

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman pada saat ini ditandai dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin beragam dan canggih. Dari perkembangan ini membuat kehidupan masyarakat menjadi lebih moderen dan menjadikan kita bergantung pada teknologi yang mempermudah kehidupan manusia. Pesatnya perkembangan teknologi saat ini tentunya tidak bisa kita hindari. Adanya teknologi ialah hasil dari sebuah pemikiran manusia yang bertujuan untuk membantu banyak hal dalam kehidupan sehari-hari. Teknologi dalam hal ini memiliki peran sebagai sebuah faktor utama pada perubahan diberbagai bidang kehidupan yang sangat mempengaruhi individu, perusahaan ataupun pemerintah (Clianta, et al., 2024:1). Gede Bagus Ari R. dkk., (dalam R. N, Fadillah, 2023:3) berpendapat bahwasanya perkembangan dari teknologi sudah mengubah tata cara bekerja manusia dari yang awalnya dijalankan secara manual kemudian menjadi lebih efisien yaitu otomatis serta digital. Salah satu dari teknologi yang membuat cara kerja manusia berubah menjadi lebih mudah dan segalanya otomatis serta digital yakni adanya teknologi kecerdasan buatan atau disebut dengan *Artificial Intelligence* (AI).

Artificial Intelligence (AI) merupakan sebuah cabang ilmu komputer yang tujuannya untuk mengembangkan sistem serta mesin yang bisa melakukan suatu tugas tertentu (E. S. Eriana & Z. Afrizal, 2023:1). Pada dasarnya *Artificial Intelligence* (AI) merupakan sebuah program komputer yang memiliki kemampuan

dalam melakukan berbagai hal yang dikatakan membutuhkan kecerdasan ketika manusia menjalankan programnya (D. H. Sutra, 2021:178). Program komputer yang dimaksud yakni seperangkat sistem yang diekspresikan dengan berbagai bentuk seperti bahasa, skema, kode atau sebagainya yang dimaksudkan agar komputer dapat bekerja sesuai fungsi ataupun mencapai hasil tertentu. Teknologi kecerdasan buatan ini dirancang agar dapat menyerupai kemampuan intelektual seorang manusia. *Artificial Intelligence* (AI) mempunyai berbagai kemampuan untuk mengolah serta memproses suatu bahasa, mengenal gambar maupun penglihatan komputer. Selain itu teknologi ini juga dibuat agar mampu mengidentifikasi sebuah tempat, gambar, orang, objek maupun video serta dapat memahami konten visual, memecahkan suatu permasalahan rumit dan masih banyak lainnya.

Tinjauan terkait dengan *Artificial Intelligence* (AI) telah dijalankan semenjak tahun 1950-an serta pertama kalinya diusulkan dalam konferensi *Darhmouth*. Pada mulanya teknologi ini hanya berada di lingkungan universitas, laboratorium penelitian, yang kemudian pada penerapannya belum bisa menciptakan suatu produk karena baru sebatas sistem serta algoritma yang sederhana. Selanjutnya pada tahun 1960-an, *Artificial Intelligence* (AI) dikembangkan oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat, lalu menciptakan suatu produk yang dinamakan *Defense Advance Project Agency* (DARPA) yang dimana teknologi ini digunakan dalam proyek pemetaan (Clianta, et al., 2024:2). Adanya proyek tersebut sebagai tanda bahwa *Artificial Intelligence* (AI) berevolusi, karena menunjukkan kemampuan untuk ditetapkan dalam dunia secara nyata serta menciptakan sebuah produk yang memiliki manfaat.

Teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ini terus melakukan pengembangan hingga kemampuan dari teknologi ini semakin meningkat dari waktu ke waktu. Bahkan beriringan dengan perkembangan yang makin kompleks, *Artificial Intelligence* (AI) telah mempunyai berbagai macam variasi yang membuat teknologi ini memiliki kemampuan yang bernalar, mendapatkan makna, dan dapat belajar maupun mengolah data yang memuat suatu instruksi *input* serta *output* bagaikan manusia (Y. Batubara & H. Ismail, 2024:147). Sebagian program dari teknologi *Artificial Intelligence* (AI) sudah dimanfaatkan untuk melakukan pekerjaan yang membantu masyarakat dalam berbagai aspek, meliputi pada transportasi, Pendidikan, kesehatan, keamanan, layanan *Smart City*, dan sebagainya. Selain itu, dari teknologi *Artificial Intelligence* (AI) bahkan dapat melahirkan suatu karya yang kreatif serta inovatif seperti yang dikerjakan manusia.

