai bahwa saya bisa, maka saya akan berusaha untuk percaya dan memperjuangkan kepercayaan itu.
9. Kepada Keluarga Pakdhe Kardi dan Mba Erna, terima kasih atas bantuan yang tiada henti, baik materiil dan non-materiil, kepercayaan dan semangat kepada saya, semoga Allah melalui perantara saya, dapat membalas segala kebaikan itu suatu saat nanti.
10. Terima kasih kepada sahabat-sahabat saya, yang saya sudah anggap bagian dari keluarga saya sendiri, yang senantiasa berkenan membantu, menemani, membersamai langkah saya dalam menjalani perkuliahan ini baik dalam senang ataupun lara, yakni Dina Marini, dan Farihin Salman sebagai *squad*

Magang saya di Setda Gunungkidul. Khususnya kepada Dina, terima kasih banyak ya Dina, senantiasa membersamai langkah aku baik suka dan duka, berkenan dengan sabar dan sangat *supportive* sekali mendukung saya di banyak kesempatan. Semoga hidup kamu dan Keluarga senantiasa diberikan kesehatan, kesejahteraan, serta kebahagiaan lahir dan batin ya. Aamiin.

11. Terima kasih kepada para sahabat saya Gading, Isti, Della, Alyaa, dan Ayta yang tergabung dalam Hakuna Matata, yang telah memberikan banyak pengalaman seru kepada saya selama menjalani proses perkuliahan. *Also, a quiet note to someone who once shared a space in this journey, now walking a path that's similar, yet no longer in step with mine. Thank you for unknowingly becoming a part of the lessons and motivation that shaped me. You probably never realized it, and perhaps you never meant to but still, you were. I sincerely hope life treats you kindly, in the way you deserve.*
12. Kepada sahabat sebangku saya dari TK, SD, SMP hingga kini masih menjadi bagian penting dalam hidup saya, Septi. Terima kasih untuk segala doa, semangat, kepercayaan, dan segala hal baik yang kamu beri ya Septuy, kini kamu sudah menjadi Ibu, semoga keluarga kecil kamu semakin utuh dan sempurna kebahagiaannya ya.
13. Kepada rekan, partner, sahabat, senior, adik, segala predikat yang bisa saya berikan kepada PHPI GM Mas Pamungkas, Nadila, Renyta, Dhea, Yuana, Dita, Dina, Adit dan Ammar, dan juga GM itu sendiri, Terima kasih karena sudah membuat saya merasakan nyamannya menjadi bagian dari komunitas yang banyak membawa kebermanfaatan dan pengaruh yang begitu positif dalam hidup saya. Semoga tali silaturahmi kita tidak terputus seusai semua amanah dan tanggung jawab ini usai ya. Senang dan bangga sekali rasanya mengenal kalian semua.
14. Kepada sahabat-sahabat saya semasa SMP dan juga SMA, Hana, Desti, Syeli, dan Meri, terima kasih banyak atas segala hal yang sudah kalian berikan, baik materiil maupun immateriil yang tidak ternilai jumlahnya selama ini, terima kasih untuk menemani hamper setiap progress, naik-turunnya hidup saya beberapa tahun terakhir. Semoga persahabatan kita bisa

bertahan hingga akhir hayat, dan kita bisa lekas meraih kesuksesan dan jalan terbaik kita masing-masing, aamiin. Adalah rasa syukur teramat sangat dapat mengenal, dan dipertemukan kalian. *May we always find time to share stories in laughter or in tears even as life pulls us in different directions. No matter how far we go, I hope our bond always brings us back to each other.*

15. Kepada sahabat saya Putri juga Tasya, yang merupakan rekan magang saya saat di LBH APIK, terima kasih, sudah membantu sekaligus menemani selama aku nyari sumber di perpustakaan UGM, setelahnya aku jadi *cosplay* maba UGM yang kebingungan jalan pas ke perpus sendiri, hihi. Teruntuk Putri khususnya, bersyukur sekali rasanya dipertemukan dengan kamu, banyak sekali *insight* baru dan pengalaman berharga yang aku dapat selama kita mengenal walaupun belum lama. Semoga tali silaturahmi ini tetap bertahan sampai akhir hayat, ya. Aku tidak sabar untuk menanti momen di mana kita dengan semangat menceritakan kisah kita masing-masing di masa depan, setelah berhasil menaklukan semuanya Put!
16. Kepada rekan KKN saya yang senantiasa menjadi wadah bagi saya saat mencari sudut pandang berbeda, menyemangati serta memberikan pengalaman KKN yang menyenangkan ditengah dinamika yang ada, Ian! Semoga kelak kita bisa bersua lagi, dan kita bisa balik ke Lembang, tentu saja untuk ke Boscha! Juga sekaligus saya ucapkan terima kasih kepada adik-adik manis saya yang berada di Lembang, yang hingga skripsi ini ditulis masih seringkali, mendoakan, menyemangati, dan juga mengaku merindukan saya, kepada : Ainun (kakak), Aini (Adik), Alea, dan juga Anindi, terima kasih yaa sudah menjadi adik-adik yang manis yang membuat momen KKN teteh menjadi lebih berkesan, semoga kelak kita masih bisa bersua di lain kesempatan yaa!
17. Kepada Mbak Ika, yang sudah saya anggap sebagai kakak kandung saya sendiri, terima kasih atas segala bantuan, semangat, dan kepercayaan yang diberikan kepada saya, selama ini.
18. Kepada rekan kerja saya, Mbak Resti, Mbak Nisa, Mba Febi juga Nita yang sudah bersedia maklum atas setiap *request schedule shift* kerja, dan bersedia

menampung segala jenis curhatan dan ocehan *random* saya. Juga tak lupa kepada *owner* Kopi Kesayangan, Mbak Lala, terima kasih telah memberikan kesempatan saya untuk belajar bekerja, juga atas segala maklum dan kelonggarannya ketika saya dihadapkan dengan beberapa agenda di luar pekerjaan.

19. Kepada sahabat saya yang senantiasa bersama-sama dalam proses pengerajan skripsi di perpustakaan, Ara terima kasih ya, semoga hidup kamu senantiasa diberi kemudahan dan kesuksesan.
20. *Last but not least*, kepada saya—Irma Karismawati. Terlepas dari segala bentuk *support* dan dorongan dari luar, pada akhirnya, *none of it would matter* kalau aku sendiri tidak mau bangkit, tidak mau terus mencoba, dan tidak percaya bahwa aku mampu. *So, this page is for me*, yang jatuh berkali-kali, tapi selalu bangun lagi.

Tanpa mengecualikan satu dan lain pihak terhadap semua pihak yang telah berkontribusi dalam menyelesaikan skripsi ini, semoga Allah SWT balas dengan amal dan kebaikan. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan, terlepas dari banyaknya kekurangan yang terdapat di dalamnya. Aamiin.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

Yogyakarta, 18 Maret 2025



Irma Karismawati

NIM. 21103040098

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME.....	iii
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xiii
BAB 1 PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	11
C. Tujuan dan Kegunaan Penyusunan	12
D. Telaah Pustaka	14
E. Kerangka Teoritik	17
F. Metode Penelitian.....	23
G. Sistematika Pembahasan	27
BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG PERLINDUNGAN HUKUM	
HAK CIPTA	30
A. Hak Cipta.....	30
1. Hak Kekayaan Intelektual: Sebuah Pengantar	30
2. Hak Cipta dalam Sistem Hukum di Indonesia	37

3. Pelanggaran Hak Cipta dan Mekanisme Perlindungan Hukum	56
B. Hak Cipta Karya Musik	69
1. Ruang Lingkup Musik.....	69
2. Kriteria Pelanggaran Hak Cipta dalam Lagu	75
C. Konsep Artificial Intelligence (AI)	81
1. Definisi dan Sejarah Perkembangan AI	81
2. Klasifikasi dan Pemanfaatan AI	83
3. Kedudukan AI dalam Hukum Hak Cipta	85
D. Asas Vicarious Liability dalam Hukum Perdata Indonesia.....	87
1. Definisi dan Ruang Lingkup Asas <i>Vicarious Liability</i>	88
2. Konsep <i>Vicarious Liability</i> dalam Hukum Perdata.....	90
BAB III REGULASI HUKUM TERKAIT KARYA LAGU BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE DAN PERMASALAHAN HAK CIPTA DI ERA DIGITAL	94
A. Gambaran Umum Kecerdasan Buatan (<i>Artificial Intelligence</i>) dalam Penciptaan Karya Musik	94
1. Contoh Generatif AI di Bidang Musik	94
2. Klasifikasi Platform AI Generatif Musik	100
B. Gambaran Umum Regulasi Karya Musik Berbasis AI di Indonesia	105
C. Dinamika Pelanggaran Hak Cipta Musik di Indonesia	108
BAB IV ANALISIS PENERAPAN ASAS VICARIOUS LIABILITY DALAM PELANGGARAN HAK CIPTA LAGU TERHADAP PRODUK ARTIFICIAL INTELLIGENCE.....	111
A. Analisis Legalitas Output AI Berdasarkan Rezim Hak Cipta.....	111
1. Legalitas Penggunaan Dataset Lagu Berhak Cipta oleh AI	111
2. Analisis Relevansi Teori Orisinalitas terhadap Prinsip <i>Fair Use</i> pada Produk AI	116
B. Penerapan Asas <i>Vicarious Liability</i> dalam Pelanggaran Hak Cipta Musik yang Melibatkan AI.....	122

C. Studi Kasus Internasional tentang Sengketa Hak Cipta Karya Musik	
AI.	144
1. Amerika Serikat.....	146
2. Uni Eropa	160
BAB V PENUTUP	166
A. Simpulan	166
B. Saran	168
DAFTAR PUSTAKA	170
CURRICULUM VITAE.....	II



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) kini telah berkembang dengan pesat dan menasarkan berbagai sektor dalam kehidupan manusia. Pembahasan terkait dengan AI telah berkembang menjadi kajian yang menarik attensi masyarakat, baik bagi para akademisi bahkan dari golongan pekerja di bidang seni. Hal tersebut terjadi bukan tanpa alasan, sebab perkembangan dari teknologi ini tentu saja membawa dampak yang signifikan terhadap pola interaksi yang terjalin antar manusia, yang dulunya bersifat tradisional, kini menjadi modern, mudah, dan serba cepat. Selain mempengaruhi pola interaksi manusia, kehadiran AI juga membawa dampak perubahan terhadap mekanisme dari kinerja manusia modern, sebab kini hampir setiap pekerjaan yang dilakukan serba otomatis dan didigitalisasikan.

