

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk sosial yang memiliki kemampuan untuk berpikir dan memiliki kelebihan pada beberapa bidang, menggunakan akalinya untuk mewujudkan ide yang kreatif dan inovatif dalam bentuk suatu kreasi yang dapat digunakan. Salah satu karya kreatif yang dihasilkan oleh manusia sejak masa primitif hingga modern merupakan karya musik. Musik sendirinya dapat dimengerti sebagai ilmu pengetahuan dan seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional.¹ Sebagai bagian dari musik, terdapat lagu yang merupakan karya musik yang meliputi kata-kata atau yang disebut sebagai 'lirik' yang dinyanyikan dengan nada, pola atau bentuk tertentu.²

Musik dan lagu diciptakan oleh manusia sebagai alat yang bertujuan untuk memberikan pemenuhan atas kebutuhan akan hiburan, serta juga menjadi media untuk mengekspresikan perasaan ataupun pengalaman yang dialaminya.³ Seiring dengan berjalannya waktu dan berkembangnya zaman, fungsi dan manfaat dari musik dan lagu tidak lagi hanya mencakup pemenuhan kebutuhan manusia akan hiburan dan media berekspresi, namun telah berkembang sehingga memiliki nilai

¹ Nooryan Bahari, *Kritik Seni: Wacana, Apresiasi, dan Kreasi*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008), hal. 55

² Dariah Meilana dan Raisha Netamarsa, "Analisis Makna Pada Lirik Lagu "Hal Hebat" Karya Govinda Dalam Album Govinda Oleh MyMusic Records", *Ta'rim: Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, Vol. 3, No. 4 (2022), hal. 16

³ Komang Ariadarma Suputra, Ida Ayu Putu Widiati, dan Ni Made Sukaryati Karma, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Musik Sebagai Suara Latar di YouTube", *Jurnal Interpretasi Hukum*, Vol. 1, No. 1 (2020), hal. 78

ekonomi yang dapat menjadi sumber penghasilan bagi Pencipta musik dan lagu tersebut.

Hasil karya tersebut pun perlu diberikan pengakuan serta perlindungan sehingga tidak diklaim dan dimanfaatkan oleh pihak lain yang tidak bertanggungjawab.⁴ Berdasarkan hal tersebut, seiring dengan berjalannya waktu, perlindungan hukum diberikan atas karya-karya yang diciptakan oleh manusia, yakni perlindungan oleh Hak atas Kekayaan Intelektual (“HKI”) atau *Intellectual Property Rights* (IPRs). HKI merupakan hak-hak secara hukum yang memiliki keterkaitan dengan hasil ide kreatif dan inovatif kreativitas seseorang ataupun kelompok yang terwujud melalui penemuan, yang berkaitan dengan perlindungan terhadap isu reputasi serta tindakan jasa pada bidang komersial.⁵ HKI kembali diperkuat dengan Pasal 27 ayat (2) Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia yang mencantumkan:⁶

“Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author”.

Kutipan tersebut mengartikan bahwa terdapat hak bagi setiap orang untuk memperoleh perlindungan (dari segi moral serta materi) terhadap hasil yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusastraan atau artistik, dalam hal orang tersebut merupakan Pencipta.

⁴ Yabu Mallabasa dan Aswar Aswar, “Karya Cipta Seni dan Perlindungan Hukum: Sebuah Tinjauan”, Seminar Nasional Institut Kesenian Jakarta (IKJ), Vol. 1 (2022), hal. 2

⁵ HukumOnline, “Hak Kekayaan Intelektual Serta Dasar Hukumnya”.
<https://www.hukumonline.com/berita/a/hak-kekayaan-intelektual-serta-dasar-hukumnya-lt623304dc7749d/>, diakses pada 18 Juli 2024

⁶ *United Nations*, “Universal Declaration of Human Rights”.
<https://www.un.org/en/aboutus/universal-declaration-of-human>, diakses pada 18 Juli 2024

