

Pemanfaatan Musik buatan AI melalui *Deepfake*: Studi Hukum Komparatif Indonesia dan Amerika Serikat

Raihani Latifatunnisa (1)* *Universitas Padjadjaran, raihani21001@mail.unpad.ac.id*

Ahmad M. Ramli (2)
Universitas Padjadjaran, ahmad.ramli@unpad.ac.id

Ranti Fauza Mayana (3)
Universitas Padjadjaran, ranti.fauza@unpad.ac.id

(*) correspondent author

Abstract: The advancement of Artificial Intelligence (AI) technology has enabled the creation of music through deepfake methods that realistically mimic the voice, style, and characteristics of artists without their involvement or consent. While this innovation brings new possibilities to the music industry, it also raises significant legal issues, particularly regarding the recognition of AI as an author, the legal protection of AI-generated musical works, and the potential infringement of the original creator's economic and moral rights. This study aims to examine the legal status and protection of musical works produced by AI using deepfake techniques under Indonesian Law No. 28 of 2014 on Copyright, and to compare it with the legal system of the United States. This research employs a normative juridical method, combining a descriptive-analytical and comparative law approach, with a focus on secondary data derived from primary, secondary, and tertiary legal sources. The findings show that neither Indonesia nor the United States currently recognizes AI as a creator. Copyright protection is only granted if there is a significant human contribution to the creation process. However, Indonesia lacks specific regulations addressing AI, deepfake technology, or objective standards to assess originality and the threshold of similarity, which creates legal uncertainty in enforcing copyright law for AI-generated music.

Keywords: Copyright, Artificial intelligence, Music, Deepfake

Abstrak: Perkembangan teknologi Artificial Intelligence (AI) telah memungkinkan terciptanya karya musik melalui metode deepfake yang secara realistik meniru suara, gaya, dan karakteristik musisi tanpa keterlibatan atau izin pencipta aslinya. Meskipun membuka inovasi baru dalam industri musik, pemanfaatan teknologi ini menimbulkan berbagai persoalan hukum, khususnya terkait pengakuan AI sebagai pencipta, pelindungan hukum terhadap karya musik buatan AI, serta potensi pelanggaran hak ekonomi dan moral pencipta asli. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji kedudukan dan bentuk pelindungan hukum terhadap karya musik yang dihasilkan oleh AI melalui metode deepfake berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta membandingkannya dengan hukum hak cipta yang berlaku di Amerika Serikat. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan deskriptif-analitis dan perbandingan hukum, menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Hasil penelitian menunjukkan bahwa baik Indonesia maupun Amerika Serikat belum mengakui AI sebagai pencipta. Pelindungan hak cipta hanya dimungkinkan jika terdapat kontribusi manusia dalam proses penciptaan. Namun, Indonesia belum memiliki regulasi khusus mengenai AI, deepfake, maupun standar objektif dalam menilai orisinalitas dan batas kemiripan karya, sehingga

menimbulkan ketidakpastian hukum terhadap pelanggaran hak cipta dalam musik berbasis AI.

Kata Kunci: Hak Cipta, Kecerdasan Buatan, Musik, Deepfake.

Submitted: 14 Desember 2024 | Reviewed: 20 Desember 2024 | Revised: 25 Desember 2024 | Accepted: 28 Desember 2024

PENDAHULUAN

Memasuki era revolusi industri 5.0 ini, segala hal yang sebelumnya mengarah pada *cyber physical*, kini telah ditinggalkan dan lebih fokus pada peran manusia sebagai pusat peradaban yang memanfaatkan infrastruktur TIK sebagai alat pranata kehidupan, tidak hanya menekankan pada relasi *machine to machine* dan *robotic* saja, melainkan *human to machine*, begitupun sebaliknya.¹ Hal inilah yang melatarbelakangi kehadiran *Artificial Intelligence* (AI). AI merupakan representasi dari program kecerdasan buatan yang telah dilatih dan dirancang dengan bentuk mesin berprogram yang dapat melakukan pemikiran seperti layaknya manusia.² Dengan kemampuan *deep learning*, AI mampu mempelajari data yang kompleks dan abstrak hingga mengubahnya menjadi sebuah hasil yang mengenal citra dan pemrosesan bahasa alami sebaik manusia bahkan dinilai lebih baik dibandingkan manusia.³ AI pun telah banyak memberikan kontribusi dan peranannya dalam berbagai sektor, salah satunya hukum hak kekayaan intelektual (HKI). Salah satu ilmu turunan dari HKI yang kerap dikaitkan dengan pemanfaatan AI, salah satunya adalah Hak Cipta.

Berdasarkan ketentuan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Selanjutnya disebut UUHC), Hak Cipta didefinisikan sebagai bentuk hak eksklusif Pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan pada prinsip

¹ Ahmad M. Ramli "Pentingnya Bangsa Ini Mulai Adaptif Dengan Industri 5.0", <https://www.republika.co.id/berita/qynv2n371/pentingnya-bangsa-ini-mulai-adaptif-dengan-industri-50>, 2021, diakses pada 14 September 2024.

² Rafly Nauval Fadillah, "Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten", *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat*, No. 2, 2024, hlm. 3.

³ Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, *Artificial Intelligence*, Eureka Media Aksara, Jawa Tengah, 2024, hlm. 24.

deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam konteks Hak Cipta dan hubungannya dengan AI, kemampuan *deep learning* yang dimiliki memungkinkan AI untuk dapat meniru aktivitas, pemrosesan gambar, mengenali suara dan ucapan, deteksi gerakan, serta menganalisis data.⁴ Pengguna hanya perlu menginput data prompt, mengajukan pertanyaan, hingga memberikan instruksi dan AI generatif dapat dengan mudah menjawab pertanyaan bahkan menciptakan karya seni salah satunya adalah musik.⁵

AI dapat memberikan kontribusi yang cukup besar pada industri musik, diantaranya AI dapat berkontribusi pada penciptaan lirik, melodi, dan harmoni lagu.⁶ AI juga dapat dimanfaatkan untuk menaikan kualitas suara menjadi lebih baik pada lagu yang diproduksi. Selain itu, kemampuan AI dalam menganalisis data musik juga dapat dimanfaatkan untuk mempelajari tren, pola, preferensi pendengar, dan menentukan target musik sesuai selera publik sebagai strategi pemasaran. Tidak hanya itu, algoritma pembelajaran mesin memungkinkan AI untuk dapat menghasilkan karya baru atau meniru warna dan karakter komposer terkenal. Melalui metode *deepfake*, AI mampu meniru/mengkloning suara seseorang menggunakan algoritma untuk mempelajari suara seseorang yang diinginkan hingga memungkinkan pembuatan video ataupun rekaman audio yang terlihat seakan-akan dilakukan oleh musisi atau artis aslinya, bahkan seseorang yang sudah meninggal sekalipun.⁷

Fenomena penggunaan *deepfake* dalam pembuatan musik maupun *cover* lagu pun semakin marak dilakukan dan menimbulkan pro dan kontra dalam masyarakat. Hal ini menimbulkan perdebatan terkait apakah hal tersebut diperbolehkan dan sah

⁴ Eka Nanda R. dan Lintang Yudhantaka, "Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia", *Notaire*, Vol. 5 No. 3, 2022, hlm. 356.

⁵ Zaldy Salim dan Rianjani Rindu, "Reformasi Undang-Undang Hak Cipta: Tantangan dan Peluang Era Kecerdasan Buatan", <https://lk2fhui.law.ui.ac.id/portfolio/reformasi-undang-undang-hak-cipta-tantangan-dan-peluang-era-kecerdasan-buatan/>, diakses pada 15 September 2024.

