
**IMPLIKASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN
TERHADAP HAK EKONOMI PENCIPTA DALAM INDUSTRI
HIBURAN DI INDONESIA: ANALISIS UNDANG - UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DAN UNDANG -
UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG INFORMASI DAN
TRANSAKSI ELEKTRONIK**

Husein Manalu

Universitas Pelita Bangsa

Akh Edy Ismanto

Universitas Pelita Bangsa

Alamat: Jl. Inspeksi Kalimalang No.9, Cibatu, Cikarang Sel., Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17530

Penulis Korespondensi: (1) edy.ismanto@psn.co.id

***Abstract.** Artificial Intelligence (AI) has transformed the production, distribution, and monetization of creative works in the digital entertainment industry while raising legal issues concerning the use of copyrighted works as training data, AI-generated content, voice cloning, and the protection of authors' economic rights. This study aims to analyze the implications of AI for authors' economic rights in Indonesia's digital entertainment industry and to evaluate the adequacy of Law Number 28 of 2014 on Copyright and Law Number 11 of 2008 on Electronic Information and Transactions, as lastly amended by Law Number 1 of 2024. This research employs a normative juridical method using statutory, conceptual, and case approaches. The findings indicate that both laws do not specifically regulate the use of copyrighted works as training data, the legal status of AI-generated content, AI-based licensing and royalty mechanisms, or voice cloning. These findings reveal a legal gap, highlighting the need for a more adaptive regulatory framework to ensure legal certainty and strengthen the protection of authors' economic rights in the era of the digital entertainment industry.*

***Keywords:** Artificial Intelligence, Economic Rights of Authors, Copyright, Digital Entertainment Industry, Legal Protection.*

***Abstrak.** Artificial Intelligence (AI) telah mengubah mekanisme produksi, distribusi, dan monetisasi karya dalam industri hiburan digital serta memunculkan persoalan hukum terkait penggunaan karya berhak cipta sebagai training data, AI-generated content, voice cloning, dan perlindungan hak ekonomi pencipta. Penelitian ini bertujuan menganalisis implikasi penggunaan AI terhadap hak ekonomi pencipta dalam industri hiburan digital di Indonesia serta menilai kecukupan pengaturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Penelitian menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan*

perundang-undangan, konseptual, dan kasus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan mengenai penggunaan karya sebagai *training data*, *AI-generated content*, mekanisme lisensi dan distribusi royalti berbasis AI, serta *voice cloning* belum diatur secara spesifik dalam kedua undang-undang tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan pengaturan (*legal gap*) sehingga diperlukan penguatan regulasi untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta di era industri hiburan digital.

Kata kunci: *Artificial Intelligence*, Hak Ekonomi Pencipta, Hak Cipta, Industri Hiburan Digital, Perlindungan Hukum

1. PENDAHULUAN

Artificial Intelligence (AI) telah mengubah mekanisme produksi, distribusi, dan monetisasi karya dalam industri hiburan digital melalui kemampuannya menghasilkan musik, gambar, video, dan suara sintetis. Teknologi generatif AI kini menjadi bagian dari proses penciptaan dan penyebaran konten pada platform digital seperti Spotify, YouTube, dan TikTok, sehingga memengaruhi hubungan antara pencipta, platform, dan pengguna dalam ekosistem digital (Russell & Norvig, 2021). Perkembangan tersebut sejalan dengan meningkatnya dominasi layanan streaming sebagai sumber pendapatan industri musik global. Pada tahun 2025, sekitar 70% pendapatan industri musik berasal dari layanan streaming, Spotify menyalurkan lebih dari US\$11 miliar dalam bentuk royalti, dan Deezer melaporkan sekitar 20.000 lagu berbasis AI diunggah setiap hari, yang sebagian terindikasi digunakan dalam praktik streaming fraud (IFPI, 2026).