Perubahan pola kerja manusia yang serba cepat tersebut tentu tidak luput dari adanya pengaruh kehadiran AI di dalamnya. John Mc.Carty, sebagai bapak AI memberikan definisi terkait dengan AI sebagai suatu ilmu dan rekayasa pembuatan dari mesin cerdas.¹ Konsep dari kecerdasan buatan sebenarnya telah ada sejak tahun 1950-an yang diperkenalkan oleh ilmuwan komputer Minsky dan Mc.Carty yang mendeskripsikan bahwa kecerdasan buatan adalah mesin yang melaksanakan pekerjaan dan tugas yang masih memerlukan adanya kecerdasan manusia dalam menyelesaikannya. Sedangkan definisi ilmuwan masa kini dalam

¹ Ari, dkk, "Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia." *JURNAL RECHTENS* 12.2 (Desember 2023), hlm. 210.

mendefinisikan AI adalah sebagai efisiensi mesin dalam mempelajari tugas baru dan seberapa efektif suatu pekerjaan bisa diselesaikan.²

Kini AI dirancang menjadi berbagai jenis platform yang mampu “menciptakan” keluaran baik berwujud maupun tidak berwujud. Pembelajaran mesin yang dilakukan oleh AI memungkinkan AI berkembang menjadi sebuah aplikasi yang terprogram untuk mempelajari dan mengembangkan data secara otomatis berdasarkan pengalaman selama proses pembuatan dan penggunaannya.³ *Artificial Intelligence* bisa dianalogikan seperti halnya manusia yang memiliki organ tubuh, di mana tiap organ tersebut memiliki bagian dari tugas dan fungsinya sendiri. Mekanisme kerja yang dilakukan AI yaitu dilakukan dengan mengkombinasi adanya data-data masukan secara besar (*big data*) dengan cepat, berulang, dan dengan adanya kecerdasan algoritmanya ia dimungkinkan untuk mempelajari adanya pola ataupun fitur dari data yang sudah disediakan oleh seorang programmer.⁴ Melalui kemampuannya dalam melakukan pengolahan data dan juga pola-pola tertentu, saat ini AI telah mampu menjadi “pencipta” suatu karya seni, salah satunya yaitu di bidang musik dan atau lagu. AI kini mampu membuat lirik lagu, bahkan sebuah lagu secara utuh (iringan dan lirik) dengan otomatis, yang

² Homaira Amzad dan K. Vijayalakshmi, “Tourism Recommendation System: A Systematic Review”, *International Journal Of Engineering Research & Technology (Ijert)* Volume 10, Issue 09 (September 2021), hlm. 390.

³ Bonadio, E., & McDonagh, L, “Artificial intelligence as producer and consumer of copyright works: evaluating the consequences of algorithmic creativity,” *Intellectual Property Quarterly*, 2 (26 Juni 2020), hlm. 1.

⁴ Deslaely Putranti dan Kurnia Dewi Anggraeny, “Tanggung Jawab Hukum Inventor Atas Invensi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia,” *Jurnal Hukum & Pembangunan*: Vol. 52: No. 3, Article 15 (30 September 2022), hlm. 783.

menjadi suatu penemuan atau perkembangan inovasi dalam industri musik secara global yang menawarkan adanya efisiensi dan gaya estetika baru. Sebagaimana dijelaskan oleh Akbar S. Ahmed dan Hastings Donan, globalisasi pada dasarnya ditandai oleh percepatan dalam teknologi komunikasi dan informasi yang memungkinkan wilayah-wilayah dunia yang berjauhan menjadi lebih terhubung dan mudah dijangkau. Dalam konteks ini, perkembangan teknologi—termasuk kecerdasan buatan (AI)—menjadi bagian dari dinamika globalisasi yang turut membawa tantangan baru, khususnya dalam ranah perlindungan hak kekayaan intelektual secara lintas negara.⁵

Sejak tahun 2015, beberapa *startup* telah muncul dengan tujuan mengkomersialkan musik yang dihasilkan oleh AI. Ada dua jenis perusahaan yang menjadi sorotan. Jenis pertama menawarkan layanan langsung kepada konsumen dalam bentuk musik adaptif yang menyesuaikan dengan isyarat kontekstual dan/atau terkait aktivitas. Jenis lainnya memasarkan musik yang dihasilkan AI kepada produser budaya sebagai musik produksi bebas royalti yang dibuat secara algoritmik. Inisiatif semacam ini pada akhirnya menimbulkan adanya gejolak, memicu perdebatan di kalangan ahli hukum tentang definisi hak cipta dan kepenulisan yang terkandung di dalamnya.⁶

⁵Basuki, U. (2013). Globalisasi, Konstitusi dan Hak Asasi Manusia: Pengaruh Globalisasi terhadap Pengaturan HAM dalam Konstitusi Indonesia. *Supremasi Hukum: Jurnal Kajian Ilmu Hukum*, 2(2). <https://doi.org/10.14421/sh.v2i2.1930>, hlm.260.

⁶ Drott, Eric. "Copyright, compensation, and commons in the music AI industry." *Creative Industries Journal* 14.2 (2021), hlm.1.

Terdapat beberapa contoh dari adanya platform musik AI, salah satunya yaitu Jukedeck. Jukedeck merupakan suatu program dengan menggunakan mesin pembelajar yang di dalam sistemnya dilatih tidak hanya terkait teori musik, melainkan juga turut menyusun dan mengaransemen musik dengan bantuan algoritma. Pengguna nantinya bisa mengatur sendiri perihal pilihan genre, baik genre musik pop, jazz, rock, blues, ambient, dan lainnya. Selanjutnya, pengguna juga dapat mengatur instrumen apa yang ingin digunakan, juga tempo, ritme, dan tinggi-rendah nada yang ingin dihasilkan dengan waktu hanya dalam hitungan detik saja. Pelanggan pun dapat mengunduh hasil akhir file tersebut dengan basis MP3. Selain Jukedeck, terdapat pula Artificial Intelligence Virtual Artist (AIVA) yang juga merupakan komposer musik AI, di mana pada tahun 2016 telah dinobatkan menjadi artis virtual pertama yang diberikan hak penulis atau *authorship* ketika didaftarkan menjadi komposer oleh suatu lembaga pengumpul musik dari Perancis yakni SACEM.⁷ Kemudian terdapat pula aplikasi pembuat musik yang populer sejak tahun 2023 yakni Suno AI. Suno AI merupakan platform pembuat lagu, termasuk vokal maupun instrumental hanya dengan melalui prompt atau perintah penggunanya dengan bantuan AI. Suno melalui adanya sistem dengan basis teks (*text-to-music*), pengguna dapat menghasilkan sebuah lagu secara utuh, berupa lirik, vokal, dan instrumennya tanpa membutuhkan keahlian sama sekali di bidang musik. Pengguna dapat menuliskan prompt yang merupakan sebuah perintah atau instruksi dari pengguna pada sistem AI guna menghasilkan respons atau output

⁷ Bonadio, E., & McDonagh, L, "Artificial intelligence as producer and consumer of copyright works: evaluating the consequences of algorithmic creativity," *Intellectual Property Quarterly*, 2 (26 Juni 2020), hlm. 1.

tertentu. Dalam hal penggunaan Suno AI, nyatanya tidak jauh berbeda pada saat pengguna menggunakan platform kecerdasan berbasis teks seperti ChatGPT, keduanya sama-sama mengandalkan prompt sebagai masukan utama dari penggunanya, yang membedakan dari keduanya yaitu jika ChatGPT menghasilkan teks dan gambar, maka Suno AI menghasilkan karya musik yang mencangkup elemen vokal, lirik, dan instrumental. Oleh karenanya dengan kehadiran dari pendekatan baru dalam industri kreatif di bidang produksi musik digital, kini akses dalam pembuatan konten audio dapat dengan mudah didapatkan oleh berbagai kalangan, baik non musisi maupun dari golongan profesional.

Oleh karenanya, berkat dari kian signifikannya perkembangan dari teknologi AI khususnya dalam seni mencipta karya musik, tentunya hal ini berdampak secara langsung terhadap regulasi atau instrumen hukum yang berkenaan dengan hak cipta karya musik. Permasalahan kemudian timbul seperti halnya label rekaman terbesar di dunia seperti Universal Music Group, Sony Music Entertainment, serta Warner Music Group yang menggugat Suno dan Udio (platform serupa). Dibalik popularitas dari platform tersebut nyatanya, Suno AI turut menghadapi kontroversi sebab dianggap mencuri musik. Label rekaman besar tersebut menuduh Suno dan Udio sebagai platform yang melanggar hak cipta sebab mereka mengklaim platform ini menggunakan rekaman mereka untuk melatih AI tersebut secara massal.⁸

⁸ Baucom.J, “*What is Suno AI?*,”<https://gabb.com/blog/suno-ai/>, akses 17 April 2025.

Asosiasi Industri Rekaman Amerika mengkoordinir gugatan tersebut yang dilayangkan pada pengadilan federal AS di Distrik Massachusetts dan Distrik Selatan New York. Mereka mengklaim Suno dan Udio telah menyalin karya seni dan memonetisasikan karya tersebut tanpa adanya izin dari pemilik orisinil karya itu, sehingga merugikan label rekaman musik terkait. Penggugat menyatakan bahwa pelatihan generator yang ada pada AI menggunakan data masukan dari artis dari setiap genre, gaya, serta era yang memiliki hak cipta pada label rekaman perusahaan musik tersebut. Dalam hal ini Suno dan Udio juga belum melakukan upaya transparansi data pelatihannya, Udio saat ditanyai keterangan oleh NBC News menjawab melalui postingan web miliknya yang memaparkan bahwa perusahaan tidak melakukan reproduksi dari konten yang dituduhkan namun telah memiliki filter canggih sehingga tidak terjadi proses reproduksi karya cipta yang berhak cipta atau suara artis dalam label rekaman tertentu.⁹

Gugatan tersebut dilayangkan pada Senin 25 Juni 2024 yang turut serta dalam rangkaian perkara penggunaan AI di bidang musik kemudian berkembang ke segala hal, yakni lagu parodi dan juga MV (music video). Bahkan tahun lalu, Universal Music Group, Concord, dan ABKCO Music and Records telah mengajukan gugatan pada AI Anthropic yang dituduh melakukan pelanggaran sistemik dan meluas pada lirik lagu yang berhak cipta. Saat ini, penggugat atau label musik yang mengajukan gugatan pada Suno dan Udio menginginkan bahwa kedua

⁹ Angela Yang, “U.S. record labels are suing AI music generators, alleging copyright infringement,” <https://www.nbcnews.com/tech/tech-news/us-record-labels-are-suing-ai-music-generators-alleging-copyright-infringement-158660>, diakses pada 1 Juli 2024.

perusahaan tersebut dinyatakan telah melanggar rekaman suara yang berhak cipta milik mereka dan menginginkan pengadilan memutuskan bahwa perusahaan melarang layanan dari AI tersebut diberhentikan di masa depan dan meminta ganti rugi dari pelanggaran tersebut.

