

Dampak Teknologi terhadap Hak Cipta : Mekanisme Penetapan Hak Cipta atas Suara yang dihasilkan Oleh Artificial Intelligence

Oleh:

Fitri Wulandari

Dr. Lidya Shery Muis, S.H., M.H., M.Kn

Program Studi Hukum

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

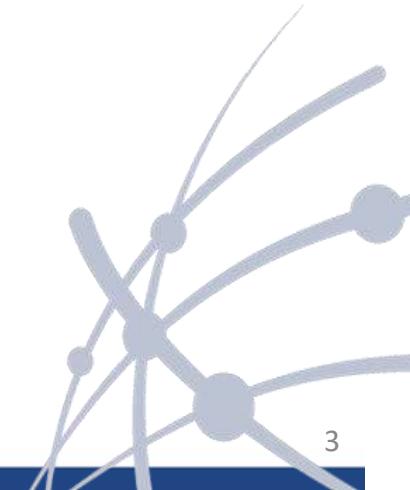
Juli, 2025

Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital, khususnya dalam bentuk kecerdasan buatan (Artificial Intelligence), telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang seni dan kreativitas. Salah satu manifestasi paling menonjol dari fenomena ini adalah kemampuan artificial intelligence untuk menciptakan karya musik, termasuk suara yang sebelumnya merupakan hasil dari ekspresi manusia. Kecerdasan buatan tidak hanya memungkinkan efisiensi dalam proses produksi musik, tetapi juga menimbulkan tantangan baru dalam aspek hukum, khususnya terkait hak cipta. Di Indonesia, pengaturan hukum mengenai hak cipta saat ini belum secara eksplisit mengatur tentang kepemilikan atau perlindungan hukum terhadap karya yang sepenuhnya atau sebagian dihasilkan oleh artificial intelligence. Hal ini memunculkan perdebatan mengenai siapa yang berhak atas karya tersebut dan bagaimana mekanisme penetapan hak cipta dapat dilakukan secara adil, mengingat hukum hak cipta di Indonesia hanya mengakui manusia sebagai subjek hukum. Oleh karena itu, kajian terhadap dampak teknologi terhadap hak cipta, khususnya dalam konteks penetapan hak cipta atas suara yang dihasilkan oleh artificial intelligence, menjadi penting untuk memberikan kepastian hukum serta melindungi kepentingan para pihak yang terlibat dalam ekosistem kreatif berbasis teknologi ini.

Pertanyaan Penelitian (Rumusan Masalah)

Bagaimana kedudukan hukum karya cipta berupa suara lagu yang dihasilkan melalui Artificial Intelligent, seperti aplikasi Suno, Soundful, atau AIVA, menurut ketentuan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia, serta siapa pihak yang secara yuridis berhak atas kepemilikan hak cipta dan hak ekonominya?



Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif dengan metode studi kepustakaan untuk menjawab rumusan masalah mengenai mekanisme hukum yang berlaku di Indonesia dalam menetapkan hak cipta atas karya yang diciptakan menggunakan *artificial intelligence*. Bahan hukum yang digunakan meliputi bahan hukum primer berupa Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 1 ayat 1 dan 2 tentang definisi hak cipta dan pencipta, Pasal 40 ayat (1) mengenai jenis ciptaan yang dilindungi, serta Pasal 57 tentang Hak Ekonomi Pencipta, Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, Pasal 25 ayat (2) yang mewajibkan penyelenggara penyiaran untuk menghormati hak cipta, Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik, dan Peraturan Menteri Hukum dan HAM RI Nomor 14 Tahun 2021 tentang Tata Cara Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. Penelitian ini menafsirkan peraturan tersebut secara gramatikal, sistematis, dan teleologis untuk menganalisis apakah karya suara lagu yang sepenuhnya dihasilkan oleh *artificial intelligence* memenuhi unsur perlindungan hak cipta, dengan menekankan bahwa hukum Indonesia saat ini masih menempatkan manusia sebagai subjek hukum utama dalam perlindungan hak cipta. Dengan demikian, mekanisme pendaftaran hak cipta hanya dapat dilakukan jika ada kontribusi kreatif manusia sebagai pencipta, sedangkan karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh *artificial intelligence* tanpa campur tangan manusia belum memiliki dasar perlindungan yang jelas dan memerlukan pembaruan regulasi di masa mendatang.