Perserikatan Bangsa-Bangsa, sebagai suatu organisasi yang salah satu tujuannya adalah untuk memajukan hak asasi manusia, memiliki badan khusus yang memiliki keterkaitan dengan HKI, yaitu *World Intellectual Property Organization* (WIPO). Dengan diratifikasinya *Paris Convention for the Protection of Industrial Property and Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*, maka Indonesia telah secara resmi menjadi anggota dari WIPO sejak 10 Mei 1979. Pengaturan HKI di Indonesia terbagi menjadi 2 (dua), yaitu Hak Cipta dan hak kekayaan industri.⁷ Dalam hal ini, Hak Cipta melingkupi karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi.⁸

Dalam kaitannya dengan musik, perlindungan diberikan melalui Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (“UUHC”) yang memberikan perlindungan terhadap Pencipta berbagai hasil karya pada bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Berdasarkan UUHC, bentuk dari Hak Cipta yang diberikan kepada dan dinikmati oleh Pencipta musik dan lagu mencakup hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada diri sang Pencipta secara abadi yang tidak dapat dialihkan. Keperluan pengaturan tentang hak moral ini untuk menggarisbawahi bahwa terhadap Pencipta, patut diberikan pengakuan, penghargaan dan perlindungan atas hasil kreativitas yang dilakukan dengan jerih payah serta pengorbanan.⁹ Hak ekonomi merupakan hak eksklusif

⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, “Kekayaan Intelektual”.

<https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual>, diakses pada 18 Juli 2024

⁸ Galih Dwi Ramadhan, “Ruang Lingkup Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Video Game”, *Journal of Intellectual Property*, Vol. 4 No. 2, 2021, hal. 2

⁹ Raden Handiriono, Dharliana Hardjowikarto, dan Fatina Rizka Sahila, “Tinjauan Yuridis Pemanfaatan Hak Cipta Sebagai Objek Kebendaan Yang Dapat Dijaminkan Dalam Suatu Perjanjian”, *Jurnal Hukum Responsif*, Vol. 14 No. 2, 2023, hal. 96

yang dimiliki oleh Pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan,¹⁰ sehingga terdapat peluang baginya untuk memperoleh imbalan secara finansial. Hak ekonomi tersebut dapat dinikmati oleh Pencipta ketika karya musik dan/atau lagunya dipasarkan atau dipergunakan secara komersial, dalam arti dimanfaatkan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.¹¹

Bentuk dari pemasaran musik dan/atau lagu dalam kaitannya dengan cara masyarakat mengonsumsinya terus berkembang dari masa ke masa, dimulai dengan era yang sering dikenal dengan era analog, yang meliputi penjualan dengan melaksanakan pemasaran secara fisik dalam bentuk piringan hitam, kaset, dan *compact disc*.¹² Perkembangan terhadap bentuk pemasaran musik dan/atau lagu terus berlangsung hingga sekarang seiring dengan perkembangan teknologi, di mana bentuknya tidak lagi terbatas pada penjualan secara fisik, namun juga dapat dilakukan dalam bentuk digital. Pada era digital yang seringkali dikenal sebagai industri 4.0, industri musik terpengaruh oleh pemasaran musik dan lagu secara digital. Ketua Federasi Serikat Musisi Indonesia, Candra Darusman, menjelaskan bahwa saat ini 97% (sembilan puluh tujuh persen) dari penjualan musik dan/atau lagu dikuasai oleh layanan *streaming* musik, yaitu layanan yang menyimpan arsip musik dan lagu pada suatu server yang kemudian dapat diakses oleh pengguna layanan tersebut melalui laptop dan gawai mereka. Sehingga, layanan ini memungkinkan pendengar (selaku konsumen) untuk menikmati musik

¹⁰ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, LN Tahun 2014 No. 266 TLN No. 5599, selanjutnya disebut UUHC

¹¹ Pasal 1 angka 24 UUHC

¹² Gerry Wahyu Dewatara dan Sari Monik Agustin, "Pemasaran Musik Pada Era Digital Digitalisasi Industri Musik Dalam Industri 4.0 Di Indonesia", WACANA, Vol. 18, No. 1 Juni 2019, hal. 2

dan/atau lagu dengan praktis serta dapat mendengarnya tanpa harus terlebih dahulu melakukan pengunduhan atas *file* audio yang bersangkutan.¹³ Saat ini, sudah terdapat berbagai layanan *streaming* musik dan lagu (*aggregator*), yang beberapa di antaranya meliputi Spotify, YouTube Music, Apple Music, dan Google Play Music.

Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, perkembangan zaman yang ditandai dengan pesatnya perkembangan teknologi memberi dampak pada industri musik. Selain kenyataan bahwa dengan berkembangnya teknologi tercipta wadah dan media baru untuk menyalurkan hasil karya musik dan/atau lagu, perkembangan teknologi juga memberi dampak dalam proses pembuatan musik dan lagu. Salah satu alat yang merupakan hasil dari perkembangan teknologi yang sering dipergunakan pada berbagai aspek kehidupan manusia merupakan *Artificial Intelligence* (“AI”). Pada dasarnya, masih belum terdapat definisi yang pasti dan diterima secara universal terkait dengan AI. Sehingga guna memberikan definisi dan konsep terkait AI secara global, terdapat Kelompok Pakar AI dari *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) yang pada tahun 2018 membentuk subdivisi spesifik mengenai AI yaitu OECD *Recommendation of the Council on Artificial Intelligence*.¹⁴ Selagi masih berlangsungnya diskusi mengenai definisi AI sebagaimana dimaksud sebelumnya, di Indonesia sendiri melalui Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial telah memberi

¹³ Dini Noviani, *et.all*, “Pengaruh Streaming Musik Terhadap Industri Musik Di Indonesia”, Jurnal Bisnis STRATEGI, Vol. 29, No. 1 (2020), hal. 18

¹⁴ The Organization for Economic Cooperation and Development, *Artificial Intelligence in Society*, (Paris: OECD Publishing, 2019), hal. 22

pengertian akan AI, yakni sebagai bentuk pemrograman pada suatu perangkat komputer dalam melakukan pemrosesan dan/atau pengolahan data secara cermat. AI dikatakan cermat karena memiliki kemampuan untuk dapat mengaplikasikan pengetahuan, mempelajari pola tingkah, serta merekam berbagai umpan balik atau respon manusia untuk kemudian dikembangkan sendiri.¹⁵

Kembali mengaitkannya dengan industri musik, AI telah menjadi alat untuk menunjang dan membantu dalam pembuatan musik dan lagu. AI sebagai salah satu cabang dari ilmu komputer berfokus pada pengembangan sistem komputer yang dapat belajar dari data, dikenal dengan sebutan *Machine Learning* (ML) yang menggunakan metode statistik untuk melatih komputer dalam melakukan pemrosesan atas informasi berdasarkan data yang diterima. Alhasil, AI kini mampu menganalisis musik secara kompleks, mengenal pola, harmoni, dan nuansa musikal dengan tingkat akurasi yang tinggi sehingga memungkinkan AI untuk menciptakan komposisi musik yang setara dan dapat menyaingi karya manusia.¹⁶ Pencipta dari musik dan lagu sendirinya dapat menggunakan AI untuk melakukan analisis sentimen atau emosi yang terkandung dalam sebuah komposisi musik, otomatisasi proses pencampuran dan penyelesaian akhir musik dan lagu (*mixing* dan *mastering*) seperti dengan halnya menyediakan serangkaian alat yang dapat menyarankan pengaturan yang optimal untuk pencampuran vokal, penambahan efek gema (*reverb*), dan tahap akhir produksi (*mastering*) sehingga dapat secara signifikan mempercepat proses produksi musik dan meningkatkan

¹⁵ Gregory P. Nichols, "The Future of Destruction: Artificial Intelligence", HDIAC Journal, Vol. 5, No. 2 (2017), hal. 42– 48.

¹⁶ Goethe-Institut, "Bagaimana Peran AI Dalam Kreasi Musik Saat Ini?". <https://www.goethe.de/ins/id/id/kul/mag/25318578.html>, diakses pada 19 Juli 2024

efisiensi dalam menciptakan musik dan lagu dan mencapai kualitas yang diharapkan.¹⁷