Pemanfaatan AI memunculkan persoalan hukum terkait penggunaan karya berhak cipta sebagai *training data*, *AI-generated content*, dan *voice cloning*, yang berimplikasi terhadap perlindungan hak ekonomi pencipta dan identitas kreatif. Isu tersebut tercermin dalam sengketa penggunaan suara Drake dan The Weeknd pada lagu *Heart on My Sleeve* serta gugatan Getty Images terhadap Stability AI mengenai penggunaan karya sebagai *training data* (Getty Images, 2024; Guadamuz, 2017). Di Indonesia, perlindungan hak ekonomi pencipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan penyelenggaraan sistem elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Namun, kedua regulasi tersebut belum secara khusus mengatur pemanfaatan AI, sehingga penelitian ini bertujuan

menganalisis implikasi penggunaan AI terhadap hak ekonomi pencipta serta menilai kecukupan pengaturan hukum yang berlaku dalam menghadapi perkembangan AI di industri hiburan digital.

2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pembahasan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah diuraikan, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan *artificial intelligence* dalam industri hiburan digital mempengaruhi hak ekonomi pencipta di Indonesia?
2. Bagaimana kecukupan pengaturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam melindungi hak ekonomi pencipta terhadap perkembangan *artificial intelligence* dalam industri hiburan digital?
3. Bagaimana kecukupan pengaturan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap distribusi konten *artificial intelligence*?

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yang bersifat deskriptif-analitis dengan tujuan menganalisis kecukupan pengaturan hukum terhadap perlindungan hak ekonomi pencipta dalam pemanfaatan *Artificial Intelligence* (AI) di industri hiburan digital. Pendekatan yang digunakan meliputi pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan kasus. Bahan hukum primer terdiri atas Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, serta peraturan lain yang berkaitan dengan tata kelola AI, sedangkan bahan hukum sekunder diperoleh dari buku, jurnal ilmiah, doktrin, laporan lembaga, dan hasil penelitian yang relevan. Analisis dilakukan secara kualitatif melalui inventarisasi, interpretasi, dan sinkronisasi bahan hukum dengan memfokuskan kajian pada penggunaan karya berhak cipta sebagai training data, *AI-generated content*, *voice cloning*, dan distribusi konten melalui platform digital untuk mengidentifikasi kesenjangan pengaturan (*legal gap*) serta menilai kecukupan hukum yang berlaku terhadap perlindungan hak ekonomi pencipta.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemanfaatan AI Dalam Industri Hiburan Dan Dampaknya Terhadap Hak Ekonomi Pencipta

Perkembangan AI telah mengubah ekosistem industri hiburan digital melalui kemampuannya menghasilkan musik, suara, gambar, video, dan berbagai bentuk konten kreatif lainnya yang menyerupai karya manusia. Pemanfaatan generatif AI tidak hanya memengaruhi proses penciptaan karya, tetapi juga distribusi dan *monetisasi* konten melalui platform digital seperti Spotify, YouTube, dan TikTok. Seiring dengan meningkatnya dominasi layanan streaming, nilai ekonomi suatu karya semakin ditentukan oleh distribusi digital, visibilitas konten, serta mekanisme algoritma platform. Menurut *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI), lebih dari dua pertiga pendapatan industri musik global saat ini berasal dari layanan streaming, yang menunjukkan bahwa platform digital telah menjadi sarana utama dalam pembentukan nilai ekonomi karya cipta.

Tahun	Pendapatan Musik Global	Kontribusi Streaming	Spotify Payout	Subscriber
2023	US\$ 28,6 miliar	67 %	US\$ 9 miliar	667 juta
2024	US\$ 29,6 miliar	69 %	US\$ 10 miliar	752 juta
2025	US\$ 31,4 miliar	70 %	US\$ 11 miliar	837 juta

Tabel 1 Perkembangan Penggunaan Streaming Platform Spotify

Berdasarkan Tabel 1, industri musik global menunjukkan pertumbuhan yang konsisten selama periode 2023 sampai 2025. Pendapatan industri meningkat dari US\$28,6 miliar menjadi US\$31,4 miliar, sementara kontribusi layanan streaming naik dari 67% menjadi 70%. Pada periode yang sama, jumlah

pelanggan berbayar Spotify bertambah dari 667 juta menjadi 837 juta, disertai peningkatan pembayaran royalti dari US\$9 miliar menjadi lebih dari US\$11 miliar. Data tersebut menunjukkan bahwa distribusi dan monetisasi karya musik semakin bergantung pada platform digital (IFPI, 2026). Di sisi lain, perkembangan AI generatif turut mengubah pola produksi konten melalui aplikasi seperti Suno AI dan Udio. Laporan Deezer mencatat sekitar 20.000 lagu berbasis AI diunggah setiap hari, dan sebagian di antaranya terindikasi digunakan dalam praktik streaming *fraud*. Kondisi tersebut berpotensi memengaruhi distribusi royalti, visibilitas karya, serta mekanisme rekomendasi yang menjadi dasar pembagian manfaat ekonomi di platform digital (IFPI, 2026).