Hasil

A. Kedudukan Hukum Karya Cipta Suara Lagu yang Dihasilkan melalui Artificial Intelligence Menurut Undang-undang Hak Cipta di Indonesia

Perkembangan teknologi *artificial intelligence* telah membuka peluang lahirnya karya cipta suara lagu atau komposisi musik secara otomatis. Saat ini, berbagai aplikasi *artificial intelligence* generatif seperti Suno, Soundful, dan AIVA menjadi contoh nyata bagaimana algoritma mampu menghasilkan lirik, melodi, hingga aransemen musik hanya dengan input kata kunci atau instruksi tertentu. Jika suara lagu dihasilkan melalui Suno, Soundful, dan AIVA dengan pengaturan yang sepenuhnya otomatis tanpa masukan kreatif dari pengguna, maka belum ada subjek hukum yang dapat didaftarkan sebagai pencipta di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Namun, apabila terdapat kontribusi manusia misalnya pengguna menentukan *genre*, tema, *mood*, atau melakukan pengeditan lanjutan maka karya tersebut dapat memenuhi unsur ciptaan yang dihasilkan manusia dan dilindungi sebagai karya musik atau lagu sesuai Pasal 40 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta. Pendaftaran hak cipta secara administratif dilakukan berdasarkan Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 14 Tahun 2021, sedangkan untuk penggunaannya secara komersial diatur juga melalui Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik.

Dalam praktiknya, karya suara lagu dari *artificial intelligence* tidak memiliki identitas pencipta manusia yang jelas. Bahkan, aplikasi seperti Suno atau Soundful tidak memiliki fitur untuk mencatat siapa “penulis” lagu tersebut secara individu selain nama pengguna yang bersifat administratif. Tanpa identitas yang sah, maka mekanisme perlindungan hak moral juga menjadi kabur. Hal ini berimplikasi pada penegakan hak moral dan tuntutan hukum jika karya tersebut ditiru, dipalsukan, atau diperdagangkan tanpa izin. Berbeda halnya dengan AIVA, di mana adanya ruang kontribusi manusia membuka peluang perlindungan hukum apabila pengguna dapat membuktikan adanya campur tangan kreatif yang nyata. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa dalam mekanisme hukum Indonesia, keberadaan kontribusi manusia tetap menjadi syarat pokok penetapan status karya cipta suara lagu hasil *artificial intelligence*. Tanpa kontribusi manusia, *artificial intelligence* hanya berperan sebagai alat bantu, sedangkan pencipta tetap harus dapat diidentifikasi sebagai subjek hukum yang sah.



Hasil

B. Penetapan Subjek Hukum Pemegang Hak Cipta dan Hak Ekonomi atas Karya yang Dihasilkan Artificial Intelligence

Dalam konteks karya yang dihasilkan melalui artificial intelligence seperti Suno, Soundful, atau AIVA, pertanyaan mengenai siapa yang berhak atas hak cipta dan hak ekonominya menjadi isu penting. Berdasarkan ketentuan saat ini, pengguna atau pengendali artificial intelligence yang memberikan kontribusi kreatif dianggap sebagai pemilik sah hak cipta dan pemegang hak ekonomi, karena hanya manusia yang diakui sebagai pencipta. Sementara itu, pengembang artificial intelligence sebagai pihak yang membuat perangkat lunak umumnya hanya memiliki hak atas program artificial intelligence itu sendiri (yang dilindungi sebagai program komputer), bukan atas setiap hasil karya yang dihasilkan pengguna melalui program tersebut, kecuali diatur sebaliknya dalam perjanjian lisensi. Hal ini sejalan dengan ketentuan dalam Pasal 1 angka 2 dan angka 3 Undang-undang Hak Cipta, yang menyebutkan bahwa ciptaan harus mengandung unsur orisinalitas dan lahir dari kemampuan serta kreativitas pencipta.