⁶ Ahmad M. Ramli, "Pro-Kontra Penggunaan AI dalam Industri Musik", oleh Kompas.com <https://teknologi.kompas.com/read/2024/08/05/13160207/pro-kontra-penggunaan-ai-dalam-industri-musik?page=all>, 2024, diakses pada 16 September 2024.

⁷ Ahmad M. Ramli, *Lagu-Musik dan Hak Cipta*, Bandung: Refika Aditama, 2022, hlm. 2.

menurut hukum dan apakah AI berhak untuk disebut sebagai Pencipta yang diakui dalam hukum hak cipta. Pasalnya, kehadiran fitur *deepfake* dalam pembuatan karya cipta musik telah menjadi permasalahan hukum yang diperdebatkan bahkan hingga ke muka pengadilan. Seperti salah satu kasus yang melibatkan label rekaman besar bernama *Recording Industry Association of America* (RIAA) yang juga menaungi label-label seperti *Universal Music Group* (UMG), *Sony Music Entertainment*, hingga *Warner Records*, mengajukan gugatan terhadap perusahaan startup AI pembuat musik dengan deskripsi tertulis yakni, Suno dan Udio ke Pengadilan Distrik Amerika Serikat.

RIAA meyakini bahwa Suno dan Udio telah melakukan pelanggaran hak cipta, melibatkan penyalinan rekaman suara tanpa izin berskala besar yang mencakup rekaman suara artis dibawah labelnya dan menuntut ganti rugi hingga \$150.000 (Seratus Lima Puluh Ribu Dollar) untuk setiap karya yang dilanggar.⁸ Menanggapi hal tersebut, baik Suno maupun Udio berargumen bahwa model AI pembuat musik mereka telah dilatih pada materi berhak cipta dengan pengajuan hukum terpisah dan bahwa tindakan tersebut telah sah berdasarkan penerapan doktrin penggunaan wajar (*fair use*).⁹ Pihak Suno menyatakan bahwa sistemnya hanya menggunakan data rekaman suara untuk kemudian dipelajari dan dianalisis, sehingga penggunaan data untuk pembelajaran bukanlah pelanggaran.

Permasalahan tersebut menjadi semakin menarik apabila dilihat dengan kacamata hukum hak cipta Indonesia, sebab UUHC hingga hari ini belum memuat aturan khusus berkaitan dengan kedudukan AI dalam hak cipta. Padahal, lagu atau musik merupakan karya yang dilindungi dan bersifat utuh menjadi satu kesatuan sebagaimana diatur dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf d UUHC.¹⁰ Argumen penerapan

⁸ Ahmad M. Ramli, "Argumen "Fair Use" Startup atas Pro-Kontra AI dan Industri Musik", <https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/07/110242165/argumen-fair-use-startup-atas-pro-kontra-ai-dan-industri-musik?page=all>, 2024, diakses pada 19 September 2024.

⁹ Ibid.

¹⁰ Ghaesany Fadhila dan U. Sudjana, "Perlindungan Karya Cipta Lagu dan/atau Musik yang Dinyanyikan Ulang (Cover Song)", Jurnal Hukum Kenotariatan dan ke-PPAT-an, Vol. 1 No. 2, 2018, hlm. 224.

prinsip penggunaan wajar dalam pengaplikasian AI pada karya cipta nampaknya juga masih membutuhkan garis pembatas yang lebih jelas dan membutuhkan pendekatan hukum yang lebih realistik dalam menampung keseimbangan teknologi AI dan Hak Cipta. Oleh karena itu, menjadi hal yang menarik apabila dilakukan studi komparasi terhadap hukum hak cipta indonesia dan Amerika Serikat dalam memandang kedudukan AI.

Mengacu pada latar belakang yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan beberapa masalah penelitian yakni:

1. Bagaimana kedudukan AI dan bentuk pelindungan karya cipta musik buatan AI melalui deepfake ditinjau berdasarkan UUHC Indonesia?
2. Bagaimana perbandingan pengaturan terkait ketentuan hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan oleh AI menggunakan *deepfake* di Indonesia dan Amerika Serikat?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan deskriptif-analitis dan perbandingan hukum. Penelitian ini berfokus pada analisis asas, norma, dan ketentuan hukum yang mengatur pelindungan hak cipta atas karya musik berbasis Artificial Intelligence. Data diperoleh melalui studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Pendekatan deskriptif-analitis digunakan untuk mengkaji ketentuan dalam peraturan perundang-undangan, doktrin, dan praktik di Indonesia, sedangkan pendekatan perbandingan hukum digunakan untuk membandingkan pengaturan dan penerapan prinsip-prinsip hak cipta di Amerika Serikat, khususnya terkait kedudukan AI, konsep originalitas, dan fair use. Seluruh data dianalisis secara kualitatif untuk merumuskan pemahaman konseptual dan solusi terhadap ketidakpastian hukum dalam pelindungan hak cipta atas karya yang dihasilkan dengan bantuan AI.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kedudukan dan Bentuk Pelindungan Karya Cipta Musik Buatan AI melalui Deepfake menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Dalam konteks AI, prinsip pelindungan hak cipta menjadi persoalan tersendiri berkaitan dengan kedudukan hukum AI sebagai Pencipta. Pada dasarnya, kedudukan hukum (*legal standing*) merujuk pada kondisi suatu pihak memenuhi syarat dan oleh karena itu memiliki hak dan kewajiban yang jelas dalam sistem hukum.¹¹ Hal ini menjadi dasar bagi berbagai pihak untuk mengajukan permohonan dan mendapatkan pelindungan hukum melalui lembaga peradilan yang berwenang. Dalam Hukum Acara Perdata (HIR/RBg), dijelaskan bahwa kriteria utama untuk menentukan kedudukan hukum suatu pihak adalah statusnya yang harus termasuk dalam salah satu kategori subjek hukum.¹² Hal ini berarti bahwa untuk memiliki kedudukan hukum, suatu pihak harus terlebih dahulu diakui sebagai subjek hukum. Berdasarkan hukum positif yang berlaku di Indonesia, subjek hukum yang hingga saat ini diakui di Indonesia adalah manusia (*natuurlijke persoon*) dan badan hukum (*rechts persoon*). AI sebagai sistem dalam teknologi merupakan entitas non-manusia dan tidak termasuk kedalam kategori badan hukum, sehingga pada dasarnya AI tidak dapat memenuhi kriteria sebagai subjek hukum. Hal ini berarti bahwa AI tidak memiliki hak dan kewajiban sebagaimana yang dimiliki oleh manusia atau badan hukum.¹³ Akibatnya tindakan dan hasil karya AI tidak dapat dipertanggungjawabkan oleh AI itu sendiri, melainkan oleh individu atau badan hukum yang mengembangkan atau menggunakan AI tersebut.

Merujuk pada ketentuan Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), menyebutkan bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan personal. Kemudian, Pasal 1 ayat 27 UUHC kembali memperjelas bahwa, yang dimaksud sebagai “orang” dalam UUHC dapat berupa orang perseorangan (manusia) atau badan hukum, sehingga keduanya berhak menjadi subjek hukum.

¹¹ Clianta Manuella Kondoah (et.al), “Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence”, *Lex Administratum*, Vol. 12 No. 5, 2024.