Perkembangan AI tidak hanya berkaitan dengan peningkatan jumlah konten, tetapi juga dengan pemanfaatan identitas kreatif melalui *teknologi voice cloning*. Teknologi ini memungkinkan reproduksi karakteristik suara seseorang sehingga dapat digunakan dalam karya komersial tanpa keterlibatan pemilik suara. Kasus *Heart on My Sleeve*, yang meniru suara Drake dan The Weeknd, serta gugatan Kenjiro Tsuda terhadap penggunaan suara sintetis tanpa izin menunjukkan bahwa AI telah memperluas objek perlindungan dari karya cipta menuju identitas digital yang memiliki nilai ekonomi. Dalam konteks Indonesia, pemanfaatan AI sebagai alat bantu masih dimungkinkan sepanjang tetap terdapat kontribusi intelektual manusia sebagai pencipta, sedangkan karya yang dihasilkan sepenuhnya oleh AI belum memenuhi unsur pencipta sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Kementerian Hukum RI, 2025). Meskipun demikian, pengaturan mengenai *voice cloning*, *AI impersonation*, dan perlindungan identitas suara belum diatur secara eksplisit dalam Undang-Undang Hak Cipta maupun Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Persoalan lain yang berkembang adalah penggunaan karya berhak cipta sebagai *training data* dalam pengembangan model AI. Proses pelatihan AI melibatkan penyalinan dan pengolahan berbagai karya digital yang berpotensi berkaitan dengan hak penggandaan dan hak ekonomi pencipta sebagaimana diatur dalam Pasal 8 dan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang

Hak Cipta. Sengketa antara *Getty Images* dan *Stability AI* serta gugatan sejumlah penulis terhadap OpenAI menunjukkan bahwa penggunaan karya sebagai *training data* telah menjadi isu hukum yang berkaitan dengan lisensi, kompensasi, dan pemanfaatan komersial hasil AI (*Getty Images*, 2024; Guadamuz, 2017). Dalam hukum positif Indonesia, belum terdapat pengaturan yang secara khusus mengatur mekanisme lisensi *training data*, penggunaan *dataset*, maupun pembagian manfaat ekonomi yang dihasilkan dari AI. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan pengaturan (*legal gap*) yang memerlukan penyesuaian regulasi agar perlindungan hak ekonomi pencipta tetap sejalan dengan perkembangan teknologi.

2. Analisis Kecukupan Perlindungan Hak Ekonomi Pencipta dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap Perkembangan Artificial Intelligence

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang memberikan kewenangan kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Ketentuan tersebut diatur dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan ruang lingkup pemanfaatannya dijabarkan dalam Pasal 9 ayat (1), yang meliputi hak penerbitan, penggandaan, pengadaptasian, pendistribusian, komunikasi, dan bentuk penggunaan komersial lainnya. Norma tersebut menjadi dasar perlindungan terhadap pemanfaatan karya dalam lingkungan digital. Namun, pemanfaatan AI dalam proses penciptaan dan pengolahan konten menghadirkan bentuk penggunaan karya yang belum secara tegas diakomodasi ketika undang-undang tersebut disusun, khususnya berkaitan dengan penggunaan karya sebagai *training data* dan pemanfaatan hasil AI yang memiliki nilai ekonomi.

Proses pengembangan model AI dilakukan melalui pengumpulan, penyalinan, dan pengolahan data dalam jumlah besar yang berasal dari berbagai karya digital, seperti musik, rekaman suara, ilustrasi, video, dan bentuk ciptaan lainnya. Dari perspektif hak cipta, aktivitas tersebut memiliki karakteristik yang sejalan dengan konsep hak reproduksi karena melibatkan penyimpanan dan pemrosesan karya dalam sistem komputer (WIPO, 2024). Persoalan ini menjadi perhatian dalam berbagai sengketa internasional, seperti gugatan *Getty Images*

terhadap *Stability AI* dan gugatan sejumlah penulis terhadap *OpenAI* mengenai penggunaan karya berhak cipta sebagai *training data* tanpa lisensi maupun kompensasi (Getty Images, 2024; Guadamuz, 2017). Dalam konteks hukum Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum memberikan pengaturan khusus mengenai mekanisme perizinan, lisensi, ataupun kompensasi atas penggunaan karya dalam pelatihan AI, sehingga ruang lingkup penerapan hak penggandaan masih memerlukan penafsiran.