Berdasarkan pada Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwasanya ciptaan merupakan setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, serta sastra yang berasal dari inspirasi, pikiran, imajinasi, kemampuan, kecekatan, keahlian, ataupun keterampilan yang diekspresikan dalam bentuk yang nyata. Sesuai dengan bunyi pasal tersebut, maka unsur yang menjadi sebuah dasar menentukan sebuah karya dapat dilindungi oleh Hak Cipta yakni bahwasanya yang hasil karya cipta adalah sesuatu yang diciptakan oleh seseorang, ciptaannya termasuk dalam salah satu atau lebih dari bidang ilmu pengetahuan, seni serta sastra. Dimana pada proses penciptaan karya tersebut haruslah melibatkan ide, kreativitas, ataupun keterampilan tertentu, selanjutnya hasil karya tersebut mempunyai bentuk yang dapat terlihat, dirasakan, ataupun yang dialami secara konkret dan bukan hanya berupa ide abstrak.

Dalam hal teknologi *Artificial Intelligence* (AI) yang kini telah mengalami perkembangan yang semakin canggih dan cepat, teknologi ini dapat menciptakan sebuah karya seni, salah satunya yaitu karya musik. *Artificial Intelligence* (AI) telah mampu menghasilkan suatu komposisi yang dapat menggabungkan berbagai genre maupun gaya yang selanjutnya bisa menciptakan suara baru yang unik. Karya musik merupakan sebuah hasil karya seni berupa lagu atau sebuah komposisi yang dihasilkan oleh seseorang ataupun lebih. Adapun unsur pokok musik yang termasuk pada karya cipta musik yakni melodi, harmoni, irama, bentuk ataupun struktur lagu. Kezia dan Tifani (2021:2) mengatakan bahwasanya musik ialah suatu media untuk seseorang agar bisa mengutarakan apa yang mereka pikirkan dengan melalui seni serta adanya penikmat, yakni seorang yang menjadikan lagu atau musik sebagai sebuah sarana untuk menghilangkan kejenuhan. Ghaesany & Sudjana (2018:225) berpendapat bahwa musik ialah salah satu konten yang paling banyak ditelusuri di internet terutama di media sosial.

Lagu dan/atau musik memiliki berbagai macam jenis, yaitu ada musik *jazz*, *hiphop*, *rock*, tradisional, dangdut, musik klasik, musik populer, dan sebagainya. Sejalan dengan perkembangan zaman maupun teknologi yang lebih canggih, hal itu juga mempengaruhi perkembangan terhadap musik. Salah satu jenis musik yang akrab dengan perkembangan teknologi yaitu jenis musik elektronik (G. W. Wicaksono, 2023:73). Lagu dan/atau musik merupakan sesuatu yang akan selalu mengalami perubahan maupun berkembang mengikuti zaman, serta tidak dapat dipisahkan dari kehidupan keseharian manusia. Musik ini yaitu termasuk dalam bentuk seni yang paling abstrak, yang berarti bentuknya tidak kasat mata akan tetapi

memiliki efek secara langsung serta konkret. Efek dari yang ditimbulkan dari karya musik ini terkadang bermacam-macam, positif-negatif, atau baik-buruk.