AI memiliki potensi dalam memunculkan beragam kekhawatiran terhadap adanya pelanggaran hak cipta karya musik yang dibuat. Status hak cipta dari AI telah diragukan pada beberapa yurisdiksi yang diakibatkan keluaran AI dibuat (dalam beberapa kasus secara keseluruhan) oleh hasil kerja mesin. Manusia memang sebagai pemicu penciptaan dari adanya proses otomatis tersebut, namun proses tersebut hasil akhirnya sering tidak pasti (abstrak) sehingga tidak dapat diprediksi.¹⁰ Menilik pada konteks pelanggaran hak cipta oleh AI dapat merujuk pula pada pandangan Jimly Asshiddiqie yang menyatakan bahwa penegakan hukum merupakan proses untuk mewujudkan berfungsinya norma hukum secara nyata dalam kehidupan masyarakat dan bernegara.¹¹ Hal ini menunjukkan bahwasanya keberadaan dari norma hukum, khususnya pada perihal perlindungan hak cipta di era digital, harus dapat dijalankan dengan efektif supaya dapat menjadi suatu pedoman perilaku dalam menghadapi perkembangan teknologi yang ada khususnya AI dalam konteks musik. Oleh karenanya, tanpa adanya penegakan hukum yang adaptif dan responsif terhadap tantangan teknologi yang ada, seperti dalam kasus

¹⁰ *Ibid.*, hlm, 2.

¹¹ Utomo, A. B. (2020). Penegakan hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta VCD di Yogyakarta: Studi Kasus di POLDA DIY. *Supremasi Hukum: Jurnal Kajian Ilmu Hukum*, 3(2). <https://doi.org/10.14421/sh.v3i2.1962> hlm. 50.

pelanggaran hak cipta oleh sistem AI, maka perlindungan hukum terhadap pencipta atau pemegang hak cipta berpotensi menjadi lemah dan tidak efektif.

Hak cipta sendiri adalah suatu hak yang dimiliki secara eksklusif untuk pencipta atau pemegang hak cipta untuk mempergunakan atau memanfaatkan ciptaannya, termasuk dalam hal ini adalah karya musik sebagaimana tertuang dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Pelanggaran hak cipta karya musik ini bisa terjadi ketika karya musik yang dihasilkan dari AI tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta, menghasilkan adanya kemiripan, bahkan identik terhadap karya musik yang sebelumnya sudah ada dan sudah memiliki hak cipta. Hal tersebut dapat dikategorikan ke dalam pelanggaran Hak Cipta sebagai pelanggaran langsung (*direct infringement*) yang mendefinisikan bahwa pelanggaran ini adalah tindakan meniru dalam memproduksi suatu karya asli menjadi karya turunan, yang meskipun karya yang ditiru tidak secara keseluruhan, bahkan hanya sebagian kecilnya saja, namun menjadi bagian atau *part* yang substansial dari karya tersebut, maka hal itu dapat dinyatakan sebagai pelanggaran (dengan penetapan pengadilan)¹².

Akan tetapi sebelum membahas terkait pelanggaran Hak Cipta oleh AI, sebelumnya penting untuk menegaskan kedudukan dari AI itu sendiri. Dilihat dari segala sudut pandang dan dalam ukuran rasional apapun, tidak dapat dipungkiri AI dapat dikatakan sebagai penghasil karya kreatif, mereka bekerja dengan

¹² Janed rahmi, Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif, cet. 2 (Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan Unair, 2010), hal. 215.

independen, akurat, dan logis dengan hasil akhir yang bahkan tidak mampu diprediksi manusia yang memprogram sistemnya, bahkan oleh pengguna platform itu sendiri.¹³ Sehingga muncul berbagai pertanyaan seperti, apakah AI dapat disebut sebagai pencipta? Apakah AI dapat dilindungi hak cipta, dan jika bisa siapakah yang dianggap sebagai pemilik atau pemegang *authorship*-nya? Kemudian ketika terjadi pelanggaran hak cipta akibat dari proses kreatif AI, siapakah yang dapat dibebankan pertanggungjawaban terkait pelanggaran tersebut? apakah AI, pengembang, perusahaan platform tersebut, atau bahkan para penggunanya?

Pada hakikatnya hak cipta sendiri tergolong bagian dari benda bergerak yang merupakan harta kekayaan yang sifatnya immaterial yang dapat dikuasai menjadi hak milik. Dalam hukum perdata, pelanggaran Hak Cipta tergolong dalam Perbuatan Melawan Hukum (PMH) yang terdapat dalam ketentuan yang ada dalam pasal 1376 KUHPerdata. Menurut penyusunan yang dilakukan oleh Yolanda yang tertuang dalam karya tulisnya terkait pertanggungjawaban AI dalam ranah keperdataan, AI tidak dapat dikualifikasikan sebagai subjek melainkan obyek dalam hukum sebab diidentifikasi sebagai barang. Merujuk pada pasal 1367, ketika suatu barang menyebabkan adanya kerugian, pertanggungjawaban terhadap kerugian tersebut dibebankan pada pihak yang melakukan pengawasan terhadap

¹³ Bonadio, E., & McDonagh, L, "Artificial intelligence as producer and consumer of copyright works: evaluating the consequences of algorithmic creativity," *Intellectual Property Quarterly*, 2 (26 Juni 2020), hlm. 2.

barang tersebut dan mengklasifikasikan pertanggungjawaban yang timbul sebagai pertanggungjawaban tanpa kesalahan atau tanggung jawab mutlak.¹⁴

Berkaitan dengan perbuatan melawan Hukum (PMH) yang terdapat dalam pasal 1367, terdapat sebuah asas yang memiliki relevansi terhadap pembahasan mengenai pertanggungjawaban yang dikenal dengan asas *vicarious liability*. Asas ini menjelaskan bahwa seseorang tidak hanya bertanggung jawab atas adanya kerugian yang diakibatkan seorang diri, akan tetapi juga terhadap kerugian yang diakibatkan oleh aktivitas atau perbuatan dari orang-orang yang ada dalam tanggungannya atau oleh adanya barang-barang yang berada di bawah pengawasan orang tersebut.¹⁵ Dengan pangsa industri musik yang besar, maka penting untuk melakukan upaya preventif dalam menghadapi adanya permasalahan akan pelanggaran yang ditimbulkan akan hadirnya entitas kecerdasan komputer, yang rentan dan juga sekaligus bersinggungan langsung dengan hak cipta atau karya cipta. Hukum positif yang terdapat di Indonesia pun belum secara *rigid* dalam mengatur eksistensi AI baik sebagai subyek atau pun objek dalam hukum, akan tetapi berdasarkan hasil dari proses analisis yang dilakukan terhadap berbagai sumber temuan yang ada maka dapat dikatakan bahwa AI dapat diklasifikasi sebagai barang. Asas pertanggungjawaban pengganti atau *Vicarious Liability* ini dalam undang-undang yang ada di Indonesia diatur dalam KUHPerdata, sehingga analisis dalam penyusunan ini akan difokuskan pada pihak-pihak yang dapat

¹⁴ Simbolon, Yolanda, "Pertanggungjawaban Perdata Terhadap *Artificial Intelligence* yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum di Indonesia." *Veritas et Justitia* vol 9.1, (24 Juni 2023), hlm.251.

¹⁵ Pasal 1367

dimintai pertanggungjawaban serta bentuk pertanggungjawaban hukum secara perdata dengan mengusung adanya asas *vicarious liability*. Selanjutnya, akan dilakukan analisis dalam kasus pelanggaran hak cipta karya musik oleh produk AI yang telah terjadi di negara-negara dengan industri musik yang besar dan juga dengan negara yang sudah memiliki putusan terkait gugatan atas pelanggaran hak cipta akibat AI ini.

Beberapa negara diambil dalam penelitian ini sebagai bahan dari penelitian guna menemukan beberapa perbedaan, menganalisa, dan mengkomparasikan dari segi sistem hukum dalam menghadapi permasalahan hukum yang timbul akibat kecerdasan buatan atau AI ini. Terdapat negara USA sebagai pioner dalam pengembangan dan pengaplikasian AI sekaligus salah satu negara yang memiliki industri musik terbesar di dunia, kemudian terdapat pula China yang mana telah memiliki putusan terkait dengan adanya pelanggaran hukum akibat dari AI yang dapat dijadikan sebagai arah dari penemuan hukum yang bisa ditelaah lebih lanjut bagi regulasi di Indonesia dan yang terakhir terdapat negara Uni Eropa yang memiliki perbedaan sistem hukum yang fundamental sebab menganut *Common Law*.

Setelah melihat penjabaran atas urgensi dari permasalahan yang ada dalam latar belakang tersebut, maka penyusun tertarik dalam melakukan penelitian dengan cakupan tema yang ada dengan menjadikan karya ilmiah ini menjadi sebuah skripsi dengan judul : **Penerapan Asas *Vicarious Liability* dalam Pelanggaran Hak Cipta Karya Musik Terhadap Produk *Artificial Intelligence*.**

B. Rumusan Masalah

Setelah merujuk atas penjabaran yang telah dipaparkan di atas, maka dalam penyusunan ini akan dirumuskan pokok-pokok permasalahan di antaranya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan hukum positif Indonesia terkait hak cipta karya musik hasil *Artificial Intelligence*?
2. Bagaimana relevansi dan kemungkinan penerapan asas *vicarious liability* dalam sistem hukum Indonesia terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh atau melalui produk *Artificial Intelligence* di bidang musik?

C. Tujuan dan Kegunaan Penyusunan

1. Tujuan Penyusunan

- a. Untuk mengkaji dan menganalisis perihal bagaimanakah pengaturan hukum positif di Indonesia terkait hak cipta karya musik hasil *Artificial Intelligence*.
- b. Untuk menganalisis relevansi dan kemungkinan penerapan asas *vicarious liability* dalam sistem hukum Indonesia sebagai dasar pertanggungjawaban perdata terhadap pelanggaran hak cipta yang melibatkan *Artificial Intelligence* dalam penciptaan karya musik asas *vicarious liability*.