Kemajuan teknologi kecerdasan buatan telah memungkinkan penciptaan karya suara lagu yang tidak hanya orisinal secara komposisi, tetapi juga mampu meniru karakter vokal dari penyanyi yang telah tiada. Sebagai contoh, aplikasi seperti Suno atau AIVA kini dapat menghasilkan lagu baru dengan suara digital yang menyerupai penyanyi legendaris, seperti Chrisye atau Elvis Presley. Dalam konteks ini, muncul pertanyaan yuridis penting: siapakah yang memiliki hak cipta dan hak ekonomi atas suara tersebut? Apakah suara yang dihasilkan artificial intelligence dan menyerupai penyanyi asli termasuk ciptaan baru yang bebas digunakan? Ataukah tetap terikat pada perlindungan hukum terkait hak moral dan hak ekonomi penyanyi asli atau ahli warisnya?.[22] Dalam sistem hukum hak cipta Indonesia, suara penyanyi bukan sekadar suara biologis, tetapi juga merupakan bagian dari hak terkait, yang termasuk dalam perlindungan bagi pelaku pertunjukan sebagaimana diatur dalam Pasal 20 dan Pasal 22 UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Jika suara artificial intelligence menyerupai penyanyi yang telah meninggal dan digunakan dalam komersialisasi karya baru, maka potensi pelanggaran terhadap hak ekonomi ahli waris atau pemegang hak atas rekaman suara tersebut dapat terjadi. Dalam hal ini, suara digital tersebut bukan semata-mata suara netral, melainkan representasi dari identitas dan ekspresi artistik individu yang dilindungi.



Pembahasan

Mekanisme hukum Indonesia menetapkan hak cipta atas karya yang dihasilkan menggunakan *artificial intelligence*, penting untuk melihat sejauh mana peran manusia masih hadir dalam proses penciptaan tersebut. Salah satu cara untuk menggambarkan hal ini adalah melalui perbandingan kontribusi antara sistem *artificial intelligence* dengan kontribusi manusia dalam pembuatan suara lagu. Aplikasi seperti Suno, AIVA, dan Soundful dipilih sebagai contoh karena ketiganya mewakili teknologi generatif yang saat ini banyak digunakan di industri kreatif digital. Dengan memahami proporsi dominasi peran *artificial intelligence* dibandingkan input kreatif manusia, dapat diidentifikasi seberapa besar peluang suatu karya dapat diakui sebagai ciptaan yang memenuhi unsur orisinalitas dan memiliki subjek hukum yang sah menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Tabel berikut disajikan untuk memvisualisasikan perbandingan tersebut sehingga pembahasan dapat lebih terarah dan mendalam :

No	Nama Aplikasi	Karakteristik Teknis	Bentuk Karya yang dihasilkan	Relevansi dengan Mekanisme Penetapan Hak Cipta
1	Suno	Platform Ai generatif berbasis prompt text. Pengguna hanya memasukkan kata kunci, genre, atau tema; seluruh proses pembuatan melodi, aransemen, dan vokal dilakukan otomatis oleh algoritma tanpa proses kreatif lanjutan dari manusia.	Lagu populer dengan lirik, vokal sintetis, dan aransemen digital instan.	Karena minim kontribusi manusia, karya cipta dari Suno sulit diakui sebagai hasil kreativitas manusia sebagaimana disyaratkan dalam Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta. Pencatatan hak cipta hanya dapat dilakukan jika terdapat modifikasi atau pengolahan lanjutan oleh pencipta manusia.
2	Soundful	Aplikasi pembuat musik latar instan berbasis template. Pengguna memilih genre, mood, atau tempo, lalu sistem <i>artificial intelligence</i> menyusun musik secara otomatis berdasarkan data yang dimiliki.	Musik instrumental bebas royalti, loop, beat latar digital.	Sama halnya dengan Suno, karya yang sepenuhnya dihasilkan melalui template tidak memenuhi unsur orisinalitas jika tidak ada pengembangan ide oleh manusia. Pencatatan hak cipta di DJKI hanya sah jika terdapat keterlibatan kreatif manusia dalam penyesuaian atau pengeditan karya.
3	AIVA (Artificial Intelligence Virtual Artist)	Aplikasi <i>artificial intelligence</i> yang memungkinkan pengguna melakukan customized arrangement. Fitur-fitur AIVA mendukung pengeditan, penyusunan ulang partitur, atau penambahan elemen musik, sehingga memberikan ruang lebih besar bagi kreativitas manusia.	Musik orkestra, soundtrack film, komposisi instrumental.	Adanya ruang intervensi manusia membuat karya AIVA berpotensi diakui sebagai ciptaan yang memenuhi unsur orisinalitas. Hal ini mempermudah mekanisme pendaftaran hak cipta di DJKI sesuai Pasal 40 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta.