Musik merupakan suatu serangkaian bunyi yang secara langsung dapat menyentuh batin, mengekspresikan perasaan suka maupun tidak, mengerti atau tidak, yang tanpa mementingkan suku, ras, budaya, agama atau ideologi. Musik moderen diawali sejak tahun 1900 hingga sekarang. Musik pada zaman tersebut tidaklah menggunakan peraturan hukum. Masyarakat bisa dengan bebas mengekspresikan diri melalui musik. Karya musik sebagai salah satu dari seni ialah dari tujuh unsur kebudayaan universal, yang berfungsi sosial yang secara umum bisa ditemui pada tiap kebudayaan suku bangsa di seluruh negeri. Suatu karya musik bisa dinikmati secara langsung dan tidak langsung. Dinikmati secara langsung yaitu melalui konser, acara tertentu, ibadah keagamaan, festival, acara sekolah, *live music*, bahkan ketika berbelanja di sebuah *mall*. Lalu, terkait penikmat musik yang tidak dapat datang langsung, mereka bisa melihat maupun mendengarkan melalui radio, televisi, maupun aplikasi digital yaitu *YouTube*, *Spotify*, dan lain-lain.

Karya cipta musik dapat disebut sebagai kekayaan intelektual. Dalam hal ini kekayaan intelektual merupakan hasil dari perpaduan kerja otak berupa pemikiran rasio dan emosional. Untuk membuat suatu ciptaan sampai menghasilkan sebuah karya, dibutuhkan proses berpikir melalui ide serta gagasan dari pencipta. Salah satu ide serta gagasan itu yakni karya cipta musik (Berthania, et al. 2020:54). Maka dari itu negara memberikan suatu hak atau dikenal dengan hak kekayaan intelektual untuk melindungi kekayaan intelektual yang diciptakan tersebut. Tidak semua manusia mampu mengoptimalkan kerja otaknya untuk dapat menghasilkan sebuah

karya sehingga hak kekayaan intelektual ini bersifat eksklusif. Hak Kekayaan Intelektual ini diperuntukan untuk melindungi hasil dari kreativitas intelektual yang memiliki manfaat untuk manusia secara ekonomis. Suatu ciptaan penting untuk mendaftarkan hak kekayaan intelektual nya karena sangat berguna untuk perlindungan terkait sebuah karya cipta, produk maupun merek.

Menurut Yulia (2020:17) hak kekayaan intelektual merupakan satu bidang yang bisa memberi sebuah manfaat dalam bidang pembangunan ekonomi sebuah negara, karena itu agar dapat mengoptimalkan fungsi hak kekayaan intelektual maka salah satu caranya yaitu dengan memberi perlindungan hak pada kekayaan intelektual. Adanya perlindungan dibutuhkan untuk menjamin agar hak eksklusif kekayaan intelektual yang dimiliki seseorang tidak dirugikan oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Hak kekayaan intelektual merupakan hak yang diberikan kepada individu maupun sekelompok atas sebuah karya yang telah mereka ciptakan. Hak kekayaan intelektual yaitu hak untuk dapat menikmati dengan cara ekonomis hasil dari sebuah kreativitas kecerdasan intelektual. Dapat disimpulkan bahwasanya hak kekayaan intelektual ini merupakan suatu hak yang berasal dari hasil berpikir atau kegiatan kreatif satu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan pada publik dalam berbagai bentuk, mempunyai manfaat dan berguna dalam menunjang kehidupan manusia. Hak milik dari penghasil karya intelektual tidak hanya hak ekonominya saja, namun juga memiliki hak moral yang mengabadikan integritas atas hasil kreativitas intelektual yang sudah dihasilkannya (N. D. Rizkia & H. Fardiansyah, 2022:17).

Menurut Nizwana dan Rahdiansyah (2019:36) setiap karya memiliki hak intelektual yang tidak dapat diakui orang lain, pelanggaran kepada kemampuan

intelektual seseorang maupun kelompok dapat dikatakan sebagai tindakan tidak menghargai keaslian sebuah karya, atau kata lainnya dapat dikatakan sebagai menyepelekan kepintaran seseorang. Maka dari itu mengapa diperlukan perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual. Secara umum ruang lingkup hak kekayaan intelektual yakni hak cipta dan hak terkait, hak merek, hak paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, serta perlindungan varietas tanaman (G. Fadhila & U. Sudjana, 2018:2). Berdasarkan pada Pasal 3 huruf a Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwasanya hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak eksklusif yang dimaksud yaitu sebuah hak yang hanya ditujukan untuk pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang bisa memanfaatkan hak itu tanpa adanya izin pencipta.