Pemanfaatan fungsi tersebut dipermudah dengan tersedianya penggunaan sistem tersebut melalui aplikasi-aplikasi AI yang tersedia untuk umum, sehingga siapa saja dengan ataupun tanpa keahlian di bidang musik dapat memanfaatkannya untuk menciptakan musik dan/atau lagu. Saat ini, sudah terdapat banyak aplikasi AI yang berfungsi dalam penciptaan musik dan lagu, seperti halnya Suno AI, Splash Music, dan Udio AI. Aplikasi AI pun sudah menjadi populer untuk digunakan, contohnya Suno AI, di mana total pengguna aplikasi tersebut mencapai sekitar 12 (dua belas) juta pengguna.¹⁸

Terdapat minat dan keinginan dari banyak orang untuk dapat menciptakan musik dan/atau lagu sesuai dengan apa yang mereka inginkan. Keberadaan AI memfasilitasi perwujudan dari keinginan tersebut melalui aplikasi-aplikasi sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, di mana ketertarikan terhadapnya adalah karena mudah untuk mengaksesnya dan fitur yang tersedia ramah pengguna.¹⁹ Disebutkan mudah untuk mengakses aplikasi AI karena setiap aplikasi dapat diakses secara langsung melalui situs ataupun dengan mengunduh aplikasi tersebut pada perangkat yang digunakan oleh pengguna (seperti melalui App Store bagi pengguna produk Apple dan Play Store bagi pengguna produk Android). Kemudahan untuk mengakses aplikasi AI diikuti dengan kemudahan

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ Mikey Shulman, "The Future of Music".
<https://suno.com/blog/future-of-music>, diakses pada 25 Agustus 2024

¹⁹ Fikri Harish (*The Jakarta Post*), "Jokowi deepfakes? Fears grow over AI-generated election hoaxes".
<http://www.thejakartapost.com/indonesia/2023/06/07/jokowi-deepfakes-fears-grow-over-ai-generated-election-hoaxes.html>, diakses pada 19 Juli 2024

untuk menggunakannya, memberikan kemampuan bagi siapapun untuk secara cepat menciptakan musik dan/atau lagu dengan jumlah yang tidak terbatas kapan saja mereka inginkan. Bahkan, nilai jual dari aplikasi AI adalah bahwa pengetahuan atau pelatihan musik tidak diperlukan, sehingga memungkinkan siapapun untuk berpotensi menciptakan lagu hit dengan bantuan komputer yang terus berkembang.²⁰

Meskipun penciptaan musik dan/atau lagu dengan menggunakan aplikasi AI tampak seolah digunakan untuk sekedar bersenang-senang, namun hal tersebut berpotensi menggeser peran Pencipta musik dan lagu dan merugikan kehormatan terhadap karya yang diciptakan sebagai hasil dari kreativitas manusia. Saat ini pun telah terdapat beberapa pihak, khususnya Pencipta musik dan lagu, yang mengutarakan ketidaksetujuan dan kerugian yang dialaminya terhadap fenomena tersebut. Pada tingkat internasional, sudah terdapat ratusan musisi dunia yang telah bergabung dalam satu suara melalui penandatanganan petisi untuk menolak penggunaan AI dalam industri musik, seperti Jon Bon Jovi, Stevie Wonder, dan lainnya.²¹ Pada tingkat nasional terdapat penyanyi Indonesia, yaitu Monita Tahalea, yang menyatakan kekhawatiran timbulnya kerugian atas keberadaan AI dalam industri musik, sehingga penting untuk ditelusuri lebih lanjut terkait dengan legalitas atas hal tersebut.²²

²⁰ Kristin Robinson, "What Happens to Songwriters When AI Can Generate Music?". <https://www.billboard.com/pro/ai-technology-will-change-how-music-written/>, diakses pada 19 Juli 2024

²¹ Andika Aditia, "Katy Perry sampai Bon Jovi Tanda Tangani Petisi Tolak AI di Industri Musik karena Hancurkan Kreativitas". https://www.kompas.com/hype/read/2024/04/05/214429166/katy-perry-sampai-bon-jovi-tanda-tangani-petisi-tolak-ai-di-industri-musik#google_vignette, diakses pada 19 Juli 2024

²² VOI Indonesia, "Tanggapan Monita Tahalea Terkait Penggunaan AI dalam Proses Kreatif Bermusik".