Lanjutan

Berdasarkan tabel perbandingan di atas, dapat dipahami bahwa ketiga aplikasi tersebut memiliki karakteristik teknis yang berbeda-beda dalam memfasilitasi proses kreatif pengguna. Suno dan Soundful pada dasarnya dirancang untuk menghasilkan karya cipta suara lagu secara instan melalui mekanisme *prompt* atau *template* tanpa memerlukan keterampilan musik mendalam dari pengguna. Dalam kondisi seperti ini, pengguna hanya berperan sebagai pemberi input kata kunci, sedangkan keseluruhan proses pengolahan melodi, lirik, hingga aransemen dilakukan sepenuhnya oleh algoritma. Hal ini menimbulkan keraguan terhadap pemenuhan unsur orisinalitas, yang menurut Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta mewajibkan adanya hasil karya intelektual, keahlian, atau kreativitas manusia yang bersifat unik. Berbeda dengan kedua aplikasi tersebut, AIVA menghadirkan ruang intervensi kreatif yang lebih besar bagi manusia melalui fitur *customized arrangement*. Fitur ini memungkinkan pengguna melakukan adaptasi, pengeditan partitur, penyesuaian instrumen, hingga menambahkan ide musical baru. Hal ini menunjukkan bahwa kontribusi manusia masih dapat diidentifikasi sebagai wujud ciptaan yang lahir dari kemampuan, pikiran, dan kreativitas sebagaimana diatur dalam Pasal 12 ayat (1) dan Pasal 40 Undang-undang Hak Cipta.

Artificial Intelligence telah memungkinkan pembuatan karya musik, termasuk lagu dan suara vokal, tanpa sepenuhnya bergantung pada kreativitas manusia. Dalam konteks hukum hak cipta di Indonesia, hal ini menimbulkan persoalan mengenai kedudukan hukum dan kepemilikan atas karya yang dihasilkan. UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak mengakui *artificial intelligence* sebagai subjek hukum, sehingga hak cipta hanya dapat melekat pada manusia yang memberikan kontribusi kreatif yang signifikan. Dengan demikian, pembagian kategori antara lagu, penyanyi, dan suara vokal hasil *artificial intelligence* menjadi penting untuk menilai apakah suatu karya dapat dilindungi hak cipta atau tidak, serta menentukan pihak yang berhak atas hak ekonomi dari karya tersebut. Tabel berikut menguraikan perbedaan ketiga kategori tersebut beserta implikasi hukumnya, termasuk kondisi ketika pengguna memodifikasi karya suara *artificial intelligence* dan kemungkinan pengakuan hak cipta atas hasil modifikasi tersebut :



Lanjutan

N o	Kategori Suara	Deskripsi	Sumber Suara	Implikasi Hak Cipta Menurut UU No. 28 Tahun 2014	Kepemilikan Hak Cipta Saat Modifikasi oleh Pengguna
1	Lagu (melodi, harmoni, lirik)	Karya musik yang mencakup komposisi melodi, harmoni, dan/atau lirik.	Diciptakan oleh manusia atau dihasilkan melalui Ai.	Hak cipta melekat pada pencipta manusia. Ai tidak dapat menjadi pencipta secara hukum. Jika Ai membuat melodi/lirik tanpa campur tangan kreatif manusia, maka karya tidak memiliki perlindungan hak cipta.	Jika pengguna memberikan kontribusi kreatif yang signifikan (misalnya membuat lirik baru atau mengatur melodi secara substantif), maka hak cipta dapat diakui pada pengguna.
2	Penyanyi (Identitas vokal)	Suara penyanyi asli yang direkam atau digunakan sebagai referensi.	Penyanyi manusia	Dilindungi oleh hak terkait (hak moral dan hak ekonomi penyanyi) selama masa perlindungan (50 tahun sejak rekaman atau 70 tahun sejak kematian).	Modifikasi tanpa izin yang meniru suara penyanyi dapat melanggar hak moral dan hak terkait, meskipun aransemen musiknya berbeda.
3	Suara Vokal (artificial intelligence)	Suara digital yang dihasilkan oleh sistem Ai (misalnya Suno, AIVA, Soundful)	Model Ai yang dilatih dari data suara manusia atau suara sintetis	Ai tidak memiliki hak cipta kepemilikan, tergantung pada kontribusi kreatif manusia yang mengarahkan Ai.	Jika pengguna hanya memodifikasi suara Ai secara minimal (misalnya filter atau tempo), sulit untuk mengklaim hak cipta. Namun, jika modifikasi menciptakan bentuk ekspresi baru yang orisinal, pengguna dapat mengklaim hak cipta atas hasil modifikasi tersebut