2. Kegunaan Penyusunan

a. Kegunaan Teoritis

Penyusunan ini diharapkan mampu menjadi pemicu semangat para akademisi dan mendorong akan adanya penyusunan dan perkembangan lebih lanjut terkait regulasi atas adanya kemunculan AI dalam mempengaruhi hukum atas kekayaan intelektual. Selain itu, jika penelitian

yang dilakukan dianggap layak dan dirasa diperlukan, penyusunan ini diharapkan dapat bertindak sebagai tambahan sumber referensi atau sumber literatur bagi penyusun-penyusun di masa depan yang ingin mendalami topik yang serupa atau mengembangkan kajian lebih lanjut terkait pokok kajian hukum hak cipta atas adanya teknologi AI.

b. Secara Praktis

- Kegunaan untuk masyarakat, adalah menjadi salah satu medium dalam rangka mengetahui urgensi dari implementasi hukum hak cipta atas pelanggaran hak cipta hasil keluaran AI yang dalam hal ini adalah karya musik. Selain itu, penyusunan ini diharapkan dapat memberikan gambaran dan membantu masyarakat dan pengembang platform AI dalam menjalankan kepatuhan pada hukum guna mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta karya musik, dan memberikan pemahaman terkait sengketa hak cipta pada era digital yang melibatkan AI melalui asas *vicarious liability*.

- Kegunaan bagi pemangku kebijakan, sebagai bahan masukan yang dapat diajukan baik dari lembaga eksekutif, legislatif dan yudikatif dalam menyusun adanya regulasi atau instrumen hukum dengan mempertimbangkan akan urgensi dari kehadiran AI di ranah cipta seni yang saat ini belumlah teregulasi.

- Kegunaan bagi penulis, adalah sebagai bentuk upaya dalam proses penyelesaian pendidikan strata 1 (Sarjana Hukum) sebagaimana dari adanya ketentuan yang telah ditetapkan oleh kampus dalam hal ini adalah

UIN Sunan Kalijaga.

D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan bagian yang tidak kalah penting dalam suatu karya ilmiah, telaah pustaka berfungsi sebagai pembanding atas adanya penyusunan yang akan dilakukan dan yang sebelumnya telah ada. Tiap-tiap sumber literatur yang ada meski membahas permasalahan yang serupa, namun tetap memiliki kajian yang berbeda, bahkan bisa saling melengkapi. Setelah melakukan beberapa *research* mendalam terkait dengan penyusunan yang dilakukan, penyusun menemukan sejumlah literatur ilmiah yang di dalamnya memiliki relevansi atau keterkaitan akan bahasan yang terdapat dalam kajian dalam penyusunan ini, di antaranya adalah:

Pertama, sebuah skripsi yang ditulis oleh mahasiswa hukum dari fakultas syariah dan hukum UIN Sunan Kalijaga yaitu Muhammad Azka Afrizal dengan judul skripsi “Penggunaan Gambar Tanpa Izin dalam Pengembangan *Artificial Intelligence* (Studi Perbandingan Antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dan Arab Saudi)”.¹⁶ Penyusunan tersebut memiliki korelasi terhadap apa yang sedang dikaji penulis, yang mana dalam penyusunan tersebut menjelaskan tujuan dari penyusunan yaitu untuk menganalisis dan juga mengkomparasikan terkait undang-undang hak cipta yang dimiliki Indonesia dan Arab Saudi akan adanya penggunaan atau pemanfaatan gambar tanpa izin yang studi kasusnya adalah pada data masukan dalam pengembangan AI. Perbedaan yang ada antara penyusunan tersebut dan yang dilakukan penulis yaitu bahwa penulis meneliti pelanggaran hak cipta pada karya

¹⁶ Muhammad Azka Afrizal, “Penggunaan Gambar Tanpa Izin dalam Pengembangan *Artificial Intelligence* (Studi Perbandingan Antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dan Arab Saudi)”, *Skripsi* Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga, (2023).

musik yang dihasilkan oleh AI dengan mengkaji adanya asas *vicarious liability*, sedangkan penyusunan tersebut berfokus pada pelanggaran hak cipta terkait penggunaan gambar tanpa izin dan dengan mengkomparasikan regulasi yang ada di Indonesia dengan Arab Saudi.

Kedua, sebuah jurnal yang ditulis oleh Yolanda Simbolon yang berjudul "Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Artificial Intelligence yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum di Indonesia."¹⁷ Penyusunan ini dilakukan dengan tujuan menganalisis terkait bagaimanakah pertanggungjawaban dari kerugian yang disebabkan oleh AI dikaji dari hukum yang ada di Indonesia yang mana penyusun tersebut menitikberatkan pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Perbedaan fokus penyusunan yang dilakukan penulis ada pada bentuk pertanggungjawaban yang dianalisa, yang mana penulis mengkaji secara khusus terkait pertanggungjawaban dari AI terhadap pelanggaran hak cipta karya musik yang dihasilkan AI dengan asas pertanggungjawaban pengganti, sedangkan dalam paper tersebut penulis menjelaskan pertanggungjawaban kerugian oleh AI secara *general* dan memfokuskan pada instrumen hukum yang ada di Indonesia.

Ketiga, sebuah jurnal yang ditulis oleh Agustiar, Rayhan Athallah Malik, dan Wardani Rizkianti yang berjudul "Perbandingan Aturan Hukum Antara Indonesia Dengan Amerika Serikat Mengenai Plagiarisme Karya Cipta Lagu."¹⁸

¹⁷ Simbolon, Yolanda, "Pertanggungjawaban Perdata Terhadap *Artificial Intelligence* yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum di Indonesia." *Veritas et Justitia* vol 9.1, (24 Juni 2023), hlm. 249.

¹⁸ Agustiar, Rayhan Athallah Malik, and Wardani Rizkianti. "Perbandingan Aturan Hukum Antara Indonesia Dengan Amerika Serikat Mengenai Plagiarisme Karya Cipta Lagu." *National Conference on Law Studies (NCOLS)*. Vol. 5. No. 1. 2023

Penyusunan ini membahas perbandingan regulasi terkait adanya pelanggaran hak cipta plagiarisme lagu yang ada di Indonesia dan Amerika Serikat. Penyusunan tersebut menjabarkan adanya perbedaan di dalam pemberian sanksi bagi pelaku pelanggaran hak cipta yang mana regulasi Amerika Serikat memiliki pasal yang memberikan cangkupan pemberian denda secara rinci terhadap pelaku pelanggaran hak cipta, sedangkan di Indonesia tidak. Dalam hal ini perbedaan fokus kajian terdapat pada bahwa penyusun mengkaji pertanggungjawaban pelanggaran hak cipta karya musik dari keluaran AI berdasarkan asas pertanggungjawaban pengganti, sedangkan dalam paper tersebut berfokus pada regulasi terhadap tindakan plagiarisme yang dengan mengkomparasikan antara hukum Indonesia dan Amerika Serikat.

Keempat, sebuah skripsi yang ditulis oleh Nabila Oktavia Annyndira, mahasiswi dari Departemen Hukum Bisnis Universitas Gadjah Mada dengan judul “Prospek Penerapan Prinsip *Substantial Similarity* dalam Pembuktian Plagiarisme Lagu dan/atau Musik di Indonesia (Studi Komparatif Pengaturan *Substantial Similarity* di Amerika Serikat dengan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014)”. Penyusunan ini memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan oleh penulis, terutama dalam hal pengkajian aspek hukum hak cipta pada karya musik. Fokus dari skripsi tersebut adalah menganalisis kemungkinan penerapan prinsip *substantial similarity* sebagai instrumen pembuktian dalam sengketa plagiarisme musik di Indonesia dengan pendekatan perbandingan terhadap sistem hukum di Amerika Serikat. Perbedaan mendasar antara penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada

objek dan pendekatan yang digunakan. Penulis menitikberatkan pada pelanggaran hak cipta lagu yang dihasilkan oleh artificial intelligence (AI) serta meninjau kemungkinan penerapan asas *vicarious liability* sebagai dasar pertanggungjawaban perdata, sedangkan penelitian tersebut menitik fokuskan pada plagiarisme oleh manusia dan belum menyentuh aspek keterlibatan teknologi AI maupun konsep tanggung jawab hukum secara tidak langsung.¹⁹

E. Kerangka Teoritik

Pengertian dari kerangka teori yaitu suatu landasan atau dasar yang ada dalam suatu penelitian, yang mana nantinya dasar ini yang akan dijadikan sebagai landasan rujukan dalam menelaah dan mengidentifikasi suatu permasalahan yang sedang diteliti. Dalam menyusun penelitian ini, penyusun menggunakan beberapa teori yang memiliki relevansi dengan adanya pokok bahasan yang sedang dikaji.

1. Teori Kepastian Hukum

Kepastian hukum adalah salah satu dari tujuan utama adanya hukum. Tanpa adanya kepastian hukum, maka hukum tidak mampu memiliki marwahnya sebagai pedoman dalam berperilaku masyarakat, sebagaimana adagium hukum yang menyebutkan bahwa tanpa kepastian hukum, maka tidak ada hukum “*Ubi jus incertum, ibi jus nullum*”. Menurut Gustav Radbruch, terdapat dua sudut kepastian hukum, yaitu kepastian yang terdapat dalam hukum itu sendiri dan kepastian karena

¹⁹ Nabilah Oktavia Annyndira, “Prospek Penerapan Prinsip *Substantial Similarity* dalam Pembuktian Plagiarisme Lagu dan/atau Musik di Indonesia (Studi Komparatif Pengaturan *Substantial Similarity* di Amerika Serikat dengan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014)”, *Skripsi* Fakultas Hukum Departemen Hukum Bisnis Universitas Gadjah Mada, (2024).

adanya hukum.²⁰ Makna pertama terkait kepastian dalam hukum bermakna bahwa hukum harus bersifat jelas dan tidak multitafsir, sehingga apabila dihadapkan pada suatu praktek atau adanya peristiwa hukum substansi dari norma hukum yang dibuat tidak menimbulkan bermacam-macam interpretasi yang akhirnya bermuara pada ketidakpastian hukum. Sedangkan kepastian yang timbul karena hukum bermakna bahwa dengan hadirnya hukum itulah timbul adanya suatu ketetapan yang pasti, sehingga seseorang dapat jelas kedudukannya misalnya di dalam mendapatkan atau malah kehilangan suatu hak tertentu.²¹ Dalam konteks hukum hak cipta, kepastian hukum sangat diperlukan agar pencipta atau pemegang hak cipta memperoleh jaminan perlindungan hukum atas karya-karya intelektual mereka, termasuk karya musik. Kepastian hukum dalam hak cipta mencakup kepastian tentang hak eksklusif yang dimiliki pencipta, serta kepastian atas sanksi yang diberikan kepada pelanggar hak cipta.

Dengan menggunakan Teori Kepastian Hukum, peneliti menganalisis bagaimanakah kepastian hukum yang bisa diberikan dalam kasus pelanggaran hak cipta lagu dari keluaran AI dengan berdasarkan adanya asas *vicarious liability*. Analisis ini penting untuk memberikan jaminan perlindungan dan kepastian hukum bagi pencipta atau pemegang hak cipta lagu atas karya-karya orisinal mereka. Analisis kepastian hukum mencakup kepastian terkait pihak-pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban, serta bentuk pertanggungjawaban hukum yang dapat dikenakan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, apakah

²⁰ Alfons, Maria, "Kepastian Hukum Perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual," *Jatiswara* Vol.31(2), (13 Oktober 2016), hlm. 314.