¹² Asma Karim, “Legal Standing Pemegang Hak Merek Terdaftar yang Belum Dimohonkan Perpanjangan”, *Jurnal Yudisial*, Vol. 13 No. 1 April 2020.

¹³ Clianta Manuella Kondoah (et.al), *Op.Cit*, (Note 11).

Definisi yang dijabarkan pada UUHC menunjukkan pendekatan yang berpusat pada manusia dalam hukum hak cipta Indonesia.¹⁴ Oleh karenanya, AI dalam hal ini tidak dapat dikategorikan sebagai Pencipta karena AI bukan merupakan bagian dari subjek hukum itu sendiri. AI pun tidak dapat memenuhi persyaratan layaknya Pencipta yang disebutkan dalam UUHC, dimana AI tidak memiliki kesadaran, kehendak bebas, maupun kreativitas mandiri yang menjadi syarat bagi seseorang untuk diakui sebagai Pencipta. Bahkan, dalam pemenuhan kriteria Pencipta menurut Pasal 1 angka 2 yakni “khas dan personal”, satu-satunya orang yang dapat menjelaskan bagaimana AI menghasilkan suatu kreasi adalah *programmer* AI itu sendiri. Sehingga dalam hal ini, kedudukan AI sebagai Pencipta belum diakui dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dan karya yang dihasilkan AI tidak dapat dikatakan memiliki karakteristik “khas dan personal” menurut karyanya sendiri.¹⁵

Kemudian, timbul pertanyaan mengenai bagaimana bentuk pelindungan terhadap karya musik yang dihasilkan oleh AI itu sendiri. Mengacu pada ketentuan Pasal 1 ayat (3) UUHC, Ciptaan diartikan sebagai setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Hal ini tidak sejalan dengan cara kerja AI, dimana pada dasarnya AI merupakan entitas yang secara objektif tidak memiliki kemampuan untuk menjelaskan proses ciptaannya, sehingga dalam hal ini AI tidak dapat dianggap sebagai Pencipta dalam kerangka UUHC Indonesia saat ini. Sehingga, segala bentuk karya cipta termasuk musik yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tidak dapat memenuhi syarat untuk mendapatkan pelindungan hak cipta di Indonesia. Namun, terdapat pengecualian, ketika AI hanya digunakan sebagai alat bantu oleh manusia dalam proses kreatif, yang berarti meskipun karya tersebut diciptakan oleh bantuan AI namun ada keterlibatan manusia di dalamnya, maka pada dasarnya dimungkinkan bagi karya cipta tersebut dilindungi oleh hak cipta, dan hak cipta

¹⁴ Ranti Fauza Mayana, (et.al), “Legal Issues of Artificial Intelligence – Generated Works: Challenges on Indonesian Copyright Law”, *Law Reform*, 20(1), 2024, hlm. 55.

¹⁵ Rahmadi Indra Tektona (et.al), “Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara”, *Jurnal Negara Hukum*, Vol. 12 No. 2, 2021, hlm. 285-305.

tersebut tetap diberikan kepada manusia yang memiliki kontribusi kreatif nyata dalam karya tersebut. Namun, terdapat tiga kriteria agar ciptaan dilindungi oleh Hak Cipta. Ketiga kriteria tersebut dikenal sebagai *Standard of Copyright Ability*, yang terdiri dari *Originality* (asli), *Creativity* (kreativitas), dan *fixation* (perwujudan). Artinya, sebuah karya cipta untuk mendapatkan pelindungannya, harus dapat memenuhi syarat orisinalitas, dengan maksud dapat merepresentasikan perwujudan gagasan atau ide tersebut haruslah lahir secara autentik dari pikiran Pencipta.

Dua unsur yang menjadi kriteria suatu karya cipta mendapatkan pelindungannya adalah ciptaan tersebut harus merupakan produk kreativitas intelektualitas dari Penciptanya dan karya tersebut haruslah dituangkan dalam bentuk nyata, sehingga, karya tersebut dapat dilihat, didengar, atau dinikmati oleh indera manusia, contohnya adalah musik itu sendiri. Hal ini berarti bahwa hak cipta melindungi ekspresi dalam bentuk material, bukan ide atau informasinya.¹⁶ Kedua konsep tersebut sejalan dengan ketentuan Pasal 1 ayat (3), Pasal 40 ayat (1), serta Pasal 41 UUHC, yang mengatur bahwasannya hak cipta hanya melindungi karya yang lahir dari kemampuan intelektual manusia, bukan sekedar ide atau konsep abstrak. Dengan kata lain, ide yang belum dituangkan ke dalam bentuk nyata tidak memiliki perlindungan hak cipta. Kaitan prinsip ini dengan karya buatan AI menjadi lebih kompleks. Hal ini karena, apabila suatu karya sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa campur tangan manusia, maka aspek kreativitas dan perwujudan yang disyaratkan dalam *standard of copyrightability* tidak dapat terpenuhi karena AI bukanlah subjek hukum, melainkan dianggap sebagai alat. Oleh karena itu, hingga saat ini karya cipta musik yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tidak dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi oleh UUHC. Menjadi persoalan lain, apabila manusia memiliki peran kreatif dalam proses tersebut seperti mengedit, memandu, atau mengombinasikan output yang diberikan AI, maka hak cipta mungkin dapat diberikan kepada manusia tersebut. Tanpa adanya keterlibatan manusia yang substansial, karya AI hanya akan

¹⁶ Ibid.

dianggap sebagai produk algoritma dan dianggap sebagai *public domain*¹⁷, bukan hasil kreasi yang dilindungi hak cipta menurut UUHC.

Perkembangan AI yang semakin pesat telah membawa inovasi besar dalam industri musik, salah satunya kehadiran *deepfake* yang memungkinkan penciptaan suara atau komposisi musik yang menyerupai musisi tertentu.¹⁸ Teknologi ini menggunakan algoritma pembelajaran mesin yang dianalisis berdasarkan rekaman suara atau pola bermusik yang telah ada untuk menghasilkan suara baru.¹⁹ Namun, dalam konteks karya musik yang dihasilkan oleh AI, terdapat ambiguitas terkait dengan tingkat orisinalitas dan kepemilikan hak cipta dari hasil karya *deepfake*. Hal ini disebabkan oleh faktor dimana musik yang dihasilkan melalui *deepfake* umumnya dibuat berdasarkan analisis terhadap karya cipta yang telah ada, baik dalam bentuk suara, nada, maupun gaya bermusik yang telah dikenal.²⁰ Hal ini menimbulkan potensi terjadinya pelanggaran terhadap ketentuan Pasal 9 UUHC, yang merujuk pada pelanggaran hak moral yang dimiliki seorang musisi apabila musik yang dihasilkan tersebut meniru suara atau gaya bermusik seorang musisi tanpa persetujuan mereka, sehingga menimbulkan kesan bahwa karya yang dihasilkan berasal dari musisi tersebut. Hal ini dapat merugikan reputasi dari Pencipta asli dan musisi pemilik suara, terutama jika hasil ciptaan AI tersebut digunakan dalam konteks yang tidak sesuai dengan citra atau nilai yang dipegang oleh musisi yang ditiru.

Selain itu, apabila suatu karya AI dibuat dengan meniru karakteristik suara atau gaya bermusik dari musisi yang telah ada, namun tanpa izin dari pemilik suara tersebut, maka hal ini dapat menimbulkan potensi adanya pelanggaran hak ekonomi Pencipta asli sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 4 UUHC, yang memberikan hak kepada Pencipta atas pemanfaatan ekonomi dari karya ciptanya. Pencipta dapat

¹⁷ Public Domain adalah status hukum yang diberikan kepada karya-karya dan konten yang tidak lagi dilindungi oleh hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya. Dalam istilah sederhana, konten atau karya yang berada di dalam domain publik dapat digunakan oleh siapa pun, tanpa perlu meminta izin atau membayar royalti kepada pemilik aslinya.