Berdasarkan uraian pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa perlindungan hak cipta dan hak terkait atas karya yang melibatkan kecerdasan buatan sangat bergantung pada sejauh mana keterlibatan kreatif manusia dalam proses penciptaannya. Lagu yang sepenuhnya dihasilkan oleh *artificial intelligence* tanpa campur tangan kreatif manusia tidak dapat dilindungi secara hukum, sedangkan suara penyanyi manusia tetap berada di bawah perlindungan hak terkait, termasuk larangan penggunaan tanpa izin meskipun hanya meniru atau memodifikasinya melalui *artificial intelligence*. Adapun suara vokal *artificial intelligence* dapat menjadi objek perlindungan hak cipta apabila pengguna melakukan modifikasi substantif yang menciptakan ekspresi baru dan orisinal. Hal ini menegaskan perlunya pembaruan regulasi di Indonesia agar dapat mengakomodasi perkembangan teknologi dan memberikan kepastian hukum yang adil bagi seluruh pihak di era digital.

Lanjutan

Dalam penelitian ini, perbandingan jenis suara yang disediakan oleh berbagai aplikasi pembuat musik berbasis kecerdasan buatan menjadi penting untuk memahami karakteristik teknis yang dapat memengaruhi status hak cipta atas karya yang dihasilkan. Setiap platform, seperti AIVA, Suno, dan Soundful, menawarkan variasi instrumen digital, vokal sintetis, efek suara, serta opsi kustomisasi karakteristik audio yang berbeda-beda. Perbedaan ini tidak hanya berdampak pada kualitas artistik hasil karya, tetapi juga memiliki implikasi yuridis, khususnya dalam menentukan apakah kontribusi pengguna dapat diakui sebagai bagian dari penciptaan yang dilindungi oleh hukum. Oleh karena itu, tabel berikut menyajikan perbandingan rinci jenis suara pada ketiga platform tersebut beserta analisis singkat kaitannya dengan hak cipta :

Jenis Suara	AIVA	Suno	Soundful	Analisis Hak Cipta
Instrumen Digital	Piano, gitar, biola, drum, synth, orkestra	Gitar elektrik, bass, drum, keyboard, synth	Piano, gitar akustik, drum, bass, brass, synth	Instrumen digital umumnya bebas hak cipta, namun aransemen yang dihasilkan dapat dilindungi jika memenuhi unsur orisinalitas.
Vokal Sintetis	Choir, male/female voice, opera	Male/female pop voice, rap voice, Artificial Intelligence generated singer	Female/male lead, background vocals	Jika vokal menyerupai suara artis tertentu, berpotensi melanggar hak terkait dan memerlukan izin.
Suara Efek (SFX)	Ambient, cinematic effects, reverb, echo	FX pads, risers, drops, ambient	Ambient, risers, drops, percussions FX	Efek suara biasanya bebas hak cipta, namun kombinasi unik dalam lagu bisa menjadi ciptaan yang dilindungi.
Karakteristik Suara	Pitch rendah-tinggi, timbre klasik, vibrato	Auto tune, pitch shift, vocal filters	Timbre pop, EDM filters, reverb, delay	Modifikasi ini menunjukkan kontribusi kreatif pengguna, yang dapat menjadi dasar klaim hak cipta jika signifikan.
Format Hasil Akhir	MP3, MIDI, WAV (Pro Plan)	MP3, WAV	MP3, WAV, Stems	Format tidak memengaruhi hak cipta, namun menentukan kualitas komersialisasi karya.