Hak cipta menjadi bagian dari kekayaan Intelektual yang memuat hak ekonomi (*economic rights*) serta hak moral (*moral rights*). Hak ekonomi merupakan manfaat ekonomi yang didapat oleh pencipta (Nuzulia, et al., 2023:366). Berkaitan dengan hak ekonomi memungkinkan pencipta menyalahgunakan suatu karya cipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomi. Maka itu, suatu karya cipta apabila tidak ditata secara tertib dengan berdasarkan seperangkat kaidah hukum, bisa menyebabkan masalah antar pemilik hak cipta dengan pemegang hak cipta atau pihak lainnya seperti pengguna hak cipta yang melanggar (G. Fadhila & U. Sudjana, 2018:224). Kemudian, hak moral yaitu hak yang melekat, mengikuti kemanapun pencipta karya tersebut. Salah satu karya ciptaan yang dilindungi hak cipta ini adalah karya cipta musik. Sebagaimana termuat pada Pasal 40 ayat (1) huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014,

lagu dan/atau musik termasuk dalam salah satu dari ciptaan yang dilindungi pada bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hal ini bisa didefinisikan sebagai suatu ciptaan yang utuh dan hanya termuat unsur lagu ataupun melodi, syair atau lirik dan aransemen, meliputi juga notasinya yang diartikan bahwasanya lagu dan/atau musik tersebut adalah sebuah kesatuan karya cipta.

Berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mana subjek hukum mengarah pada entitas yang mempunyai hak serta tanggung jawab secara hukum. Dalam konteks hak cipta yang termasuk pada subjek hukumnya yaitu pencipta, pemegang hak cipta, serta pemilik hak terkait. Berkaitan dengan hal tersebut yang dimaksudkan mengenai pemegang hak cipta berdasarkan pada Pasal 1 angka 4 yakni pencipta sebagai pemilik dari hak cipta, sebagai pihak yang mendapatkan hak secara resmi dari pencipta, ataupun sebagai pihak lain yang mendapatkan lebih lanjut hak dari pihak yang mendapat hak itu dengan sah. Seorang pencipta dan pemegang hak cipta bisa saja merupakan orang yang berbeda, karena pencipta bisa menjadi pemegang hak cipta, namun pemegang hak cipta belum pasti sebagai penciptanya. Sebagai pemegang hak cipta, pencipta juga bisa memberi haknya pada salah satu lisensi yang diputuskan, selanjutnya disebut dengan pemegang lisensi. Menurut pada Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pemegang lisensi diartikan sebagai pihak yang dilimpahkan izin secara tertulis yang diberi oleh pemegang hak cipta yang bertujuan menjalankan hak ekonomi terhadap ciptaan dengan adanya syarat tertentu. Pengaturan hukum yang mengatur terkait karya cipta termuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2018 tentang Hak Cipta. Dibuatnya Undang-Undang ini

bertujuan untuk meningkatkan perlindungan serta jaminan terhadap kepastian hukum terkait hak cipta atas karya cipta.

Pada perkembangan saat ini, hak cipta yang merupakan salah satu bagian dari hak kekayaan intelektual tidak hanya termasuk perlindungan yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan, seni, maupun sastra. Akan tetapi, sejalan dengan perkembangan yang telah terjadi, kemajuan terhadap teknologi menjadi semakin meningkat. Maka termasuk hasil karya yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Teknologi ini telah memikul banyak perubahan diberbagai bidang kehidupan, salah satunya yakni dalam menciptakan sebuah karya musik yang dimana dapat dihasilkan oleh program kecerdasan buatan seperti aplikasi *Amper Music*. Bersamaan dengan hadirnya inovasi dari teknologi ini, walaupun teknologi *Artificial Intelligence* (AI) ini bisa menghasilkan suatu karya tanpa adanya kesertaan dari manusia secara langsung, hal tersebut justru menimbulkan pertanyaan serta perasaan ambigu terkait siapa yang bisa di klaim sebagai pencipta atas karya cipta yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) karena tidak mempunyai sebuah dasar yang jelas.