Terhadap fenomena penciptaan musik dan/atau lagu dengan menggunakan AI, telah dilaksanakan suatu tindakan oleh suatu perusahaan yang mewakili dua penyanyi internasional bernama Drake dan The Weeknd, yaitu *Universal Music Group* (UMG), mengenai lagu viral dengan nama ‘Heart on My Sleeve’. Permasalahan terkait dengannya adalah fakta bahwa lagu tersebut memfiturkan Drake dan The Weeknd sebagai penyanyi dengan penggunaan AI, sehingga viral dengan berhasil mencapai 15 (lima belas) juta penonton di platform TikTok, 600 (enam ratus) ribu pendengar di platform Spotify, dan 275 (dua ratus tujuh puluh lima) ribu penonton di YouTube.²³ Terhadap hal tersebut, UMG memberi pernyataan bahwa data yang dimanfaatkan dalam melatih AI sudah seharusnya dilindungi oleh Hak Cipta, sehingga terhadap data tersebut diperlukan izin untuk menggunakannya dan bahkan dilakukan pembayaran kompensasi terhadap Pemegang Hak Cipta tersebut. Pernyataan tersebut pun didukung oleh *Recording Industry Association of America* (RIAA) yang menyuarakan bahwa aplikasi AI melakukan pelanggaran atas Hak Cipta dengan menggunakan musik dan/atau lagu untuk melatih sistem.²⁴

Selain kenyataan bahwa terdapat kekhawatiran atas banyaknya karya musik dan/atau lagu yang digunakan tanpa izin sebagai data pelatihan AI, kekhawatiran lain yang dimiliki oleh para musisi adalah bahwa karya musik dan/atau lagu yang diciptakan AI dapat menyaingi karya yang diciptakan oleh

<https://voi.id/musik/335851/tanggapan-monita-tahalea-terkait-penggunaan-ai-dalam-proses-kreatif-bermusik>, diakses pada 19 Juli 2024

²³ Daysia Tolentino, “Viral AI-powered Drake and The Weeknd song is removed from streaming services”.

<https://www.nbcnews.com/pop-culture/viral-ai-powered-drake-weeknd-song-removed-streaming-services-rcna80098>, diakses pada 20 Juli 2024

²⁴ *Ibid.*

manusia. Terkait dengan hal tersebut, musisi ternama asal Britania Raya bernama Sting memberikan pernyataan bahwa musisi menghadapi “pertempuran” untuk mempertahankan karya mereka dari meningkatnya ketersediaan musik dan/atau lagu yang diciptakan oleh AI, di mana modal manusia harus dibela dalam menghadapi AI. Meskipun penggunaan AI bermanfaat sampai pada titik tertentu, manusia harus berhati-hati dalam menggunakannya, waspada agar manusia tetap memegang kendali atas AI dan tidak membiarkannya mengambil alih.²⁵ Selain daripada itu, Guy Chambers yang merupakan Pencipta di balik lagu-lagu Robbie Williams dan Kylie Minogue menyatakan bahwa percepatan penggunaan AI di industri musik ‘menakutkan’ karena berpotensi untuk menggantikan peran Pencipta musik dan lagu.²⁶

Melihat keluhan dan kekhawatiran yang dimiliki oleh para musisi dalam kaitannya dengan penggunaan AI dalam industri musik, khususnya dalam penciptaan musik dan lagu, maka sudah seharusnya terdapat pengaturan yang melindungi dan memberikan rasa aman terhadapnya. Namun nyatanya saat ini masih belum terdapat pengaturan terkait dengan AI di Indonesia, sehingga belum terdapat kejelasan hingga batas mana AI layak untuk digunakan agar tidak memberikan dampak negatif yang signifikan terhadap Pencipta musik dan lagu. Oleh karena hal tersebut, penulis membuat penelitian terkait dengan fenomena potensi pergeseran peran Pencipta musik dan lagu serta dampak terhadap hak

²⁵ Mark Savage, “Sting warns against AI songs as he wins prestigious music prize”. <https://www.bbc.com/news/entertainment-arts-65627089>, diakses pada 25 Agustus 2024