Penggunaan AI juga memengaruhi mekanisme produksi dan distribusi konten dalam industri hiburan digital. Teknologi generatif, seperti Suno AI dan Udio, memungkinkan penciptaan musik secara otomatis dengan biaya dan waktu yang lebih efisien. Kondisi tersebut berlangsung bersamaan dengan meningkatnya dominasi layanan streaming sebagai saluran utama distribusi karya. Laporan *International Federation of the Phonographic Industry* (IFPI) menunjukkan bahwa sekitar 70% pendapatan industri musik global berasal dari layanan streaming, dengan lebih dari 837 juta pelanggan berbayar pada tahun 2025. Pada tahun yang sama, Spotify melaporkan pembayaran royalti lebih dari US\$11 miliar kepada industri musik, sedangkan *Deezer* mencatat sekitar 20.000 lagu berbasis AI diunggah setiap hari, yang sebagian di antaranya terindikasi digunakan dalam praktik streaming *fraud* (IFPI, 2026). Data tersebut menunjukkan bahwa peningkatan produksi konten berbasis AI berpotensi memengaruhi distribusi royalti dan tingkat keterlihatan karya dalam ekosistem platform digital.

Selain menghasilkan karya baru, AI memungkinkan reproduksi karakteristik suara melalui teknologi *voice cloning*. Teknologi ini dapat menghasilkan suara sintetis yang menyerupai penyanyi atau pengisi suara tertentu sehingga memperluas pemanfaatan identitas kreatif dalam kegiatan komersial. Kasus *Heart on My Sleeve* yang meniru karakter vokal Drake dan The Weeknd, serta gugatan Kenjiro Tsuda terhadap penggunaan suara sintetis tanpa persetujuan, menunjukkan bahwa nilai ekonomi yang melekat pada identitas kreatif dapat dimanfaatkan tanpa keterlibatan pemiliknya. Dalam praktik tersebut, objek yang terdampak tidak hanya berupa karya cipta, tetapi juga

reputasi, karakteristik suara, dan identitas profesional yang memiliki nilai ekonomi (Kementerian Hukum RI, 2025).

Dari perspektif perlindungan hukum, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih memberikan dasar perlindungan terhadap penggandaan, distribusi, dan penggunaan komersial karya tanpa izin. Namun, pengaturan tersebut belum mengatur secara eksplisit mengenai *AI-generated content*, *voice cloning*, status hukum karya yang dihasilkan AI, maupun mekanisme pembagian manfaat ekonomi ketika AI memanfaatkan karya atau identitas kreatif pihak lain. Kondisi tersebut menimbulkan ketidakpastian mengenai batas penggunaan AI, bentuk perizinan yang diperlukan, serta pertanggungjawaban para pihak yang memperoleh manfaat ekonomi dari pemanfaatan teknologi tersebut.

Berdasarkan analisis terhadap ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, norma mengenai hak ekonomi masih dapat dijadikan dasar perlindungan melalui penafsiran terhadap Pasal 8 dan Pasal 9. Meskipun demikian, belum terdapat pengaturan yang secara khusus mengatur penggunaan karya sebagai *training data*, mekanisme lisensi dataset, status hukum *AI-generated content*, perlindungan identitas digital, maupun distribusi royalti atas konten berbasis AI. Keadaan tersebut menunjukkan adanya kesenjangan pengaturan antara perkembangan teknologi dan hukum positif, sehingga pembaruan regulasi diperlukan untuk memberikan kepastian hukum sekaligus menjaga keseimbangan antara perlindungan hak ekonomi pencipta dan pemanfaatan AI dalam industri hiburan digital.

Dari perspektif perlindungan hak ekonomi, penggunaan *AI-generated content* dan *voice cloning* menimbulkan beberapa implikasi hukum.