Menurut Ameliya R. Sari yang dikutip oleh Rafly N. Fadillah (2023:10) mengenai peraturan perundang-undangan terkait Hak Cipta di Amerika Serikat, menerangkan bahwasanya hanya manusia yang bisa disebut sebagai pemegang hak cipta. Akan tetapi pada *Section 101 of 17 of the United States Code* mendefinisikan terkait karya anonim yang berbunyi, “*anonymous work is a work on the copies or phonorecords of which no natural person is identified as author*”. Dalam hal tersebut dapat diartikan *Artificial Intelligence* sebagai suatu karya yang tidak adanya orang yang diidentifikasi sebagai penciptanya, namun terlihat jelas

bahwasanya Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat beranggapan bahwa tiap karya merupakan ciptaan manusia. Selain itu, Amerika Serikat menganut doktrin “*Work Made for Hire*” yang termuat dalam *Section 101 of 17 of the United States* yang dapat diartikan pemilik serta pembuat program, ataupun pengguna sistem pintar yang memberi instruksi untuk menciptakan hasil *Artificial Intelligence* (AI), berpotensi sebagai pemegang hak cipta karena perannya untuk menunjukan serta memfasilitasi penciptaan karya. Selain Amerika Serikat, negara Inggris juga mempunyai sebuah gagasan untuk pengaturannya yaitu dengan cara mengadopsi doktrin *Work Made for Hire*” milik Amerika Serikat yang sejauh ini tidak melanggar prinsip dari dasar hukum hak cipta Inggris. Dalam Undang-Undang Hak Cipta di Inggris telah mengakui karya yang dibuat atas hasil dari suatu program komputer atau teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Hal ini dapat dilihat pada *Section 9 verse (3) of the Copyright, Design and Patents Act 1988* (CDPA 1988) yang berbunyi:

“In the case of a literary, dramatic, musical or artistic work which is computer generated, the author shall be taken to be the person by whom the arrangements necessary for the creation of the work are undertaken.”

Jika dilihat melalui hukum positif di Indonesia, teknologi *Artificial Intelligence* (AI) tidak dapat digolongkan sebagai subjek hukum. Hal ini dikarenakan subjek hukum hanya meliputi manusia dan badan hukum saja. Menurut Said Sampera (dalam B. D. A. Rama, et al., 2023:213) mengatakan bahwasanya subjek hukum merupakan sesuatu yang bisa sebagai pendukung untuk hak serta kewajiban, dengan begitu bisa disebutkan bahwasanya subjek hukum ialah pendukung hak serta kewajiban. Sehingga dapat dikatakan bahwa *Artificial Intelligence* (AI) tidak bisa digolongkan sebagai pencipta atau pemegang hak cipta

atas karya-karya seperti contohnya karya musik yang dihasilkan karena *Artificial Intelligence* (AI) bukanlah seseorang melainkan hanya sebuah program yang dirakit oleh manusia. Hak cipta umumnya diberi kepada individu ataupun kelompok yang dengan kreatif menciptakan suatu karya tersebut. Akan tetapi, *Artificial Intelligence* (AI) ini tidak mempunyai status hukum sebagai suatu subjek hukum yang memiliki hak

Apabila kita analisis kembali terkait karya musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), karya musik tersebut tidaklah memenuhi unsur-unsur sebuah ciptaan yang diuraikan pada Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Karya musik yang dihasilkan AI bukanlah pemikiran murni dari manusia dan keterlibatan manusia saat pembuatan karya tersebut hanyalah berupa ide abstrak saja. Sejauh ini di Indonesia dalam peraturan perundang-undangan terkait Hak Cipta di Indonesia, yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan ketentuan tersebut hanya mengatur sebatas perlindungan karya cipta hasil dari pemikiran seorang manusia. Sehingga pada peraturan ini tidak ada ketentuan terkait *Artificial Intelligence* (AI) dalam hal menghasilkan sebuah karya cipta beserta mengenai pencipta yang sah maupun pihak yang berhak diberikan lisensi hak cipta atas karya cipta teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Oleh karena itu, Indonesia masih belum mempunyai peraturan yang secara khusus maupun komprehensif menetapkan penggunaan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam aspek pengaturan pemegang hak cipta.