²¹ *Ibid.*

terdapat kepastian hukum dalam menentukan pihak-pihak yang bertanggung jawab, seperti pengembang AI, perusahaan pemilik AI, atau pihak lain yang terkait berdasarkan asas *vicarious liability*? Serta apakah terdapat kepastian hukum terkait bentuk pertanggungjawaban yang dapat dikenakan, misalnya ganti rugi, denda, atau sanksi lainnya?

Dengan demikian, Teori Kepastian Hukum dapat menjadi landasan yang tepat bagi peneliti untuk menganalisis secara yuridis pertanggungjawaban pelanggaran hak cipta lagu berdasarkan asas *Vicarious Liability* terhadap produk AI.

2. Teori Perlindungan Hak Cipta

Perlindungan hak cipta yang ada di Indonesia nyatanya eksistensinya baru hadir pada tahun 1980, yang sebelumnya Indonesia mempergunakan *Auteurswet* 1912, yakni undang-undang kolonial yang berlaku. Selanjutnya, pada tahun 1982 terbentuklah regulasi terkait perlindungan HKI dengan adanya Undang-Undang Hak Cipta Indonesia yang mengalami beberapa kali perubahan hingga undang-undang HKI yang terakhir dan digunakan saat ini adalah UU No 28 tahun 2014.²²

Menilik atas adanya konsep utama hak cipta, terdapat dua negara yang meletakkan pengaruh begitu signifikan dan saling mengikatkan diri satu dan lainnya, yang pertama yakni Perancis dengan *Common law*-nya yang memiliki konsep *Copyright* dan Perancis dengan konsep *Droit d'Auteur* dengan sistem *Civil Law*-nya. Dalam konsep *copyright* memfokuskan terhadap aspek dari adanya

²² Elfian Fauzy, "Rekonseptualisasi Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Terhadap Artificial Intelligence Di Indonesia," Tesis magister Universitas Islam Indonesia (2023), hlm. 26.

perlindungan hak penerbit yang timbul dari problematika penggandaan buku ilegal. Sedangkan pada konsep *Droit d'Auteur* memberikan penekanan atau terfokus pada perlindungan hak dari pengarang atas adanya tindakan atau aktivitas yang dianulir dapat memberi reputasi yang buruk bagi pengarang tersebut. Dalam konsep inilah cikal bakal adanya pengakuan atas hak ekonomi sekaligus moril pencipta dengan didasari bahwa penciptalah yang memegang hak alamiah dalam memanfaatkan apa yang telah ia ciptakan. Kemudian jika kita menilik pada ketentuan undang-undang yang dimiliki Indonesia, yang dimaksud dalam hak cipta yakni hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak cipta dalam mengumumkan atau menggandakan ciptaan yang dia cipta atau juga dalam memberikan izin tanpa mengurangi atas ketentuan yang telah ditetapkan dalam

undang-undang.²³

3. Teori Hukum Progresif

Teori hukum progresif yang dikemukakan oleh Profesor Satjipto Rahardjo sebenarnya beranjak dari pemikiran dan kekhawatirannya atas kondisi lapangan penegakan hukum yang stagnan dalam kondisi yang tidak beranjak lebih baik, meski telah hadir adanya reformasi di segala bidang. Penyebabnya dikarenakan yang menjadi pusat atas pelaksanaan hukum yaitu berdasarkan atas teks hukum, yang akibatnya adalah hukum menjadi statis atau kaku, sedangkan kehidupan dalam masyarakat selalu bergerak dan berubah atau dinamis. Penegak hukum menjadi terbelenggu, terkungkung suatu teks hukum. Dalam teori ini menekankan pentingnya hukum yang berkembang sesuai dengan dinamika masyarakat dan nilai-

²³ *Ibid.*, hlm. 27.

nilai yang terus berubah.²⁴ Teori ini menggarisbawahi bahwa hukum harus bersifat dinamis dan responsif terhadap perubahan sosial, budaya, ekonomi, dan politik. Selain menilik penerapan hukum dalam konteks substansial, Satjipto Rahardjo turut memberikan penekanan atas suatu pengimplementasian hukum yang harus menyeluruh (holistik) bukan hanya secara parsial (skeletonik).²⁵

Hukum progresif menekankan perlunya hukum berkembang sejalan dengan perubahan zaman. Dalam konteks hak cipta, ini berarti hukum tentu harus memiliki kemampuan dalam mengakomodasi perkembangan suatu teknologi dan juga dalam metode baru atas penciptaan serta distribusi industri karya kreatif. Misalnya, dengan eksistensi AI yang kini telah mampu “berkarya” menghasilkan karya-karya artistik dan musik, hukum hak cipta harus diperbarui guna mempertimbangkan aspek dari hak dan kewajiban yang sangat dimungkinkan timbul dari lahirnya penciptaan karya oleh AI. Hukum progresif menegaskan bahwa hukum tidak boleh bersifat statis dan harus terus meninjau dan memperbarui dirinya agar senantiasa relevan juga efektif dalam mengatasi isu-isu yang timbul seiring berjalannya waktu. Dalam hal ini, mencakup bagaimana menentukan kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh AI dan bagaimana memastikan bahwa hak-hak pencipta dan pengguna dilindungi dengan baik dalam ekosistem teknologi yang terus berkembang.

4. Teori *Work Made For Hire* (WMFH)

²⁴ Aulia, M. Zulfa, "Hukum Progresif dari Satjipto Rahardjo: Riwayat, Urgensi, dan Relevansi," *Undang: Jurnal Hukum* Vol.1.(1), (1 Juni 2018), hlm.177.

²⁵ Rahardjo, Satjipto, "Hukum Progresif: Sebuah Sintesa Hukum Indonesia." (Genta Publishing, 2009), hlm.44.

Dalam menilai kelayakan dari suatu karya AI dapatkah dilindungi hak cipta dan mengenai pertanggungjawaban terhadap jika terjadi pelanggaran yang timbul dari kreasi AI, peneliti mengaitkan hal ini dengan adanya teori *work made for hire* atau karya yang dibuat untuk disewa. Teori ini merupakan konsep yang mengatur kepemilikan dari suatu hak cipta yang dihasilkan oleh karyawan atau pihak ketiga yang bekerja atas perintah serta kendali yang dimiliki oleh atasan, atau pemberi tugas yang hak eksklusif dari karya itu kemudian diberikan kepada atasan atau pemberi tugas, bukan kepada pencipta aslinya. Suatu karya bisa dikatakan sebagai lingkup dari teori ini haruslah memenuhi 2 syarat yaitu : suatu karya pembuatannya harus ada dalam lingkup pekerjaan ataupun proyek yang didelegasikan kepada pencipta atas adanya perintah yang diberikan oleh pemberi tugas ataupun atasannya, kemudian karya itu harus tercipta atas adanya batasan perintah ataupun kendali.²⁶ Dalam hal ini, suatu karya yang dicipta harus melalui konteks dimana atasan atau pemberi tugas berotoritas dan juga memiliki kendali atas proses penciptaan itu, termasuk pengarahan dan pengawasan dari pencipta. Pencipta berperan sebagai agen atau wakil dari atasan atau pemberi tugas dalam mencipta suatu karya.²⁷ Teori WMFH sebenarnya merupakan doktrin yang diciptakan oleh hukum hak cipta Amerika Serikat, umumnya ketika seseorang mencipta suatu karya maka dia disebut sebagai pengarang atau “*author*” dan hak cipta akan langsung diberikan kepadanya. Namun, teori ini menegaskan bahwasanya *authorship* dari karya adalah diberikan kepada perusahaan atau pemberi kerja yang memesan karya

²⁶ Syifa' Silvana, "Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan *Artificial Intelligence* Melalui *Doktrin Work Made For Hire*", *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 12: 1 (2023), hlm. 3105

²⁷ *Ibid.*

tersebut, bukan pencipta karya.²⁸

Peneliti menggunakan teori WMFH yang mana dalam teori ini mengatur adanya pengecualian terhadap adanya regulasi *general* yang ada, bahwa di dalam perlindungan hak cipta hanya berlaku terhadap setiap orang atau sekelompok orang saja yang mampu menghasilkan suatu karya yang kemudian memunculkan adanya anekdot terhadap kemunculan teknologi AI yang kini kemampuannya menyerupai kemampuan manusia dalam mencipta suatu *output* yang bermanfaat untuk kehidupan manusia.²⁹

F. Metode Penelitian

Pengertian dari metode penyusunan yaitu suatu prosedur yang di dalamnya terdapat ketentuan ilmiah yang dilakukan guna memperoleh adanya jawaban secara komprehensif dan detail atas adanya masalah atau problematika melalui data.³⁰ Kegunaan daripada adanya metode penyusunan yaitu untuk memudahkan penyusunan dan penyajian suatu penyusunan yang hasil akhirnya dapat menyajikan karya ilmiah yang materi muatannya kredibel dan sesuai koridor atas penyusunan yang dijalankan.

1. Jenis Penelitian

Pendekatan yuridis-normatif digunakan dalam penelitian ini karena fokus utama

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SINAN KALIAGA
YOGYAKARTA

²⁸Linda Joy Kattwinkel, “Legalities 4: What is Work Made For Hire?”, <https://www.owe.com/resources/legalities/4-what-is-work-made-for-hire/>, akses 4 Februari 2025.

²⁹Rahmadi Indra Tektona, dkk, “Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara”, Jurnal Negara Hukum 12, No. 2, November, (2021), hlm. 300.

³⁰Sudikno Mertokusumo dan A. Pitlo, *Bab-Bab Tentang Penemuan Hukum*, (Jakarta: PT. Citra Aditya Bhakti, 1993), hlm.10.

penelitian adalah menganalisis norma-norma hukum positif yang berlaku terkait hak cipta dalam karya musik hasil kecerdasan buatan (AI) di Indonesia.³¹ Sumber data yang digunakan berupa rangkaian jenis data-data tertulis baik yang bersifat *hardfile* atau *online* yang tertuang dalam peraturan perundang-undangan, buku, jurnal, artikel serta sumber hukum lain yang memiliki relevansi terhadap pokok kajian terkait pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta dan juga kedudukan dari entitas AI selain itu turut pula menggunakan kajian hukum berupa teori-teori, konsep-konsep, asas-asas, doktrin, yurisprudensi,

2. Sifat Penelitian

Sifat penyusunan yang terdapat dalam penelitian ini adalah deskriptif-analitik, yang mana memiliki tujuan guna menggambarkan atau mendeskripsi adanya suatu permasalahan atau fenomena, praktek, serta adanya suatu kebiasaan sosial di masyarakat yang selanjutnya dilakukan analisa atas pokok masalah yang sudah ditentukan sebelumnya.³²

3. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang terdapat dalam penyusunan ini bersifat yuridis-normatif yang kemudian di dalamnya memadukan beberapa macam pendekatan lanjutan, seperti pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan sejarah (*history approach*), dan pendekatan komparatif (*comparative*

³¹ Saiful Anam & Partners, “Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) dalam Penelitian Hukum”, <https://www.saplaw.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/>, akses 4 Juni 2025.