1. Pencipta berpotensi kehilangan peluang memperoleh royalti karena karya berbasis AI dapat bersaing secara langsung dengan karya asli dalam platform digital.
2. Pelaku industri hiburan berpotensi kehilangan nilai komersial atas identitas kreatifnya ketika suara, gaya, atau karakteristik khas yang menjadi ciri profesional mereka direplikasi oleh sistem AI tanpa persetujuan.

3. Monetisasi konten berbasis AI memungkinkan pihak lain memperoleh keuntungan ekonomi dari reputasi, identitas, maupun karya yang telah dibangun oleh pencipta atau artis tanpa adanya mekanisme lisensi maupun pembagian manfaat ekonomi yang jelas.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa dampak AI tidak hanya berkaitan dengan penggunaan suatu ciptaan, tetapi juga menyentuh aspek ekonomi yang melekat pada identitas kreatif pelaku industri hiburan.

Berdasarkan hasil analisis, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah memberikan dasar perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta, tetapi belum mengatur secara khusus mengenai *AI-generated content*, *voice cloning*, maupun perlindungan terhadap identitas digital sebagai objek yang memiliki nilai ekonomi. Undang-undang tersebut juga belum memberikan kepastian mengenai mekanisme perizinan, pembagian royalti, dan pertanggungjawaban hukum atas pemanfaatan AI dalam menghasilkan konten yang memanfaatkan karya atau identitas kreatif pihak lain. Oleh karena itu, diperlukan pengaturan yang lebih adaptif agar perlindungan hak ekonomi tidak hanya mencakup karya cipta, tetapi juga mampu mengakomodasi perkembangan teknologi AI dalam industri hiburan digital.

3. Analisis Kecukupan Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik Terhadap Distribusi Konten *Artificial Intelligence*

Pemanfaatan AI telah mengubah mekanisme distribusi konten dalam industri hiburan digital melalui platform seperti Spotify, YouTube, dan TikTok. Platform tersebut memanfaatkan algoritma untuk melakukan personalisasi layanan, rekomendasi konten, dan optimalisasi distribusi sehingga visibilitas serta peluang monetisasi suatu karya tidak hanya ditentukan oleh kualitasnya, tetapi juga oleh sistem elektronik yang mengelola penyebaran konten. Kondisi ini menunjukkan bahwa AI berperan penting dalam membentuk pola distribusi dan nilai ekonomi karya di ekosistem digital (IFPI, 2026).

Perkembangan tersebut diikuti munculnya persoalan hukum yang berkaitan dengan *AI-generated content*, *voice cloning*, dan *deepfake*. Teknologi AI memungkinkan produksi serta penyebaran konten sintesis secara cepat, termasuk penggunaan identitas suara seseorang tanpa

persetujuan untuk kepentingan komersial. Fenomena tersebut memperluas ruang lingkup perlindungan hukum dari sekadar karya cipta menjadi identitas digital yang memiliki nilai ekonomi, sehingga memerlukan pengaturan yang mampu menjawab karakteristik pemanfaatan AI dalam sistem elektronik (Kementerian Hukum RI, 2025).

Dalam hukum positif Indonesia, penyelenggaraan sistem elektronik diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 serta Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Meskipun telah memberikan dasar hukum bagi penyelenggaraan sistem elektronik, pengaturan tersebut belum secara spesifik mengatur distribusi *AI-generated content*, *voice cloning*, pelabelan konten sintetis, maupun pembagian tanggung jawab antara pengembang AI, pengguna, dan platform digital. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial juga telah memberikan pedoman etis mengenai transparansi, akuntabilitas, keamanan, dan penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual, tetapi kedudukannya sebagai *soft law* belum memberikan kekuatan hukum yang mengikat. Kondisi ini menunjukkan masih adanya kesenjangan pengaturan (*legal gap*) yang memerlukan penguatan regulasi agar mampu memberikan kepastian hukum terhadap distribusi konten berbasis AI melalui sistem elektronik (Kementerian Komunikasi dan Informatika, 2023).