Lanjutan

Berdasarkan perbandingan fitur jenis suara yang disediakan oleh aplikasi pembuat musik berbasis kecerdasan buatan seperti AIVA, Suno, dan Soundful, dapat dilihat bahwa setiap platform menawarkan variasi instrumen digital, vokal sintetis, efek suara, serta opsi pengaturan karakteristik suara yang berbeda-beda. AIVA, misalnya, unggul dalam komposisi orkestra dan instrumen klasik seperti piano, biola, dan choir, sementara Suno lebih berfokus pada gaya musik modern dengan vokal pop atau rap berbasis *artificial intelligence*. Di sisi lain, Soundful menawarkan kombinasi instrumen pop, EDM, dan ambient yang dilengkapi dengan efek khas musik elektronik.

Dari sudut pandang hukum hak cipta di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perlindungan diberikan terhadap ciptaan yang memiliki unsur orisinalitas dan diwujudkan dalam bentuk nyata. Instrumen digital dan efek suara pada dasarnya tidak dilindungi secara terpisah, tetapi aransemen musik yang memanfaatkan instrumen tersebut dapat dilindungi jika merupakan hasil kreasi yang unik. Vokal sintetis yang menyerupai suara penyanyi tertentu menimbulkan persoalan hak terkait, khususnya jika penyanyi tersebut masih hidup atau ahli warisnya masih memegang hak ekonomi, sehingga pengguna perlu memperoleh izin untuk menghindari pelanggaran hukum.

Pengaturan karakteristik suara seperti *pitch*, *timbre*, *vibrato*, atau penambahan efek audio dapat menjadi bentuk kontribusi kreatif pengguna. Apabila kontribusi ini signifikan, pengguna berpotensi memiliki hak cipta atas karya yang dihasilkan, meskipun sumber awalnya berasal dari *artificial intelligence*. Namun, status kepemilikan hak cipta tetap bergantung pada perjanjian lisensi antara pengguna dan penyedia aplikasi. Dalam banyak kasus, terutama pada paket layanan gratis atau standar, hak cipta tetap berada pada pengembang *artificial intelligence*, sehingga pengguna hanya memiliki hak penggunaan terbatas. Oleh karena itu, pemahaman mengenai batasan lisensi menjadi kunci dalam menentukan kedudukan hukum karya cipta yang dihasilkan melalui *artificial intelligence*, baik untuk tujuan non-komersial maupun komersial.

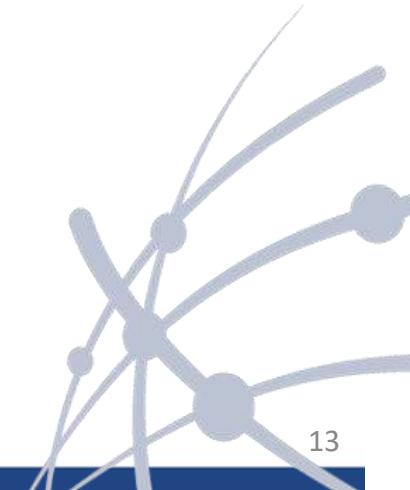
Temuan Penting Penelitian

- *Artificial intelligence* tidak dapat menjadi subjek hukum karena tidak memiliki kehendak atau tanggung jawab hukum.
- Hak cipta tetap milik manusia yang memberi kontribusi kreatif dalam proses penciptaan menggunakan *artificial intelligence*.
- Penggunaan suara *artificial intelligence* yang menyerupai penyanyi asli (termasuk yang telah meninggal) harus mendapat izin karena terkait hak moral dan hak ekonomi.
- Belum ada regulasi spesifik dalam UU No. 28 Tahun 2014 yang mengatur karya cipta yang sepenuhnya dihasilkan oleh *artificial intelligence*.
- Pembaruan hukum hak cipta sangat dibutuhkan untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi digital dan *artificial intelligence*.