¹⁸ Adena Fitri Puspita Sari dan Adi Sulistiyono, Op.Cit, (Note 55), hlm. 97-107.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

mengalami kerugian finansial jika musik hasil *deepfake* ini digunakan dalam kontribusi komersial tanpa memberikan royalti kepada pemilik hak cipta asli. Dengan demikian, apabila hasil ciptaan AI dimanfaatkan untuk tujuan komersial tanpa izin Pencipta asli, maka terdapat potensi pelanggaran hak ekonomi yang dapat merugikan pemilik hak cipta yang sah sebagaimana yang diatur dalam ketentuan Pasal 9 UUHC.

Meskipun demikian, terdapat pula argumen yang menyatakan bahwa karya musik yang dihasilkan oleh AI menggunakan metode *deepfake* dapat dianggap sebagai bentuk eksplorasi teknologi yang sah selama tidak digunakan untuk tujuan komersial ataupun merugikan Pencipta asli. Dalam hal ini, prinsip *fair use* atau penggunaan wajar kerap menjadi dasar argumentasi, terutama apabila karya yang dihasilkan AI digunakan dalam penelitian atau eksperimen teknologi. Namun, penting untuk menjadi perhatian bahwa konsep *fair use* yang berlaku di Indonesia diatur secara terbatas dalam Pasal 43 hingga Pasal 51 UUHC, dimana ketentuan-ketentuan yang diatur hanya mencakup beberapa kategori penggunaan tertentu seperti pendidikan, penelitian, atau kepentingan non-komersial lainnya.²¹ Sehingga pada dasarnya, ketentuan *fair use* hanya dapat berlaku pada penggunaan karya untuk kegiatan non-komersial, yang tidak merugikan dan tidak memberatkan Pencipta.²²

Akibat hukum yang timbul dari pembuatan karya musik oleh AI juga berpotensi melahirkan permasalahan hukum baru apabila *deepfake* yang digunakan dalam pembuatan musik tersebut melibatkan penggunaan karya cipta musik eksisting sebagai data pelatihan dari AI. Terlebih, AI membutuhkan jutaan data pelatihan untuk dapat memahami, menjawab, ataupun menjalankan perintah yang diberikan kepadanya. Semakin banyak dataset²³ yang dimiliki oleh AI untuk dipelajari, maka akan semakin baik kemampuan AI tersebut untuk menjalankan perintah dan menjawab pertanyaan. Menurut Ahmad M. Ramlil, kinerja AI akan

²¹ Pasal 43 dan 44 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²² Ibid.

²³ Dataset adalah kumpulan data terstruktur yang disimpan dan dianalisis oleh komputer untuk mendapatkan informasi.

sangat bergantung pada data yang digunakan untuk melatih modelnya.²⁴ Dalam pemrosesannya, selain membutuhkan data yang banyak, AI juga memerlukan data yang terstruktur, bersih, dan relevan untuk mewujudkan penggunaan AI yang penuh manfaat. Hal ini dimaksud untuk mencegah AI mengambil keputusan yang salah, bias, atau bahkan halusinatif. Urgensi akan kebutuhan jumlah dan kualitas data tersebut mendasari para pengembang AI untuk mengembangkan AI menggunakan data yang baik, salah satunya dengan menggunakan data yang dilindungi oleh hak cipta. Hal ini menjadi problematika tersendiri ketika Pencipta mempermasalahkan izin penggunaan karya cipta yang tidak dimohonkan oleh pengembang untuk melatih AI mereka dan menimbulkan pertanyaan terkait apakah hal ini merupakan pelanggaran hak cipta atau justru masuk dalam *fair use*.

Merujuk pada kasus yang dipaparkan sebelumnya antara RIAA dalam gugatannya melawan Suno dan Udio, para tergugat menyatakan bahwa mereka hanya menggunakan data yang tersedia secara publik di internet. Suno mengungkapkan bahwa perangkat lunaknya dilatih menggunakan puluhan juta rekaman, sehingga kemungkinan terdapat rekaman yang hak ciptanya dimiliki oleh pihak penggugat, dalam hal ini RIAA.²⁵ Suno juga mengklaim bahwa mereka memanfaatkan teknologi *black-end* yang tidak dapat diakses oleh publik guna menghasilkan produk baru yang tidak melanggar hak cipta. Melalui pernyataan kepala eksekutifnya, Mikey Shulman, pihak Suno menegaskan bahwa teknologi yang dikembangkannya bertujuan menciptakan hasil orisinal, bukan menyalin atau meniru karya yang telah ada sebelumnya. Selain itu, mereka memastikan bahwa sistem mereka tidak mengizinkan pengguna untuk secara spesifik merujuk pada artis tertentu dalam proses pembuatan konten. Suno juga menegaskan bahwa

²⁴ Ahmad M. Ramli, "Bagaimana Seharusnya Artificial Intelligence (AI) Dikembangkan?", <https://www.kompas.com/tren/read/2024/05/11/103516865/bagaimana-seharusnya-artificial-intelligence-ai-dikembangkan?page=all>, diakses pada 18 Maret 2024.

²⁵ Rachel Metz, "AI Startup Suno Says Music Industry Suit Aims to Stifle Competition", <https://www.insurancejournal.com/news/national/2024/08/02/786747.htm>, diakses pada 18 Maret 2024.

pemanfaatan karya cipta dalam sistem mereka termasuk dalam prinsip *fair use*, sehingga tidak dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.²⁶

Dalam penerapannya, prinsip *fair use* bergantung pada bagaimana dan untuk tujuan apa suatu karya digunakan. Faktor ini menjadi penentu apakah penggunaan suatu karya termasuk dalam pengecualian *fair use* atau tidak. Pada kenyataannya, pengembang AI seperti Suno AI dan Udio AI menggunakan karya cipta yang dilindungi hak cipta sebagai dataset pelatihan AI untuk tujuan komersial. Hal ini dibuktikan dari model bisnis mereka yang menyediakan layanan berbayar dengan fitur lebih canggih dibandingkan layanan gratis. Keuntungan ini dapat berasal dari biaya berlangganan yang dikenakan kepada pengguna atau pendapatan iklan dari layanan yang ditawarkan. Oleh karena itu, diperlukan suatu mekanisme untuk menyeimbangkan kepentingan ekonomi pencipta dengan penggunaan karya cipta sebagai dataset AI guna menentukan apakah terjadi pelanggaran terhadap hak Pencipta. Namun, hingga saat ini belum ada regulasi maupun putusan pengadilan yang dapat dijadikan pedoman dalam menilai keseimbangan kepentingan tersebut.

Perbandingan Pengaturan Ketentuan Hak Cipta Atas Karya Cipta Musik yang Dihasilkan Oleh AI dengan *Deepfake* di Indonesia dan Amerika Serikat

Berangkat dari pembahasan sebelumnya, pada kenyataannya regulasi nasional yang ada masih belum secara spesifik dan mengikat dalam mengakomodasi perkembangan *deepfake*. Di Amerika Serikat, aturan hukum mengenai kekayaan intelektual tidak menjadi kewenangan negara bagian AS, melainkan sudah merupakan kewenangan pemerintahan Federal.²⁷ Tujuan dari langkah tersebut adalah untuk memastikan kesesuaian aturan hukum terkait kekayaan intelektual serta penerapannya, mengingat peranannya yang krusial dalam perdagangan antarnegara (*International Trade*).²⁸ *Copyright Act of 1976*, pada

²⁶ Ibid.