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan *Artificial Intelligence* dalam industri hiburan digital telah memengaruhi mekanisme produksi, distribusi, dan monetisasi karya melalui penggunaan *training data*, *AI-generated content*, *voice cloning*, serta algoritma pada platform digital yang memengaruhi visibilitas karya dan distribusi manfaat ekonomi. Analisis menunjukkan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan dasar perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta, sedangkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 mengatur penyelenggaraan sistem elektronik. Namun, kedua regulasi tersebut belum mengatur secara spesifik penggunaan karya sebagai training data, status hukum *AI-generated content*, mekanisme lisensi dan distribusi royalti berbasis AI, perlindungan terhadap *voice cloning*, maupun pembagian tanggung jawab para pihak. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial telah memberikan pedoman etis, tetapi sebagai *soft law* belum memiliki kekuatan mengikat. Temuan ini menunjukkan masih adanya kesenjangan pengaturan, sehingga diperlukan regulasi yang lebih adaptif untuk memberikan kepastian hukum terhadap perlindungan hak ekonomi pencipta dan penyelenggaraan sistem elektronik.

1. Dampak AI terhadap Hak Ekonomi Pencipta

Berdasarkan hasil penelitian, pemanfaatan AI telah memengaruhi hak ekonomi pencipta melalui perubahan mekanisme produksi, distribusi, dan monetisasi karya dalam industri hiburan digital. Penggunaan AI untuk menghasilkan musik, ilustrasi, video, dan suara sintetis, pemanfaatan karya berhak cipta sebagai *training data*, serta penerapan teknologi *voice cloning* menunjukkan bahwa AI tidak lagi berperan sebatas alat bantu, tetapi juga menjadi bagian dari proses penciptaan dan distribusi konten digital. Kondisi tersebut berdampak pada distribusi royalti, visibilitas karya, dan pemanfaatan komersial ciptaan, terutama karena meningkatnya jumlah *AI-generated content* yang bersaing dengan karya hasil kreativitas manusia dalam ekosistem platform digital. Selain itu, penggunaan identitas suara tanpa persetujuan melalui *voice cloning* berpotensi mengurangi nilai ekonomi yang melekat pada identitas kreatif, sementara mekanisme distribusi berbasis algoritma turut memengaruhi peluang suatu karya untuk memperoleh manfaat ekonomi. Dengan demikian, AI telah mengubah struktur ekonomi industri hiburan digital dan menghadirkan tantangan baru terhadap perlindungan hak ekonomi pencipta, khususnya dalam penggunaan karya berhak cipta, distribusi konten digital, dan mekanisme monetisasi pada platform digital.

2. Kecukupan UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap Perkembangan *Artificial Intelligence*

Berdasarkan hasil penelitian, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta masih memberikan dasar perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta melalui pengaturan mengenai hak penggandaan, pendistribusian, pengumuman, komunikasi, dan pemanfaatan komersial sebagaimana diatur dalam Pasal 8 dan Pasal 9. Namun, pengaturan tersebut belum sepenuhnya mengakomodasi karakteristik pemanfaatan AI dalam industri hiburan digital. Belum terdapat ketentuan yang secara khusus mengatur penggunaan karya berhak cipta sebagai training data, mekanisme lisensi *dataset*, status hukum *AI-generated content*, distribusi royalti atas konten berbasis AI, maupun perlindungan terhadap *voice cloning* dan pemanfaatan identitas digital untuk kepentingan komersial. Di samping itu, meningkatnya produksi konten berbasis AI dan penerapan algoritma pada platform digital turut memengaruhi distribusi manfaat ekonomi, termasuk visibilitas karya dan pembagian royalti dalam ekosistem digital. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum sepenuhnya mampu menjawab persoalan hukum yang timbul akibat pemanfaatan AI, sehingga masih diperlukan penyempurnaan pengaturan untuk memberikan kepastian hukum terhadap penggunaan AI sekaligus menjaga perlindungan hak ekonomi pencipta dalam industri hiburan digital.