Manfaat Penelitian

1. Untuk menganalisis kedudukan hukum karya cipta berupa suara lagu yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengkaji mekanisme hukum yang berlaku dalam hal suara *artificial intelligence* menyerupai penyanyi tertentu, termasuk potensi pelanggaran hak moral dan hak terkait.
3. Untuk mengidentifikasi siapa yang secara yuridis berhak atas kepemilikan hak cipta dan hak ekonomi atas suara hasil karya *artificial intelligence*.



Referensi

- [1] R. Hutaurnuk, "Perlindungan Hukum Penggunaan Kecerdasan Buatan/AI (*Artificial Intelligence*) Dalam Penciptaan Suatu Karya Lagu/Musik," masters, Universitas Pelita Harapan, 2024. doi: 10/Appendices.pdf.
- [2] I. A. L. Unsri, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik Terhadap Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," ALSA LC Unsri. Accessed: May 01, 2025. [Online]. Available: <https://www.alsalcunsri.org/post/perlindungan-hukum-hak-cipta-musik-terhadap-artificial-intelligence-menurut-undang-undang-nomor-28-t>
- [3] F. M. G. Paitan, M. A. Meléndez, and C. Ovalle, "Application of Artificial Intelligence in Music Generation: A Systematic Review," *IAES Int. J. Artif. Intell. IJ-AI*, vol. 13, no. 4, Art. no. 4, Dec. 2024, doi: 10.11591/ijai.v13.i4.pp3715-3726.
- [4] S. Tan, "Are We All Musicians Now? Authenticity, Musicianship, and AI Music Generator Suno," *OSF Preprints*, Dec. 2024. doi: 10.31235/osf.io/4nt8z.
- [5] T. J. D. K. Intelektual, "Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." Accessed: May 05, 2025. [Online]. Available: https://jdih.dgip.go.id/produk_hukum/view/id/3/t/undangundang+nomor+28+tahun+2014+tentang+hak+cipta
- [6] N. K. Sari, A. C. Santyaningtyas, dan A. Anisah, "Orisinalitas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik yang Dihasilkan Artificial Intelligence," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, vol. 17, no. 3, hlm. 365–384, Nov. 2023. doi: 10.30641/kebijakan.2023.v17.365-384.
- [7] F. N. Heriani, "Pentingnya Memahami Hak Ekonomi Atas Hak Cipta di Era Digital," *Hukumonline*, 23 Sep 2024. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/berita/a/pentingnya-memahami-hak-ekonomi-atas-hak-cipta-di-era-digital-1t66f1574bdf8e6/>. [Accessed: 14 Aug 2025].
- [8] Y. Chen, L. Huang, and T. Gou, "Applications and Advances of Artificial Intelligence in Music Generation: A Review," arXiv preprint, Sep. 2024. doi:10.48550/arXiv.2409.03715.

Referensi

- [9] C. M. Kondoahi, E. V. T. Senewe, and I. A. Tangkere, “Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence,” *LEX Adm.*, vol. 12, no. 5, Art. no. 5, Sept. 2024, Accessed: Apr. 30, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unsat.ac.id/v3/index.php/administratum/article/view/58014>
- [10] Y. Zhao *et al.*, “AI-Enabled Text-to-Music Generation: A Comprehensive Review of Methods, Frameworks, and Future Directions,” *Electronics*, vol. 14, no. 6, Art. no. 6, Jan. 2025, doi: 10.3390/electronics14061197.
- [11] H. Heriyanto and A. Makmur, “Efektifitas Belajar dan Menghafal melalui Media Lagu dengan Aplikasi SUNO AI pada Pelajaran Desain Grafis,” *Ideguru J. Karya Ilm. Guru*, vol. 10, no. 2, Art. no. 2, Mar. 2025, doi: 10.51169/ideguru.v10i2.1643.
- [12] R. N. F. R. N. Fadillah, “Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten,” *Soll. J. Kaji. Kontemporer Huk. Dan Masy.*, vol. 2, no. 02, 2024, Accessed: May 05, 2025. [Online]. Available: <https://journal.forikami.com/index.php/dassollen/article/download/745/519>
- [13] Andriani, “Implikasi Artificial Intelligence Terhadap Perlindungan Hak Cipta di Indonesia,” *J. IUS Quia Iustum*, vol. 8 No. 1, pp. 45–48, 2021. Adoi: 10.20885/iustum.vol8.iss1.art4.
- [14] V. M. Ainunnazah, W. Meilawati, S. H. Oktavia, S. N. Assyifa, and R. Khalisa, “Dampak Perkembangan Kecerdasan Buatan Terhadap Hak Cipta Dan Hukum Kekayaan Intelektual,” *Quantum Juris J. Huk. Mod.*, vol. 7, no. 3, Art. no. 3, July 2025, Accessed: July 22, 2025. [Online]. Available: <https://jurnalversa.com/s/index.php/jhm/article/view/1415>
- [15] T. J. D. K. Intelektual, “Peraturan Menteri No. 14 Tahun 2021 tentang Perubahan Atas Permenkumham No. 30 Tahun 2019 tentang Lisensi-wajib Paten.” Accessed: July 14, 2025. [Online]. Available: https://jdih.dgip.go.id/produk_hukum/view/id/93/t/peraturan+menteri+no+14+tahun+2021+tentang+perubahan+atas+permenkumham+no+30+tahun+2019+tentang+lisensiwajib+paten
- [16] H. Larasati, “Tinjauan Yuridis Aspek Perlindungan Hak Cipta Terhadap Ai-Generated Images,” PhD Thesis, UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA, 2024. Accessed: Aug. 14, 2025. [Online]. Available: https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/33435/2/200513686_Bab%201.pdf