³² Kontjaraningrat, *Metode Penelitian Masyarakat*, (Jakarta : Gramedia, 1985), hlm.19.

*approach).*³³ Pendekatan undang-undang (*statute approach*) diterapkan untuk mengkaji peraturan perundang-undangan yang relevan, khususnya Undang-Undang Hak Cipta dan regulasi lainnya yang berkaitan dengan perlindungan karya cipta dan teknologi.³⁴ Pendekatan kasus (*case approach*) digunakan untuk menelaah putusan-putusan atau sengketa hukum yang terjadi di negara lain terkait pelanggaran hak cipta oleh produk AI, mengingat belum adanya kasus serupa di Indonesia.³⁵ Pendekatan sejarah (*history approach*) digunakan untuk memahami perkembangan konsep hak cipta dan bagaimana regulasi merespons kemajuan teknologi, termasuk AI, dalam industri musik.³⁶ Sementara itu, pendekatan komparatif (*comparative approach*) diterapkan untuk membandingkan penerapan asas *Vicarious Liability* dalam pelanggaran hak cipta oleh AI di negara lain seperti Amerika Serikat dan Uni Eropa, guna memberikan gambaran bagaimana konsep tersebut dapat diadopsi atau diterapkan di Indonesia.³⁷ Pendekatan-pendekatan ini dipilih untuk memberikan analisis yang komprehensif dan mendalam sesuai dengan judul penelitian mengenai penerapan asas *Vicarious Liability* dalam pelanggaran hak cipta lagu terhadap produk kecerdasan buatan yang dalam hal ini adalah karya musik.

4. Sumber Data Penelitian

³³ Peter Mahmud Marzuki, *Penyusunan Hukum*, (Jakarta: Kencana, 2019), hlm.22.

³⁴ *Ibid.*

³⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Prenada Media, 2005), 158.

³⁶ Wibowo, Agung. "Pendekatan Sejarah Dalam Berpikir Hukum," (2013), hlm 7.

³⁷ Rio Christiawan, "Pendekatan Komparatif dalam Penelitian Normatif" <https://www.hukumonline.com/berita/a/pendekatan-komparatif-dalam-penelitian-normatif-lt64b90f12d0382/>, akses 5 Juni 2025.

Sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan sumber data primer dan sekunder.

a. Sumber Data Primer

Sumber data primer yaitu data atau keterangan yang didapat atau diperoleh secara langsung dari sumbernya yang melalui adanya penelitian serta pengamatan langsung.

sumber hukum dengan otoritas paling tinggi dibandingkan dengan bahan kajian literatur lainnya. Sumber hukum primer dapat berupa peraturan perundangan, catatan resmi, dan dokumen lain yang memiliki keterkaitan terhadap pembuatan peraturan perundangan.

Sumber data primer yang digunakan yaitu Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, serta Peraturan Perundang-Undangan lainnya yang terkait dengan penelitian ini.

b. Sumber Data Sekunder

Adalah muatan materi atau data yang berasal dari penelitian kepustakaan yang diambil secara tidak langsung atau sudah tersedia dengan adanya penelitian terdahulu oleh orang lain. Data sekunder untuk selanjutnya terdiri dari:

- 1.) Bahan hukum primer, yakni sumber asli terkait dengan peraturan hukum yang ada korelasi atau kaitannya terhadap topik penelitian atau problem yang diteliti, hal ini dapat berupa perundang-undangan, dan juga sumber hukum positif terkait lainnya.³⁸

³⁸Danu Giritono, Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu Musik Melalui Internet, *Tesis Magister Hukum Universitas Gadjah Mada*. 2014. hlm 52.

- 2.) Bahan hukum sekunder yaitu mencangkup bahan non hukum seperti halnya buku, jurnal, artikel, skripsi, serta terhadap penyusunan lainnya yang memiliki kesamaan atas problematika bahasan.
- 3.) Bahan hukum tersier yang mana di dalamnya dapat memberikan petunjuk atau eksplanasi terhadap bahan hukum sebelumnya yakni primer dan sekunder yang dapat berbentuk seperti kamus, ensiklopedia, dan lainnya.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu dengan menggunakan teknik studi kepustakaan atau *library research*. Penyusun melakukan pengumpulan data yang diperlukan yang diperoleh dari berbagai sumber literatur baik berupa peraturan perundang-undangan, buku, jurnal, skripsi, artikel dan berbagai sumber bacaan lainnya yang memiliki kesamaan isu atau permasalahan yang sedang diteliti.

6. Analisis Data

Dalam menyusun penelitian, penyusun menggunakan teknik atau metode analisis kualitatif dengan penyajian dalam bentuk deskriptif-analitis. Teknik ini dilakukan dengan menjabarkan peristiwa atau suatu kondisi hukum dengan skema yang tersusun sistemik yang selanjutnya dilakukan analisa dan penalaran dari penyusun guna menghasilkan simpulan yang konkret atas penataran yang dilakukan. Proses analisis atau berpikir dalam menarik kesimpulan tersebut menitikberatkan pada teknik berpikir deduktif, dengan diawali pemikiran yang sifatnya masih umum (premis mayor) kemudian dihubungkan dengan fakta atau temuan yang sifatnya mengerucut atau khusus (premis minor).

G. Sistematika Pembahasan

Untuk membuat sajian kepenulisan agar dapat memberikan analisis yang komprehensif dan tersistematis, penyusun membuat pembagian sistematika pembahasan menjadi bagian-bagian bab, dengan rincian sebagai berikut:

Bab *pertama*, akan memaparkan terkait pendahuluan, yang di dalamnya terdiri atas latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan dari penelitian yang dilakukan, telaah pustaka, kerangka teoritik, metode penelitian, dan sistematika bahasan.

Bab *kedua*, akan memberikan terkait paparan tinjauan umum yang akan membahas mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HKI), tinjauan hukum Hak Cipta di Indonesia, tinjauan umum atas musik, tinjauan hukum atas AI, serta tinjauan umum Asas *Vicarious Liability*

Bab *ketiga*, akan membahas regulasi hukum terkait karya musik berbasis AI dan permasalahan hak cipta di era digital. Diawali dengan gambaran umum AI dalam penciptaan musik, kemudian membahas regulasi karya seni berbasis AI di Indonesia, termasuk pengakuan hak cipta dan kedudukan AI dalam hukum. Terakhir, bab ini mengulas dinamika pelanggaran hak cipta musik di Indonesia, mencakup bentuk pelanggaran dan beberapa kasus yang terjadi.

Bab *keempat*, menganalisis penerapan asas *vicarious liability* dalam pelanggaran hak cipta karya musik terhadap produk AI. Pembahasan mencakup konsep dasar asas ini, pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban, serta kendala dalam penerapannya. Bab ini juga membahas studi kasus internasional terkait sengketa hak cipta musik berbasis AI.

Bab *kelima*, berisi penutup dari penelitian yang cakupannya berisi dua

bagian sub-bab, yang pada sub-bab pertama terkait kesimpulan atas penelitian yang telah dilakukan, dan sub-bab selanjutnya terkait saran dan rekomendasi yang diberikan penyusun atas penelitian yang telah dilakukan yang diharapkan mampu menjadi manfaat akan kebutuhan pihak-pihak yang di masa depan berkecimpung dalam penelitian yang serumpun.



BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Secara keseluruhan, perkembangan kecerdasan buatan telah mengubah paradigma tradisional tentang kreativitas. AI tidak lagi sekadar alat bantu, melainkan telah menjelma menjadi mitra aktif dalam proses kreatif, mendorong untuk adanya peninjauan ulang terkait definisi dan batasan kreativitas. Fenomena ini menandai era baru di mana interaksi antara kreativitas manusia dan kecerdasan buatan saling melengkapi dan memperkaya, sehingga menghasilkan inovasi yang lebih transformasional. Sehingga berdasarkan pada pembahasan yang telah dipaparkan oleh peneliti perihal penerapan prinsip *vicarious liability* terhadap pelanggaran hak cipta musik produk buatan AI ini, peneliti menarik beberapa konklusi diantaranya :

1. Penelitian ini menemukan bahwasanya dalam regulasi *a quo* yang ada di Indonesia belum memiliki *lex specialis* dalam mengatur kedudukan AI maupun parameter pelanggaran hak cipta terhadap karya musik, dalam hal ini peneliti mengaitkan beberapa norma hukum yang ada guna menginterpretasikan eksistensi AI dalam konteks hukum. Dalam KUHPerdata, tanggung jawab atas kerugian hukum AI didasarkan pada pasal 1367 yang diklasifikasi sebagai barang yang berada di bawah pengawasan subyek hukum, yang mana selanjutnya yang dapat disebut subjek hukum dalam konteks ini adalah pengembang platform AI. Hal ini didasarkan sebab AI tidak dianggap sebagai subyek melainkan obyek hukum yang kemudian juga mengacu dalam interpretasi pasal yang terdapat

dalam UU ITE yang merujuk pada diksi ‘Sistem Elektronik’ yang terdapat dalam (1) pada penjelasan angka (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) *juncto* Undang-Undang Nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, sedangkan terkait Pengembang Platform atau Perusahaan AI dimaknai sebagai ‘Penyelenggara Sistem Elektronik’ sebagaimana terdapat dalam pasal yang sama dalam penjelasan nomor (4). Merujuk dalam undang-undang ini yang terdapat dalam pasal 31-32, pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban berdasarkan adanya asas *vicarious liability* yaitu Penyelenggara Sistem Elektronik yang dalam hal ini adalah Perusahaan atau Pengembang platform AI.

2. ‘Pendeklegasian’ tanggung jawab atas mengenai pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh produk ciptaan AI ini selaras dengan mekanisme konsep *work made for hire* di mana AI dalam hal ini dapat dinyatakan sebagai pekerja yang melaksanakan perintah dari atasannya yang dalam hal ini adalah pengembang platform AI yang sudah memprogramnya sedemikian rupa untuk menjalankan tugasnya dengan kemampuan tertentu.
3. Dalam regulasi saat ini belum eksplisitnya parameter dalam pengenaan prinsip *substantial similarity* yang terdapat dalam pasal 44 dan 46 UUHC masih belum menjelaskan secara komprehensif dan mengakomodir perihal pengujian suatu karya musik dapat dinyatakan sebagai bentuk dari plagiasi. Berdasarkan studi komparatif terhadap beberapa kasus internasional, peneliti melihat adanya urgensi dalam melakukan revisi terhadap Undang-

Undang Hak Cipta maupun pembentukan regulasi turunan yang lebih komprehensif untuk segera diakomodasi sehingga tidak menimbulkan adanya kekosongan hukum dan multitafsir atas kondisi hukum di masa depan juga sebagai upaya preventif dalam menjawab tantangan dalam era digitalisasi yang sudah semakin masif.