3. Kecukupan UU Kecukupan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik terhadap Distribusi Konten AI

Berdasarkan hasil penelitian, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 telah memberikan landasan hukum mengenai penyelenggaraan sistem elektronik, informasi elektronik, dan distribusi konten melalui media digital, tetapi belum secara khusus mengakomodasi karakteristik pemanfaatan AI dalam industri hiburan digital. Pengaturan yang berlaku belum mencakup aspek *AI-generated content*, *voice cloning*, *deepfake*, transparansi algoritma, maupun pembagian tanggung jawab antara pengembang AI, pengguna, dan penyelenggara sistem elektronik dalam distribusi serta monetisasi konten berbasis AI. Padahal, platform digital memiliki peran penting dalam menentukan visibilitas karya, distribusi manfaat

**IMPLIKASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN TERHADAP HAK EKONOMI PENCIPTA
DALAM INDUSTRI HIBURAN DI INDONESIA: ANALISIS UNDANG - UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DAN UNDANG -UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

ekonomi, dan penyebaran konten melalui sistem rekomendasi berbasis algoritma. Di sisi lain, Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial telah memberikan pedoman etis mengenai transparansi, akuntabilitas, keamanan, penghormatan terhadap hak kekayaan intelektual, perlindungan data pribadi, *human oversight*, dan mitigasi risiko, namun kedudukannya sebagai *soft law* belum memberikan kekuatan hukum yang mengikat. Dengan demikian, pengaturan mengenai penyelenggaraan sistem elektronik masih memerlukan penguatan agar mampu memberikan kepastian hukum terhadap distribusi konten berbasis AI, memperjelas tanggung jawab para pihak, dan mendukung perlindungan hak dalam ekosistem industri hiburan digital.

DAFTAR REFERENSI

Buku dan Jurnal

- Guadamuz, Andres. "Artificial Intelligence and Copyright." WIPO Magazine, 2017.
- Hadjon, Philipus M. Perlindungan Hukum Bagi Rakyat di Indonesia. Surabaya: Bina Ilmu, 1987.
- Hesmondhalgh, David. The Cultural Industries. London: Sage Publications, 2019.
- Ibrahim, Johny. Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif. Surabaya: Bayumedia Publishing, 2008.
- International Federation of the Phonographic Industry (IFPI). Global Music Report 2026. London: IFPI, 2026.
- Marzuki, Peter Mahmud. Penelitian Hukum. Jakarta: Kencana, 2017.
- Russell, Stuart, dan Peter Norvig. Artificial Intelligence: A Modern Approach. 4th ed. New Jersey: Pearson, 2021.
- Saidin. Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual. Depok: Rajawali Pers, 2004.
- Soekanto, Soerjono, dan Sri Mamudji. Penelitian Hukum Normatif. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2010.
- Usman, Rachmadi. Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia. Bandung: Alumni, 2003.
- Peraturan dan Pedoman
- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024.
- Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.
- Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 9 Tahun 2023 tentang Etika Kecerdasan Artifisial.

Artikel dan Website

***IMPLIKASI PENGGUNAAN KECERDASAN BUATAN TERHADAP HAK EKONOMI PENCIPTA
DALAM INDUSTRI HIBURAN DI INDONESIA: ANALISIS UNDANG - UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DAN UNDANG -UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016
TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK***

Getty Images. "Getty Images Sues Stability AI over Alleged Copyright Infringement."

<https://www.gettyimages.com/corporate/press-releases/getty-images-statement>. Diakses 16 Mei 2026.

Harvard Law School. "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 16 Mei 2026.

Kementerian Hukum Republik Indonesia. "Podcast Kemenkum What's Up Episode 3: Suaraku Bukan Untuk Dicuri." YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=_oS8xoZBaOQ. Diakses 16 Mei 2026.

MusicRadar. "Spotify Paid More Than US\$11 Billion to the Music Industry in 2025."

<https://www.musicradar.com/music-industry/streaming-sharing/spotify-is-the-highest-paying-retailer-globally-paying-the-music-industry-more-than-usd11-billion-in-2025-spotify-reveals-how-much-it-actually-pays-out-to-musicians-in-its-new-loud-and-clear-report>. Diakses 16 Mei 2026.

The Guardian. "Up to 70% of Streams of AI-Generated Music on Deezer Are Fraudulent, Says Report." <https://www.theguardian.com/technology/2025/jun/18/up-to-70-of-streams-of-ai-generated-music-on-deezer-are-fraudulent-says-report>. Diakses 16 Mei 2026.

The Japan Times. "Voice Actor Files Lawsuit Against TikTok Operator Over AI-Generated Voice Use." <https://www.japantimes.co.jp/news/2026/05/26/japan/crime-legal/ai-voice-use-lawsuit-tokyo>. Diakses 28 Mei 2026.