²⁷ Rayhan Atthallah Malik Agustiar dan Wardani Rizkianti, "Perbandingan Aturan Hukum Antara Indonesia Dengan Amerika Serikat Mengenai Plagiarisme Karya Cipta Lagu", *Proceeding: 5th National Conference on Law Studies*, 2024.

²⁸ Adya Paramitha Prabandari, "Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat", *Jurnal Universitas Diponegoro*, 2021, hlm. 167

dasarnya menetapkan bahwa pelindungan hak cipta hanya diberikan kepada karya yang memiliki unsur orisinalitas dan kreativitas, dan dibuat oleh manusia.²⁹ Hal ini juga dikemukakan oleh Mahkamah Agung Amerika Serikat dalam kasus *Feist Publications, Inc., v. Rural Telephone Service Co.*³⁰ Meskipun tidak didefinisikan secara jelas, namun jika mendasari pada argumen tersebut, maka definisi kreativitas tidak eksklusif untuk manusia saja.³¹ Namun demikian, tampaknya kreativitas dalam ranah hukum hak cipta AS selalu menyiratkan penciptaan yang dihasilkan oleh manusia.³²

Hal tersebut pun diperkuat dalam dasar hukum ketentuan 17 U.S.C. § 102(a) dari *Copyright Act of 1976* yang menjelaskan bahwa:

"Copyright protection subsists, in accordance with this title, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device."

Ketentuan pasal tersebut menekankan bahwa pelindungan hak cipta hanya diberikan untuk "original works of authorship" atau karya cipta orisinal.³³ Sehubungan dengan itu, istilah "authorship" yang disebut, diartikan sebagai penciptaan suatu karya oleh manusia (*human authorship requirement*). Hal ini berdasar pada interpretasi hukum dalam *Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Third Edition*, khususnya pada § 306 tentang *The Human Authorship Requirement* yang menyatakan bahwa:

"The U.S. Copyright Office will register an original work of authorship, provided that the work was created by a human being."

²⁹ Rahmadi Indra Tektona (et.al), *Op.Cit*, (Note 15).

³⁰ *Ibid.*

³¹ Ana Ramalho, "Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems", *Forthcoming in the Journal of Internet Law*, 2017, hlm. 5.

³² *Ibid.*

³³ *Ibid.*

Pasal ini secara eksplisit menyatakan bahwa hanya karya yang dibuat oleh manusia yang dapat didaftarkan dan mendapatkan perlindungan hak cipta di Amerika Serikat.

Selain itu, bagian lain yang mendukung konsep human authorship requirement adalah § 313.2 tentang *Works That Lack Human Authorship*, yang menyatakan:

"As discussed in Section 306, the Copyright Act protects 'original works of authorship.' 17 U.S.C. § 102(a) (emphasis added). To qualify as a work of 'authorship' a work must be created by a human being ... similarly, the Office will not register works produced by a machine or mere mechanical process that operates randomly or automatically without any creative input or intervention from a human author."

Bagian ini memperjelas bahwa karya yang dihasilkan oleh mesin termasuk AI atau proses otomatis, tanpa adanya campur tangan kreatif dari manusia tidak dapat didaftarkan sebagai hak cipta.

Secara aksiomatics, *United States Copyright Office* (USCO) tidak mengakui adanya pencipta non-manusia, sebagaimana apapun sebuah mesin atau AI.³⁴ USCO, sebagai lembaga yang berwenang dalam registrasi hak cipta di Amerika Serikat, secara konsisten menegaskan bahwa hanya karya yang memiliki kontribusi kreatif dari manusia yang dapat memperoleh perlindungan hak cipta. Pandangan ini diperkuat dalam berbagai keputusan USCO yang menolak pendaftaran hak cipta atas karya yang sepenuhnya dihasilkan oleh AI tanpa campur tangan manusia. Artinya, terdapat kesamaan bahwa pada dasarnya dalam hukum hak cipta baik Indonesia maupun Amerika Serikat, aspek originalitas merupakan syarat utama yang harus dipenuhi agar suatu karya dapat memperoleh perlindungan.

Ketika AI digunakan dalam penciptaan musik, persoalan hukum yang muncul adalah sejauh mana keterlibatan manusia dalam proses kreatif pembuatan musik tersebut. Pedoman terbaru yang diterbitkan oleh USCO pada tahun 2024 menyatakan bahwa hak cipta dapat diberikan pada karya, termasuk karya musik

³⁴ Rahmadi Indra Tektona (et.al), *Op.Cit*, (Note 15).

yang dihasilkan dengan bantuan AI, namun hanya untuk bagian dari karya tersebut yang mencerminkan ekspresi kreatif manusia.³⁵ Sebagai contoh, ketika seorang musisi menggunakan AI untuk membantu dalam penciptaan melodi namun tetap memberikan arahan kreatif, melakukan penyuntingan, atau mengkombinasikan hasil AI dengan elemen musik yang diciptakan secara manual, maka hukum hak cipta Amerika Serikat memungkinkan seseorang tetap memperoleh hak cipta atas karya tersebut. Namun apabila AI sepenuhnya menghasilkan lagu tanpa adanya keputusan kreatif yang dilakukan oleh manusia, maka hak cipta tidak dapat diberikan. Pendekatan ini mencerminkan perbedaan mendasar antara AI sebagai alat bantu (*assistive tool*) dan AI sebagai pencipta mandiri (*autonomous creator*).³⁶ *Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Third Edition*, pada § 313.2 tentang *Works That Lack Human Authorship* menyebutkan:³⁷

The crucial question is “whether the ‘work’ is basically one of human authorship, with the computer [or other device] merely being an assisting instrument, or whether the traditional elements of authorship in the work (literary, artistic, or musical expression or elements of selection, arrangement, etc.) were actually conceived and executed not by man but by a machine.”

Pasal tersebut menegaskan bahwa yang menjadi pertanyaan adalah apakah karya tersebut merupakan karya hasil penulisan manusia dengan komputer (atau perangkat lainnya) hanya sebagai alat bantu, atau apakah elemen penulisan dalam karya tersebut seluruhnya dilakukan bukan oleh manusia melainkan oleh mesin. Ketentuan tersebut memperjelas bahwa apabila AI hanya digunakan sebagai alat bantu, seperti halnya instrumen musik atau perangkat lunak pengolah suara, maka manusia yang mengoperasikan AI masih dapat dianggap sebagai pencipta yang sah, kecuali AI beroperasi secara independen tanpa campur tangan manusia, maka tidak

³⁵ *Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Third Edition*, § 306: The Human Authorship Requirement.

³⁶ Strathmore University: Centre for Intellectual Property and Information Technology Law, “The Copyright Conundrum: AI-Generated Works and the Question of Authorship”, <https://cipit.org/the-copyright-conundrum-ai-generated-works-and-the-question-of-authorship/>, diakses pada 21 Maret 2024.

³⁷ *Compendium of U.S. Copyright Office Practices, Third Edition*, § 313.2: Works That Lack Human Authorship.

ada individu yang dapat diklaim sebagai Pencipta dan otomatis masuk kedalam domain publik.