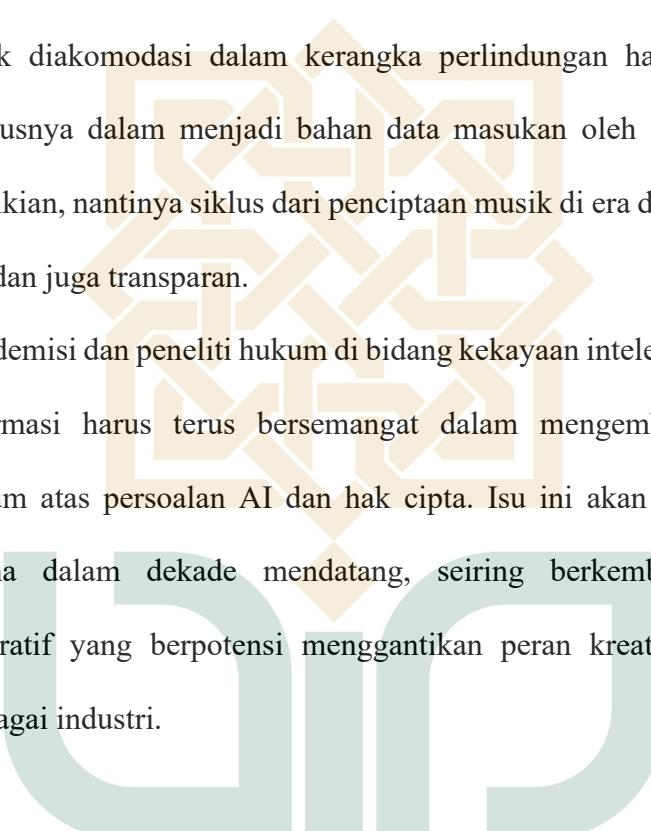
B. Saran

Berdasarkan analisis yang sudah sebelumnya dipaparkan di atas, maka peneliti dalam hal ini memiliki saran sebagai berikut:

1. Pemerintah Indonesia perlu segera menyusun regulasi atau revisi Undang-Undang Hak Cipta yang secara eksplisit mengatur mengenai eksistensi dan kedudukan hukum karya yang dihasilkan oleh sistem *Artificial Intelligence*. Hal ini penting untuk memberikan kepastian hukum, mengingat tren penggunaan AI dalam proses penciptaan karya, khususnya musik, kian berkembang pesat.
2. Diperlukan standar baku dalam menentukan pelanggaran hak cipta dalam karya musik di Indonesia, salah satunya dengan mempertimbangkan adopsi konsep *substantial similarity* seperti yang telah diterapkan di Amerika Serikat. Adanya tolok ukur yang jelas akan membantu menilai secara objektif apakah suatu karya hasil AI benar-benar melanggar hak cipta karya lain.
3. Konsep pertanggungjawaban pengganti (*vicarious liability*) perlu dipertimbangkan untuk diadopsi secara eksplisit dalam sistem hukum perdata Indonesia, terutama dalam ranah sengketa teknologi digital. Pihak

yang mengendalikan, mengoperasikan, atau memperoleh keuntungan dari penggunaan sistem AI sepatutnya dapat dimintai pertanggungjawaban hukum atas pelanggaran yang dilakukan oleh sistem tersebut.

4. Konsep *work made for hire* juga dapat dipertimbangkan secara normatif untuk diakomodasi dalam kerangka perlindungan hak cipta Indonesia, khususnya dalam menjadi bahan data masukan oleh sistem AI. Dengan demikian, nantinya siklus dari penciptaan musik di era digital menjadi lebih etis dan juga transparan.
5. Akademisi dan peneliti hukum di bidang kekayaan intelektual dan teknologi informasi harus terus bersemangat dalam mengembangkan diskursus hukum atas persoalan AI dan hak cipta. Isu ini akan menjadi tantangan utama dalam dekade mendatang, seiring berkembangnya teknologi generatif yang berpotensi menggantikan peran kreator manusia dalam berbagai industri.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR PUSTAKA

Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Title 17 of the U.S. Code

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

Undang-Undang Nomor 12 tahun 2006 tentang Kewarganegaraan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten

Buku

Freddy Harris. 2020. *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Paten*, Jakarta : Kementerian Hukum dan HAM Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Hasibuan Otto. 2008. *Hak Cipta Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society*, Bandung : PT Alumni.

Ismail dkk., 2024. *Regulasi Hak Cipta Produk AI, Perlindungan atau Pembatasan*, Jakarta: Tempo Publishing.

Janed rahmi. 2010. *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, cet. 2 , Surabaya: Pusat Penerbit dan Percetakan Unair.

Munir Fuady, 2018. *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Bandung: Penerbit Citra Aditya Bakti.

Peter Mahmud Marzuki. 2019. *Penyusunan Hukum*, Jakarta: Kencana.

Peter Mahmud Marzuki. 2005. *Penelitian Hukum*, Jakarta: Prenada Media.

Rohaini, dkk., 2021. *Pengantar Hukum Kekayaan Intelektual*, Bandar Lampung: Pusaka Median.

Soekanto, S. & Mamudji. 2014. *Penyusunan Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Rajawali Pers.

Stuart Russell dan Peter Norvig. 2010. *Artificial Intelligence: A Modern Approach*, New Jersey: Prentice Hall.

Sudikno Mertokusumo dan A. Pitlo. 1993. *Bab-Bab Tentang Penemuan Hukum*, Jakarta: PT. Citra Aditya Bhakti.

Sugiono. 2016. *Metode Penyusunan Kunatitatif Kualitatif dan R&D*, Bandung: Alfabeta.

Jurnal dan Artikel

Agustiar, DKK. 2023. *Perbandingan Aturan Hukum Antara Indonesia Dengan Amerika Serikat Mengenai Plagiarisme Karya Cipta Lagu*. National Conference on Law Studies (NCOLS). Vol. 5. No. 1.

Alfons dan Maria. 2016. *Kepastian Hukum Perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Jatiswara. Vol 31.2 : 303-317.

Ari, dkk. 2023. *Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia*. Jurnal Rechtens. Vol 12.2.

Aulia, M. Z. 2018. *Hukum Progresif dari Satjipto Rahardjo: Riwayat, Urgensi, dan Relevansi*. Undang: Jurnal Hukum. Vol.1:159-185.

Avandra, R., & Mayar, F. 2023. *Pengaruh Musik Terhadap Motivasi Belajar dan Emosional Siswa dalam Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 9(2).

Bonadio, E., DKK. 2020. *Artificial intelligence as producer and consumer of copyright works: evaluating the consequences of algorithmic creativity*. Intellectual Property Quarterly. 2 : 112-137.

Deslaely Prantini dan Kurnia Dewi Anggraeny. 2022. *Tanggung Jawab Hukum Inventor Atas InvenSI Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) di Indonesia*. Jurnal Hukum & Pembangunan. Vol 52. No 3. Article 15: 781-792.

Gema, Ari Juliano. 2022. "Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia," Technology and Economics Law Journal: Vol. 1: 1

- Ghazmi, 2021. *Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence Pada Sektor Bisnis Daring di Indonesia*, Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis,” Vol 2:8.
- Homaira Amzad dan K. Vijayalakshmi. 2021. *Tourism Recommendation System: A Systematic Review*. International Journal of Engineering Research & Technology (Ijert). Volume 10. Issue 09
- Hutagalung, 2012. *Hak Cipta: Kedudukan & Peranannya dalam Pembangunan*, Jakarta: Sinar Grafika.
- Iyar Stav, 2014. *Musical Plagiarism: A True Challenge for the Copyright Law*, 25 DePaul J. Art, Tech. & Intell. Prop. L. Vol XXV:1, hlm 1-53.
- Martens dan Bertin, 2018. *The Importance of Data Access Regimes for Artificial Intelligence and Machine Learning*, JRC Digital Economy Working Paper.
- Mihardja dkk., 2020. *Vicarious Liability: Perspektif Masa Kini*, Tapanuli Selatan: Jurnal Education and development, Vol. 8:1.
- Muhamad, R dan Aritonang, 2022. *Indikator Plagiarisme Karya Musik Dalam Doktrin Orisinalitas: Bagaimana Plagiarisme Ditentukan?*, Jurnal Kertha Semaya, Vol.10, No.4, hlm.922-45.
- M. Sobron Yamin Lubis, 2021. *Implementasi Artificial Intelligence Pada System Manufaktur Terpadu*, Prosiding Seminar Nasional Teknik, hlm 1-7.
- Pangaribuan dan Mayasari, 2024. *Perlindungan Hukum Terhadap Indikasi Asal Dalam Hak Kekayaan Intelektual Komunal Ditinjau Dari Hukum Merek Indonesia*, Jurnal Kertha Wicara Vol 13:10, hlm 522-529.
- Purwanto, Iwan, and Anak Agung Ngurah Tini Rusmini Gorda, 2019. *The Law Protection For Owners Of Intellectual Property Rights To Image Taken From The Internet For Economic Benefits*. Jurnal Analisis Hukum 2.2: 194-210.
- Rozi. 2020. *Pengertian Musik dan Hakikat Musik, Teori Musik, Definisi Musik dalam Kehidupan Sehari-hari. Media belajar seni dan desain grafis*.
- Santyaningtyas, A. C. 2023. *Orisinalitas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik yang Dihasilkan Artificial Intelligence*, Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 17(3), 365-384.
- Simbolon, Yolanda. 2023. *Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia*. Veritas et Justitia. vol 9.1.
- Situmeang, A., & Kusmayanti, R. 2020. *Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta*

Atau Pemegang Hak Cipta Lagu Dalam Pembayaran Royalti. Journal of Law and Policy Transformation, 5(1), 155-176.

Sofia dkk., *Penegakan Pelanggaran Hak Cipta di Era Revolusi Industri: Studi Putusan*, Pamali, 2024.

Syifa' Silvana, 2023. *Reformulasi Pengaturan Hak Cipta Karya Buatan Artificial Intelligence Melalui Doktrin Work Made For Hire*, Jurnal Kertha Semaya, Vol. 12: 1, hlm. 3094-3112.

Tektona Indra, Rahmadi, dkk. *Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara*, Jurnal Negara Hukum 12, No. 2.