²⁶ Robert Booth, “‘It’s terrifying’: songwriter behind Robbie Williams hits out at AI in the music industry”. <https://www.theguardian.com/music/2024/mar/09/its-terrifying-songwriter-behind-robbie-williams-hits-out-at-ai-in-the-music-industry>, diakses pada 25 Agustus 2024

ekonomi yang dihadapinya pada era AI di industri musik dengan judul “ANALISIS PERLINDUNGAN HAK EKONOMI PENCIPTA MUSIK DAN LAGU YANG TERDAMPAK OLEH *ARTIFICIAL INTELLIGENCE*”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, pokok permasalahan yang akan dibahas dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu dapat berdampak pada perlindungan hak ekonomi Pencipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap hak ekonomi Pencipta atas dampak penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas, maka beberapa tujuan dari penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk melakukan pengembangan ilmu hukum ke depan dengan melakukan analisis terhadap kepastian hukum atas hak ekonomi Pencipta musik dan lagu di tengah maraknya Penciptaan musik dan lagu dengan menggunakan AI.
2. Untuk memecahkan persoalan hukum dengan melakukan analisis terhadap tindakan yang dapat diambil dalam menanggapi dampak penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu terhadap peran dan hak ekonomi Pencipta.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam pengembangan teori HKI, khususnya yang berkaitan dengan Hak Cipta di era digital. Dengan menganalisis dampak AI terhadap hak ekonomi Pencipta musik dan lagu, penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pemahaman mengenai teknologi baru yang berdampak kepada kehidupan manusia, sehingga dapat kemudian meminimalkan kerugian dan menunjang perlindungan terkait dengan perihal tersebut di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk dapat meningkatkan kesadaran atas dampak dari penggunaan AI, bahwa penting untuk melindungi hak ekonomi dan menghargai karya-karya kreatif. Meningkatnya kesadaran publik diharapkan untuk mendorong permintaan yang lebih tinggi terhadap karya-karya original dan mendorong industri musik untuk menciptakan model bisnis yang lebih adil. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat memicu inovasi dalam pengaturan perlindungan hak ekonomi. Dengan memahami tantangan yang dihadapi oleh Pencipta musik dan lagu di era AI, para pembuat kebijakan diharapkan dapat merancang regulasi yang lebih efektif dan adaptif, serta mendorong pengembangan teknologi yang dapat melindungi hak ekonomi tanpa menghambat kreativitas.

1.5. Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca dalam mengetahui pembahasan yang ada pada penelitian ini secara menyeluruh, maka penulis mengemukakan sistematika penulisan yang termuat dalam bab per bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini, penulis menguraikan konsep penelitian yang memuat latar belakang terkait dengan permasalahan penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu, yang kemudian dilengkapi pula dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan penelitian.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bagian ini, penulis menguraikan kajian pustaka yang dibagi menjadi 2 (dua), yaitu tinjauan teori dan tinjauan konseptual yang digunakan sebagai dasar dari penelitian ini. Penulis akan memberikan uraian atas teori, konsep, serta prinsip yang berlaku terhadap isu yang dijabarkan pada Bab I, kemudian menjelaskan kerangka penelitian secara konseptual yang membatasi sejauh mana penelitian ini dilakukan. Hal ini dimaksudkan agar penulis mendapatkan sumbangan pikiran untuk mengkaji lebih lanjut mengenai perlindungan hukum terhadap Pencipta musik dan lagu dalam era maraknya penciptaan musik dan lagu melalui penggunaan AI.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bagian ini, penulis melakukan pemaparan atas hal-hal yang terkait dengan metode penelitian yang diterapkan. Terdapat 5 (lima) bagian dalam bab ini, yaitu jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, dan analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Pada bagian ini, penulis akan secara rinci mengolah data membahas lebih dalam, baik secara hukum (normatif) maupun empiris, terkait dengan permasalahan yang telah dijabarkan pada bagian latar belakang masalah, yakni mengenai: (1) bagaimana penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu dapat berdampak pada perlindungan hak ekonomi Pencipta musik dan lagu; dan (2) bagaimana perlindungan hukum Hak Cipta di Indonesia mengakomodasi perlindungan hak ekonomi Pencipta atas dampak penggunaan AI dalam penciptaan musik dan lagu.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan kesimpulan dan saran yang ditarik dari hasil penelitian dan analisis yang telah dijabarkan pada bagian sebelumnya.