Konsep kepemilikan hak cipta lainnya yang seringkali dikaitkan dengan hal ini adalah penerapan doktrin *Work Made for Hire* (WMFH), dimana prinsip tersebut menegaskan bahwa kepemilikan terhadap karya cipta dipegang kepada pihak ketiga, bukan kepada penciptanya.³⁸ Doktrin ini sering digunakan sebagai alasan untuk dapat memberikan hak cipta kepada karya cipta hasil karya *Artificial Intelligence* (AI). Hal ini dikarenakan adanya kemiripan konsep antara karyawan yang bekerja karena diminta oleh seseorang untuk mengerjakan suatu karya cipta, dengan AI yang diciptakan oleh manusia, dan oleh karenanya pemilik atau pengguna AI tersebut memerintahkan untuk AI dapat menciptakan sesuatu karya cipta dan menganggapnya termasuk ke dalam doktrin WMFH. Namun, penerapan doktrin ini dalam konteks AI masih menimbulkan perdebatan karena AI bukanlah individu atau entitas hukum yang dapat menandatangani perjanjian atau dianggap sebagai karyawan, sehingga penerapan doktrin WMFH menjadi lebih kompleks.

Dalam kaitannya dengan *deepfake*, Regulasinya sendiri masih berkembang dan belum ada undang-undang federal yang secara khusus mengaturnya. Meski begitu, beberapa negara bagian telah memberlakukan regulasi mengenai *deepfake* secara umum, terutama dalam konteks pemalsuan suara dan wajah seseorang. Salah satunya adalah *Ensuring Likeness Voice and Image Security Act* atau yang biasa disebut sebagai ELVIS Act, yang disahkan di negara bagian Tennessee. Undang-undang yang mulai berlaku pada 1 Juli 2024 oleh Gubernur Tennessee, Bill Lee ini dirancang untuk melindungi suara, gambar, dan kemiripan artis dari peniruan yang tidak sah yang dihasilkan oleh AI.³⁹ Undang-undang ini menjadikan Tennessee sebagai negara bagian pertama yang memberlakukan undang-undang tersebut.⁴⁰

³⁸ Marcelina Sutanto, Skripsi : *Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh AI*, Makassar: Unhas, 2021, hlm. 101.

³⁹ RIAA, "ELVIS Act Becomes Law as Tennessee Leads the Nation", <https://www.riaa.com/elvis-act-becomes-law-as-tennessee-leads-the-nation/>, diakses pada 24 Maret 2024.

⁴⁰ Armstrong Teasdale LLP, "Tennessee's ELVIS Act Becomes Law", <https://www.armstrongteasdale.com/thought-leadership/artificial-intelligence-and-copyrights-tennessees-elvis-act-becomes-law/>, diakses pada 24 maret 2024.

Salah satu aspek utama dalam ELVIS Act adalah pengaturan eksplisit mengenai suara individu. Pasal 3 ELVIS Act mendefinisikan suara sebagai “suara dalam media yang dapat diidentifikasi dan dikaitkan dengan individu tertentu, baik suara asli maupun simulasi suara individu tersebut.”⁴¹ Dengan demikian, musik yang dihasilkan oleh AI dengan meniru suara penyanyi terkenal tanpa izin dapat dikenakan sanksi hukum.⁴² Selain itu, Pasal 47-25-1105(A) *Tennessee Code* menyatakan bahwa seseorang dapat dikenai tuntutan perdata jika mereka menggunakan, menampilkan, atau menyebarluaskan suara atau kemiripan seseorang tanpa izin.⁴³ Tidak hanya itu, pihak yang mengembangkan atau menyebarluaskan teknologi AI yang bertujuan menciptakan suara individu tertentu tanpa otorisasi juga dapat dituntut berdasarkan ketentuan ini.

Selain itu, dampak dari ELVIS Act juga terlihat dalam penyempitan ruang lingkup pengecualian *fair use*. Undang-undang ini memperketat standar penggunaan suara dan kemiripan individu tanpa izin, sehingga kemungkinan besar karya musik *deepfake* atau *soundlike* AI tidak dapat dilindungi oleh *fair use*, kecuali jika dapat memenuhi standar perlindungan di bawah Amendemen Pertama Konstitusi Amerika Serikat.⁴⁴ Beban pembuktian untuk membuktikan *fair use* kini berada pada pihak yang menggunakan suara atau kemiripan secara tidak sah, yang membuat pertahanan terhadap tuntutan semakin sulit.

Hak publisitas (*Right Of Publicity*) juga menjadi aspek penting karena proses kerja AI sangat memungkinkan reproduksi suara seseorang tanpa izin, dimana hal ini berpotensi melanggar hak dari musisi terkait.⁴⁵ USCO dalam ringkasan eksekutif berjudul “*Copyright and Artificial Intelligence*” yang diterbitkan pada Juli 2024 lalu membahas secara khusus mengenai *Digital Replica* atau *Deepfake*, dan menyatakan

⁴¹ Pasal 3 Tennessee Ensuring Likeness Voice and Image Security (ELVIS Act).

⁴² Pasal 6 Tennessee Ensuring Likeness Voice and Image Security (ELVIS Act).

⁴³ International Trademark Association (INTA), “Right of Publicity: What Is Right of Publicity”, <https://www.inta.org/topics/right-of-publicity/>, diakses pada 24 Maret 2024.

⁴⁴ Pasal 10 Tennessee Ensuring Likeness Voice and Image Security (ELVIS Act).

⁴⁵ Harvard Law Today, “AI created a song mimicking the work of Drake and The Weeknd. What does that mean for copyright law?”, <https://hls.harvard.edu/today/ai-created-a-song-mimicking-the-work-of-drake-and-the-weeknd-what-does-that-mean-for-copyright-law/>, diakses pada 24 Maret 2024.

bahwa dalam konteks pelindungan terhadap identitas individu, hak publisitas menjadi hukum yang paling tepat untuk mengatasi replikas digital/*deepfake* yang tidak sah.⁴⁶ Namun, hak publisitas tidak secara langsung dan spesifik diatur dalam U.S. Copyright Act of 1976 karena hak publisitas dianggap bukan bagian dari hak cipta, melainkan lebih berkaitan dengan hak individu dalam hukum secara umum untuk mengontrol penggunaan nama, suara, gambar, atau kemiripan mereka untuk tujuan komersial.⁴⁷

Kemudian timbul pertanyaan mengenai kaitan penggunaan *fair use* dalam hal karya musik yang dihasilkan melalui *deepfake* oleh AI. Dalam hukum Amerika Serikat sendiri, doktrin *fair use* diatur dalam 17 U.S.C. § 107 Copyright Act of 1976 dimana pasal ini secara lebih spesifik mengizinkan penggunaan terbatas atas karya yang dilindungi hak cipta tanpa izin pemiliknya dalam kondisi tertentu. Namun, dalam konteks *deepfake* dan *soundlike* yang meniru suara artis atau menciptakan musik baru dengan AI, penerapan *fair use* menjadi lebih kompleks dan harus dianalisis berdasarkan empat faktor utama yakni tujuan penggunaan konten tersebut, apakah karya asli bersifat faktual atau kreatif, seberapa banyak bagian karya asli yang digunakan, dan apakah penggunaan karya musik hasil *deepfake* ini secara negatif mempengaruhi pasar dan potensi keuntungan pemilik hak cipta atau tidak.