Tidak diaturnya pengaturan terkait hal ini menimbulkan kesenjangan antar perkembangan teknologi yang begitu cepat bersama kondisi hukum yang diterapkan di Indonesia. Hal ini menyebabkan timbulnya permasalahan hukum baru

yang penting untuk dianalisis secara lebih dalam. Selain itu hal ini juga menimbulkan beberapa pertanyaan terutama terkait dengan hak keperdataan seperti halnya mengenai pencipta atau pemegang hak cipta dari hasil karya cipta oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Begitu juga mengenai pihak yang bisa diberikan lisensi hak cipta atas karya cipta, terkhususnya karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Maka dari itu fokus pada kajian penelitian ini penulis mengambil judul **“PEMEGANG HAK CIPTA ATAS KARYA CIPTA MUSIK YANG DIHASILKAN TEKNOLOGI ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI) DALAM PERSPEKTIF PERBANDINGAN ANTARA INDONESIA DENGAN AMERIKA SERIKAT DAN INGGRIS”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis mengidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Ketidakjelasan pemegang hak cipta terhadap karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).
2. Adanya ketidakjelasan mengenai pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan *Artificial Intelligence* (AI), maka menimbulkan pula ketidakjelasan terhadap pihak pemegang lisensi atas karya cipta yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).
3. Adanya ketidakjelasan pengaturan karya cipta yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI), maka mengidentifikasi adanya kekosongan hukum pada Undang-Undang Hak Cipta yang ada di Indonesia.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan atas identifikasi dari masalah yang sudah diuraikan diatas, maka dari itu penulis melakukan suatu pembatasan akan masalah yaitu pada kajian terhadap pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI). Pembatasan masalah ini sangat diperlukan agar pembahasan masalah tidak terlalu luas sehingga isi atau materi yang termuat dalam penulisan ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan yang telah dirumuskan oleh penulis. Adapun masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut :

1. Ruang lingkup hanya meliputi pengaturan terkait karya cipta musik yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.
2. Menjelaskan mengenai siapa yang menjadi pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah, maka dapat dirumuskan dua pokok permasalahan yaitu :

1. Bagaimana pengaturan karya cipta musik yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris?

2. Siapa pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan dari uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah menganalisis permasalahan yang ada. Tujuan penelitian ini dapat dirumuskan menjadi dua, yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengetahui terkait pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaturan karya cipta musik yang dihasilkan oleh teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.
- b. Untuk mengetahui pemegang hak cipta atas karya musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Dalam penelitian ini dapat memberi sebuah pencerahan terkait dengan permasalahan hukum yang dihadapi sehingga menjadi sebuah dasar pemikiran secara teoritis serta memberi wawasan bagi para pembaca maupun penulis mengenai pengaturan serta pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

1. Untuk menambah pemahaman penulis pada bidang penulisan terkait ilmu hukum terutama dalam hukum perdata.
2. Untuk menambah pemahaman penulis mengenai pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.
3. Penelitian ini dapat bermanfaat serta menjadi bekal bagi penulis untuk dapat menjawab masalah sejenis yang terjadi di lingkungan masyarakat di kemudian hari, khususnya yang memiliki kaitan dengan pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan pola berpikir masyarakat terhadap hukum, selain itu masyarakat juga dapat mengetahui serta memiliki pemahaman tentang bagaimana pengaturan dan siapa pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dalam perspektif perbandingan antara Indonesia dengan Amerika Serikat dan Inggris.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah untuk dapat mendukung serta memberi referensi dalam meningkatkan pengaturan hukum berkaitan dengan pemegang hak cipta karya musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI) dengan dibentuknya regulasi yang sekiranya dapat memperjelas bagaimana pengaturan serta siapa yang berhak dikatakan sebagai pemegang hak cipta atas karya cipta musik yang dihasilkan teknologi *Artificial Intelligence* (AI).