Tarigan dkk., 2025. *Copyright Protection Against Songs Involving Artificial Intelligence (AI) In the Music Industry Based on Indonesian Copyright Law*, Jurnal Ius Constituendum, Vol 10 : 1.

Utomo, A. B. (2020). *Penegakan hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta VCD di Yogyakarta: Studi Kasus di POLDA DIY*. Supremasi Hukum: Jurnal Kajian Ilmu Hukum, 3(2). <https://doi.org/10.14421/sh.v3i2.1962>.

Basuki, U. 2013. *Globalisasi, Konstitusi dan Hak Asasi Manusia: Pengaruh Globalisasi terhadap Pengaturan HAM dalam Konstitusi Indonesia*. Supremasi Hukum: Jurnal Kajian Ilmu Hukum, 2(2). <https://doi.org/10.14421/sh.v2i2.1930>

Wibowo, Agung, 2013. *Pendekatan Sejarah Dalam Berpikir Hukum*, <https://publikasi.assets-huma.uk/files/5449c2d2d05e8.pdf>.

Yeongchan Lee dan Min Lee, *Artificial Intelligence and Copyright Infringement in Music: Intermediary Liability and International Implications*, <https://arxiv.org/abs/2410.00475>.

Skripsi, Tesis dan Disertasi

Agnes Sulistyaningtias Dwi Wulandari, Utilisasi Karya Cipta oleh Generative Artificial Intelligence Dalam Proses Training Data Berdasarkan Prinsip Fair Use: Studi Komparasi Indonesia dan Amerika Serikat, *Skripsi* Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada, 2024.

Fuad Ary Dwi Tanto, Perlindungan Hukum Terhadap Ciptaan Motif Batik yang Belum Tercatat Hak Kekayaan Intelektual di Kabupaten Gunungkidul, *Skripsi*, Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga, 2020.

Elfian Fauzy. Rekonseptualisasi Perlindungan Hukum Atas Hak Cipta Terhadap Artificial Intelligence Di Indonesia. *Tesis Magister Hukum Universitas Islam Indonesia*. 2023.

Danu Giritono, Pelanggaran Hak Cipta Atas Karya Lagu Musik Melalui Internet, *Tesis Magister Hukum Universitas Gadjah Mada*. 2014.

Muhammad Azka Afrizal, Penggunaan Gambar Tanpa Izin dalam Pengembangan *Artificial Intelligence* (Studi Perbandingan Antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dan Arab Saudi), *Skripsi* Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga, 2023.

Nabila Oktavia Annyndira, Prospek Penerapan Prinsip *Substantial Similarity* dalam Pembuktian Plagiarisme Lagu dan/atau Musik di Indonesia (Studi Komparatif Pengaturan *Substantial Similarity* di Amerika Serikat dengan Indonesia berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014), *Skripsi* Fakultas Hukum Departemen Hukum Bisnis Universitas Gadjah Mada, 2024.

Sidabalok, R. R., Perlindungan Hak Cipta Atas Karya Musik Terkait Kesamaan Melodi dalam Dua Komposisi Musik Berbeda, *Disertasi* Universitas Sumatera Utara. 2018.

Internet:

Afsha An Nisa.F. , “Vicarious Liability Berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata,”<https://lbhpengayoman.unpar.ac.id/vicarious-liability-berdasarkan-kitab-undang-undang-hukum-perdata/>, akses 26 Mei 2025.

Bagaimana ciri sebuah lagu disebut sebagai plagiat?, <https://id.quora.com/Bagaimana-ciri-sebuah-lagu-disebut-sebagai-plagiat#:~:text=Bagaimana%20jika%20salah%20satu%20musisi,sendiri%20tergantikan%20berita%20pejabat%20korupsi>, akses 13 Juni 2025.

Baucom, J., "What is Suno AI?," Gabb Now, 2024, <https://gabb.com/blog/suno-ai/>, akses 17 April 2025.

Bobobox,“Arti Plagiarisme Lagu dan Deretan Kasusnya di Indonesia”,<https://bobobox.com/blog/arti-plagiarisme-lagu-dan-deretan-kasusnya-di-indonesia/>, akses 13 Juni 2025.

Brian McBrearty, “Say what you mean: interpolation, sampling, or similarity? Let’s get them straight”,<https://www.musicologize.com/sampling-interpolation-infringement-or-not/>, akses 13 Juni 2025.

Damir Yalalov, “MusicLM: a new text-to-music and image-to-music AI model from Google,”<https://mpost.io/musiclm-a-new-text-to-music-and-image-to-music-ai-model-from-google/>, akses 25 Mei 2025.

Deeznotes, “Udio: AI Music Generation Is GOOD Now! Overview & Tutorial”, <https://medium.com/@deeznotes77/udio-ai-music-generation-is-good-now-overview-tutorial-54d20236ad9c>, akses 17 Mei 2025.

DC Lab, “Bagaimana Peran Artificial Intelligence dalam Komposisi Musik?”,<https://dqlab.id/bagaimana-peran-artificial-intelligence-dalam-komposisi-musik>, akses 22 mei 2025.

DLA Piper, “Substantial similarity in copyright: It matters where you sue”, <https://www.dlapiper.com/en/insights/publications/intellectual-property-news/2022/ipt-news-q4-2020/substantial-similarity-in-copyright>, akses 13 Juni 2025.

Ignatius Nawa Tunggal, “*Polemik Lagu ”Apa Sih”, Cermin Kurang Edukasi tentang Hak Cipta*”, <https://www.kompas.id/baca/hiburan/2024/12/31/polemik-lagu-apa-sih-cermin-kurang-edukasi-tentang-hak-cipta?>, akses 9 Mei 2025.

Julia Rini Clarissa, “Sejarah Singkat Musik Blues”, <https://www.kompasiana.com/juliarni53946/667e10ad34777c67ab077e02/sejarah-singkat-musik-blues#:~:text=Blues%20berasal%20dari%20Delta%20Mississippi,hidup%20cinta%20dan%20penderitaan>, akses 23 Mei 2025.

Kontributor Jete., “*Apa Itu Suno AI dan Bagaimana Cara Menggunakannya?*”, <https://jete.id/apa-itu-suno-ai/>, akses pada 17 Mei 2025.

Kansha, S.”Plagiarisme dalam Penciptaan Lagu: Sebuah Permasalahan Etika,”<https://pophariini.com/plagiarisme-dalam-penciptaan-lagu-sebuah-permasalahan-etika/>, akses 13 Mei 2025.

Linda Joy Kattwinkel, “Legalities 4: What is Work Made For Hire?”, <https://www.owe.com/resources/legalities/4-what-is-work-made-for-hire/>, akses 4 Februari 2025.

Mandy Dalugdug, “Did Anthropic’s own AI generate a ‘hallucination’ in legal defense against song lyrics copyright case?”, [https://www.musicbusinessworldwide.com/did-anthropic-s-own-ai-generate-a-hallucination-in-legal-defense-against-song-lyrics-copyright-case?](https://www.musicbusinessworldwide.com/did-anthropic-s-own-ai-generate-a-hallucination-in-legal-defense-against-song-lyrics-copyright-case/)

- generate-a-hallucination-in-legal-defense-against-song-lyrics-copyright-case/, akses 26 Mei 2025.
- Marco Ramponi, "What AI Music Generators Can Do (And How They Do It)," <https://www.assemblyai.com/blog/what-ai-music-generators-can-do-and-how-they-do-it>, akses 25 Mei 2025.
- Mujahid Fidinillah, "Google Kembangkan MusicLM, AI Pembuat Musik dari Input Teks" <https://id.techinasia.com/google-kembangkan-musiclm-ai-pembuat-musik>, akses 17 Mei 2025.
- Music Stack Exchange, "What is the difference between samples, interpolations, elements and portions?," <https://music.stackexchange.com/questions/5834/what-is-the-difference-between-samples-interpolations-elements-and-portions>, akses 13 Juni 2025.
- Oliviani Yanto, "Kewarganegaraan Bagi Robot Artificial Intelligence di Indonesia: Mungkinkah?," <https://heylaw.id/blog/kewarganegaraan-bagi-robot-artificial-intelligence-di-indonesia-mungkinkah>, akses 22 mei 20025.
- Pabila Syaftahan, "Cara AI Generatif Memperkaya Produksi Musik dan Video", <https://aihub.id/pengetahuan-dasar/ai-generatif-produksi-musik>, akses 25 Mei 2025.
- Pratama, Bambang, "Fair Use Vs. Penggunaan Yang Wajar Dalam Hak Cipta," Binus University, Business Law, 2022, <https://businesslaw.binus.ac.id/2015/01/31/fair-use-vs-penggunaan-yang-wajar-dalamhak-cipta/>, akses 21 April 2025.
- Rio Christiawan, "Pendekatan Komparatif dalam Penelitian Normatif" <https://www.hukumonline.com/berita/a/pendekatan-komparatif-dalam-penelitian-normatif-lt64b90f12d0382/>, akses 5 Juni 2025.
- Saiful Anam & Partners, "Pendekatan Perundang-Undangan (Statute Approach) dalam Penelitian Hukum", <https://www.saplaw.top/pendekatan-perundang-undangan-statute-approach-dalam-penelitian-hukum/>, akses 5 Juni 2025.
- Tim Ingham, "UMG's AI training injunction request shot down by judge in Anthropic lawsuit – but music publishers can now gather more evidence from platform", <https://www.musicbusinessworldwide.com/umgs-ai-training-injunction-request-shot-down-by-judge-in-anthropic-lawsuit-but-music-publishers-can-now-gather-more-evidence-from-platform/>, akses 26 Mei 2025.
- Tim Upwork, "OpenAI Jukebox Explained: How To Generate AI Music Like a Pro," <https://www.upwork.com/resources/jukebox-openai>, akses 17 mei 2025

Twdigmark, "Bagaimana Kejelasan Hak Cipta Karya Artificial Intelligence di Indonesia? Apakah Dapat Menjadi Public Use?", <https://lbhdigitek.or.id/bagaimana-kejelasan-hak-cipta-karya-artificial-intelligence-di-indonesia-apakah-dapat-menjadi-public-use/>, akses 5 Mei 2025.

UK Intellectual Property Office. 2021. "Exceptions to copyright", <https://www.gov.uk/guidance/exceptions-to-copyright>, akses 5 Mei 2025.

Var, "Orisinalitas Kunci Karya Magusendapat Pelindungan Hak Cipta" <https://dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/orisinalitas-kunci-karya-mendapat-pelindungan-hak-cipta?kategori=>, akses pada 14 Mei 2025.

Yas, "Mengenal Sifat dan Contoh Hak Cipta sebagai Kekayaan Intelektual", <https://kumparan.com/ragam-info/mengenal-sifat-dan-contoh-hak-cipta-sebagai-kekayaan-intelektual-20ubcTDWb31/4>, akses 4 Februari 2025.