Berdasarkan analisis ketentuan 17 U.S.C. § 107 Copyright Act of 1976, Apabila musik *deepfake* digunakan untuk melatih AI secara internal dan non-komersial, maka *fair use* dapat menjadi argumen yang dianggap sah, terutama apabila penggunaannya bersifat transformatif dan tidak merugikan pasar artis asli. Namun, apabila hasil tersebut digunakan untuk menciptakan lagu yang menyerupai atau bersaing dengan karya asli seorang musisi, maka *fair use* sulit diterapkan, dan potensi pelanggaran hak cipta serta hak publisitas menjadi lebih kuat. Hingga saat ini, belum ada peraturan spesifik di Amerika Serikat yang mengatur secara langsung mengenai penggunaan karya musik berhak cipta untuk pelatihan AI. Namun, tren

⁴⁶ U.S. Copyright Office, "A Report of the Register of Copyrights: Copyright and Artificial Intelligence", July 2024, <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>, diakses pada 24 Maret 2024.

⁴⁷ International Trademark Association (INTA), Loc.Cit, (Note 285).

perkembangan regulasi diperkirakan akan semakin ketat dalam memberikan perlindungan bagi artis dan pemegang hak cipta guna mencegah pemanfaatan teknologi *deepfake* dan *soundlike* tanpa izin.

Sebagaimana telah diuraikan dalam pembahasan sebelumnya, terlihat adanya persamaan dan perbedaan dalam pengaturan mengenai karya musik buatan Artificial Intelligence (AI) melalui metode *deepfake* dan *soundlike* antara Indonesia dan Amerika Serikat. Untuk memperjelas uraian tersebut, berikut disajikan tabel perbandingan yang memuat aspek-aspek penting terkait pengaturan Hak Cipta di kedua negara:

| Aspek | Indonesia | Amerika Serikat | Persamaan / Perbedaan |
|---|--|--|---|
| Dasar Hukum | UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta | Copyright Act 1976, Digital Millennium Copyright Act 1998 | Berbeda: Dasar hukum berbeda, tetapi sama-sama belum mengatur AI secara spesifik. |
| Kedudukan AI | Hanya mengakui manusia sebagai subjek hukum pencipta | Hanya mengakui manusia sebagai <i>author</i> | Sama: Tidak mengakui AI sebagai pencipta. |
| Kriteria Pelindungan & Hak Cipta | Harus bersifat khas, pribadi, dibuat manusia, dan diekspresikan dalam bentuk nyata | Harus orisinal, ciptaan manusia, dan terfiksasi dalam bentuk nyata | Sama: Sama-sama mensyaratkan keterlibatan kreatif manusia. |
| Implikasi terhadap Karya AI | Karya yang sepenuhnya buatan AI tidak dapat dilindungi. Hak cipta dapat melekat jika terdapat kontribusi | Karya sepenuhnya AI masuk domain public. Hak cipta hanya ada jika ada kontribusi kreatif manusia | Sama: Karya AI murni tidak dilindungi. |

| | | | |
|---|---|--|--|
| | manusia yang signifikan | | |
| Hak Ekonomi & Hak Moral | Hanya diberikan pada manusia; karya AI tidak diakui | Sama, hanya melekat pada manusia | Sama |
| Pendekatan Deepfake | Belum diatur secara spesifik dalam UUHC | Belum diatur di tingkat federal; beberapa negara bagian sudah mengatur | Berbeda: AS lebih progresif di tingkat negara bagian. |
| Hak Publisitas | Tidak diakui secara eksplisit; perlindungan melalui hak privasi & data pribadi | Tidak diatur di hukum federal; diakui di beberapa negara bagian | Berbeda: AS sudah mengakui di beberapa negara bagian. |
| Fair Use/Fair Dealing | "Penggunaan Wajar" dengan kriteria ketat dan wajib mencantumkan sumber | Fair Use dengan 4 faktor penilaian lebih fleksibel | Berbeda: AS lebih longgar. |
| Penerapan Fair Use pada Musik AI | Belum ada yurisprudensi khusus; dapat dianggap penggunaan wajar jika non-komersial & tidak merugikan pencipta | Dapat diklaim <i>fair use</i> jika untuk kritik, parodi, pendidikan, non-komersial; ditolak jika merugikan pasar | Sama & Berbeda: Sama-sama memperbolehkan untuk tujuan non-komersial, tapi AS memiliki parameter lebih jelas. |
| Penggunaan Karya untuk Pembelajaran AI | Belum diatur; dapat dianggap pelanggaran jika tanpa izin | Masih diperdebatkan; ada yang menganggap <i>fair use</i> untuk penelitian, namun industri musik menganggap pelanggaran | Berbeda: Perdebatan di AS lebih berkembang dibanding Indonesia. |

Tabel di atas menunjukkan bahwa pada prinsipnya kedua negara memiliki persamaan dalam hal tidak mengakui AI sebagai pencipta dan hanya memberikan hak ekonomi dan hak moral kepada manusia. Namun demikian, terdapat perbedaan signifikan terutama pada aspek *fair use* dan pengaturan *deepfake* di mana Amerika Serikat menunjukkan perkembangan lebih progresif melalui pengaturan di tingkat negara bagian.

PENUTUP

Undang-Undang Hak Cipta Indonesia hingga saat ini belum mengatur secara eksplisit kedudukan AI dalam proses penciptaan karya. Regulasi terkait AI masih terbatas pada Surat Edaran Menkominfo No. 9 Tahun 2024 yang bersifat tidak mengikat. Baik Indonesia maupun Amerika Serikat sama-sama belum mengakui AI sebagai pencipta, serta belum memiliki regulasi khusus mengenai *deepfake*. Namun, di Amerika Serikat, meskipun secara federal belum ada regulasi khusus yang mengatur pemanfaatan AI dalam konteks hak cipta, beberapa negara bagian telah mengambil langkah proaktif, seperti Tennessee dengan disahkannya ELVIS Act (Ensuring Likeness Voice and Image Security Act), yang memberikan pelindungan hukum terhadap penyalahgunaan suara dan identitas melalui teknologi AI. Kemudian, Perlindungan hak cipta terhadap karya musik berbasis AI sendiri hanya dimungkinkan apabila terdapat kontribusi signifikan dari manusia, dengan AI berperan sebagai alat bantu. Meski demikian, Indonesia belum memiliki standar objektif dalam menilai orisinalitas dan batas kemiripan karya yang dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, sementara sistem hukum Amerika Serikat telah membangun kerangka yang lebih terstruktur melalui praktik USCO dan putusan pengadilan.

Oleh karena itu, Indonesia perlu segera merumuskan regulasi khusus yang mengatur keterlibatan AI dalam hak cipta secara komprehensif, termasuk standar orisinalitas dan batas kemiripan karya. Pembaruan UUHC diperlukan untuk menjawab tantangan hukum yang ditimbulkan oleh perkembangan teknologi AI, sekaligus memberikan kepastian hukum bagi pelaku industri kreatif. Konsep *fair use* dalam UUHC juga perlu diperjelas dan diperluas agar lebih adaptif, sebagaimana

yang telah diterapkan dalam sistem hukum Amerika Serikat. Selain itu, regulasi seperti ELVIS Act di negara bagian Tennessee dapat menjadi acuan bagi Indonesia dalam membentuk kebijakan yang melindungi identitas dan ekspresi suara dari penyalahgunaan AI.