Referensi

- [17] [X] R. Fauzi, T. S. Ramli, dan R. R. Permata, “Masa Depan Hak Cipta: Tinjauan Keabsahan Hasil Karya Kecerdasan Artifisial di Indonesia,” *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, vol. 2, no. 1, hlm. 118–128, 2022. doi: 10.53866/jimi.v2i1.51.
- [18] “Law of The Republic of Indonesia Number 32 of 2002 on Broadcasting.” Accessed: July 16, 2025. [Online]. Available: https://jdih.komdigi.go.id/produk_hukum/view/id/507/t/undangundang+nomor+32+tahun+2002
- [19] H. Online, “Hukumonline Pro - Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021,” hukumonline.com. Accessed: July 16, 2025. [Online]. Available: <https://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/lt606bfe9bcc9b2/peraturan-pemerintah-nomor-56-tahun-2021/>
- [20] A. R. Nasution, “Konstruksi Subjek Hukum dalam Karya Otomatisasi Digital,” *J. Huk. Dan Pembang.*, vol. 51, no. 2, pp. 155–170, 2021.
- [21] P. I.S, “Relevansi Hak Cipta terhadap Karya AI: Tantangan Regulasi Kekayaan Intelektual di Era 4.0.,” *J. IPR Intellect. Prop. Rights*, vol. 7, no. 1, pp. 41–53, 2020.
- [22] A. H. B. Wendur, “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Dalam Penggunaan Artificial Intelligence,” *LEX Adm.*, vol. 12, no. 2, Art. no. 2, May 2024, Accessed: July 22, 2025. [Online]. Available: <https://ejournal.unsrat.ac.id/v3/index.php/administratum/article/view/55510>
- [23] V. M. Ainunnazah, W. Meilawati, S. H. Oktavia, S. N. Assyifa, and R. Khalisa, “Dampak Perkembangan Kecerdasan Buatan Terhadap Hak Cipta Dan Hukum Kekayaan Intelektual,” *Quantum Juris J. Huk. Mod.*, vol. 7, no. 3, Art. no. 3, July 2025, Accessed: July 22, 2025. [Online]. Available: <https://journalversa.com/s/index.php/jhm/article/view/1415>
- [24] K. Mar Iyah M, “Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Penyanyi Asli atas Lagu yang Menggunakan Replika Suaranya yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan = The Legal Protection for The Economic Rights of Original Singers in Songs That Use Replicas of Their Voice Produced by Artificial Intelligence,” other, Universitas Hasanuddin, 2024. Accessed: July 22, 2025. [Online]. Available: <https://repository.unhas.ac.id/id/eprint/39591/>
- [25] L. S. Muis, A. Purwadi, dan D. T. Subagiyo, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Fesyen Terhadap Ekonomi Kreatif Dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN,” *Perspektif*, vol. 22, no. 2, hlm. 153–169, 2017. doi: 10.30742/perspektif.v22i2.618.