DAFTAR PUSTAKA

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
 Copyright Law of the United States (Copyright Acts of 1976).
 Compendium of U.S. Copyright Office Practices
 Tennessee Ensuring Likeness Voice and Image Security (ELVIS Act)

Buku

Ahmad M. Ramli, *Lagu-Musik dan Hak Cipta*, Bandung: Refika Aditama, 2022.
 Ahmad M. Ramli dan Tasya Safiranita Ramli, *Hukum sebagai Infrastruktur Transformasi Indonesia: Regulasi dan Kebijakan Digital*, Bandung: Refika Aditama, 2022.
 Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: PT Alumni, 2019.
 Emi Sita Eriana dan Afrizal Zein, *Artificial Intelligence*, Eureka Media Aksara, Jawa Tengah, 2024.
 OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Depok: Rajawali Pers, 2019.
 Ranti Fauza Mayana (et.al), *Hak Cipta dan Artificial Intelligence*, Bandung: Refika Aditama, 2024.
 Ranti Fauza M dan Tisni Santika, *Kekayaan Intelektual & Kesehatan Masyarakat*, Refika Aditama, Bandung, 2021.
 Rika Ratna Permata (et.al), *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia*, Bandung: PT Refika Aditama, 2022.

Jurnal

Adya Paramitha Prabandari, "Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat", *Jurnal Universitas Diponegoro*, 2021, hlm. 167
 'Aisy, Firsta Rahadatul. "Efektivitas Perjanjian Arbitrase Dalam Penyelesaian Sengketa Lisensi Merek Dagang Di Indonesia." *Jurnal Impresi Indonesia* 1, no. 12 (2022): 1266–72. <https://doi.org/10.58344/jii.v1i12.1302>.
 Ana Ramalho, "Will Robots Rule the (Artistic) World? A Proposed Model for the Legal Status of Creations by Artificial Intelligence Systems", *Forthcoming in the Journal of Internet Law*, 2017, hlm. 5.
 Ari Juliano Gema, "Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia", *Technology and Economics Law Journal*, Vol. 1, No. 1, hlm. 1-14.

- Asma Karim, "Legal Standing Pemegang Hak Merek Terdaftar yang Belum Dimohonkan Perpanjangan", *Jurnal Yudisial*, Vol. 13 No. 1 April 2020.
- Clianta Manuella Kondoahi (et.al), "Regulasi Hukum Terhadap Perlindungan Karya Cipta Lagu Yang Dihasilkan Oleh Teknologi Artificial Intelligence", *Lex Administratum*, Vol. 12 No. 5, 2024.
- Eka Nanda R. dan Lintang Yudhantaka, "Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum: Tinjauan Konseptual dan Tantangan Pengaturan di Indonesia", *Notaire*, Vol. 5 No. 3, 2022.
- Elsa Amalia Wear (et.al.), "Perlindungan Hukum Terhadap Pengguna Suara penyanyi dalam Pembuatan Karya Seni Musik Menggunakan Kecerdasan Buatan", *KANJOLI Business Law Review*, Vol. 2 No. 1, 2024.
- Ghaesany Fadhila dan U. Sudjana, "Perlindungan Karya Cipta Lagu dan/atau Musik yang Dinyanyikan Ulang (Cover Song)", *Jurnal Hukum Kenotariatan dan ke-PPAT-an*, Vol. 1 No. 2, 2018.
- Marcelina Sutanto, Skripsi: Perlindungan Hukum atas Ciptaan yang Dihasilkan oleh AI, Makassar: Unhas, 2021, hlm. 101.
- Rafly Nauval Fadillah, "Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten", *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat*, No. 2, 2024.
- Rahmadi Indra Tektona (et.al), "Quo Vadis Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia: Perbandingan Konsep Ciptaan Artificial Intelligence di Beberapa Negara", *Jurnal Negara Hukum*, Vol. 12 No. 2, 2021.
- Rayhan Atthallah Malik Agustiar dan Wardani Rizkianti, "Perbandingan Aturan Hukum Antara Indonesia Dengan Amerika Serikat Mengenai Plagiarisme Karya Cipta Lagu", *Proceeding: 5th National Conference on Law Studies*, 2024.
- Ranti Fauza Mayana, (et.al), "Legal Issues of Artificial Intelligence - Generated Works: Challenges on Indonesian Copyright Law", *Law Reform*, 20(1), 2024.
- Rika Ratna Permata dan Tasya Safiranita Ramli, "Regulasi Doktrin Fair Use Terhadap Pemanfaatan Hak Cipta Pada Platform Digital Semasa dan/atau Pasca Pandemi Covid-19", *Dialogia Iuridica*, Vol. 13 No. 1, 2021.
- Tasya Safiranita Ramli (et.al), "Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik", *Jurnal Legislasi Indonesia*, Vol. 17, No. 1, 2020.

Halaman Web

- Ahmad M. Ramli, "Argumen "Fair Use" Startup atas Pro-Kontra AI dan Industri Musik", Oleh Kompas.com, <https://www.kompas.com/tren/read/2024/08/07/110242165/argumen-fair-use-startup-atas-pro-kontra-ai-dan-industri-musik?page=all>, 2024, diakses pada 19 September 2024.
- Ahmad M. Ramli, "Bagaimana Seharusnya Artificial Intelligence (AI) Dikembangkan?", <https://www.kompas.com/tren/read/2024/05/11/103516865/bagaimana-seharusnya-artificial-intelligence-ai-dikembangkan?page=all>, diakses pada 18 Maret 2024..

- Ahmad M. Ramli "Pentingnya Bangsa Ini Mulai Adaptif Dengan Industri 5.0", <https://www.republika.co.id/berita/qynv2n371/pentingnya-bangsa-ini-mulai-adaptif-dengan-industri-50>, 2021, diakses pada 14 September 2024.
- Ahmad M. Ramli, "Pro-Kontra Penggunaan AI dalam Industri Musik", oleh Kompas.com <https://tekno.kompas.com/read/2024/08/05/13160207/pro-kontra-penggunaan-ai-dalam-industri-musik?page=all>, 2024, diakses pada 16 September 2024.
- Amstrong Teasdale LLP, "Tennessee's ELVIS Act Becomes Law", <https://www.armstrongteasdale.com/thought-leadership/artificial-intelligence-and-copyrights-tennessees-elvis-act-becomes-law/>, diakses pada 24 maret 2024.
- Harvard Law Today, "AI created a song mimicking the work of Drake and The Weeknd. What does that mean for copyright law?", <https://hls.harvard.edu/today/ai-created-a-song-mimicking-the-work-of-drake-and-the-weeknd-what-does-that-mean-for-copyright-law/>, diakses pada 24 Maret 2024.
- International Trademark Association (INTA), "Right of Publicity: What Is Right of Publicity", <https://www.inta.org/topics/right-of-publicity/>, diakses pada 24 Maret 2024.
- Rachel Metz, "AI Startup Suno Says Music Industry Suit Aims to Stifle Competition", <https://www.insurancejournal.com/news/national/2024/08/02/786747.htm>, diakses pada 18 Maret 2024.
- RIAA, "ELVIS Act Becomes Law as Tennessee Leads the Nation", <https://www.riaa.com/elvis-act-becomes-law-as-tennessee-leads-the-nation/>, diakses pada 24 Maret 2024.
- Strathmore University: Centre for Intellectual Property and Information Technology Law, "The Copyright Conundrum: AI-Generated Works and the Question of Authorship", <https://cipit.org/the-copyright-conundrum-ai-generated-works-and-the-question-of-authorship/>, diakses pada 21 Maret 2024.
- U.S. Copyright Office, "A Report of the Register of Copyrights: Copyright and Artificial Intelligence", July 2024, <https://www.copyright.gov/ai/Copyright-and-Artificial-Intelligence-Part-1-Digital-Replicas-Report.pdf>, diakses pada 24 Maret 2024.