

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Karya

Pemberitaan terkait kecerdasan buatan di media Indonesia jarang memiliki representasi komunitas dan praktisi (Rahmawan, 2023). Dalam penelitian berjudul 'Tantangan dan Peluang dalam Pemberitaan terkait AI di Indonesia', Rahmawan (2023) menyebutkan bahwa representasi praktisi lebih sering terdapat di dalam artikel opini sehingga minim diskusi dan kontekstualisasi isu.

Penelitian tersebut dibuktikan oleh penulis dengan menggunakan kata kunci 'kecerdasan buatan' di *Kompas.com*. Judul berita seperti 'Artificial Intelligence (AI): Pengertian, Perkembangan, Cara Kerja, dan Dampaknya' dan 'Dilema Kecerdasan Buatan di Ruang Perguruan Tinggi: Pemimpin Harus Bagaimana?' menguasai laman media arus utama seperti *Kompas.com*. Berita tersebut hanya membahas sedikit dari banyaknya fitur kecerdasan buatan yang saat ini terus berkembang.

Oleh sebab itu, dalam konteks ekosistem media, jelas terdapat tantangan untuk menghasilkan berita secara konsisten, dan menganalisis isu kecerdasan buatan secara komprehensif dengan beragam sudut pandang (Rahmawan, 2023). Hal ini mendorong penulis untuk menyajikan informasi mengenai kecerdasan buatan, khususnya di industri musik, dengan format artikel *feature* sehingga penulis dapat memberikan informasi dari berbagai perspektif.

Salah satu kecerdasan buatan yang paling sering dibahas oleh media daring adalah ChatGPT. Kecerdasan buatan tersebut memiliki kemampuan untuk menulis dan menjawab pertanyaan secara natural layaknya manusia. Namun, kini sudah berjamur alat-alat berbasis Artificial Intelligence (AI) lain yang dapat menciptakan sebuah karya seni. Bahkan, di media sosial banyak beredar lagu-lagu yang dibuat atau didaur-ulang dengan menggunakan kecerdasan buatan, salah satunya akun bernama *@ferrenza* di media sosial TikTok.

Akun @ferrenza tersebut tidak hanya berisi kumpulan potongan lagu dari musisi Indonesia, tetapi juga kumpulan potongan lagu yang berasal dari musisi luar negeri. Potongan-potongan lagu tersebut kemudian didaur ulang oleh kecerdasan buatan sehingga dapat menghasilkan sebuah lagu yang dinyanyikan oleh suara atau vokal dari musisi lain.

Fenomena pembuatan lagu menggunakan kecerdasan buatan ini menyisakan permasalahan terkait cara mengatur teknologi di suatu negara, terutama terkait persoalan hak cipta. Perkembangan AI yang lebih cepat dari pengambil kebijakan di seluruh dunia dan diskursus perlunya hukum untuk mengatur permasalahan ini (Sturm et al., 2019).

Pembicaraan mengenai hukum yang mengatur hak cipta karya musik dari kecerdasan buatan sudah berlangsung di belahan dunia barat. Trncatat ada dua definisi hukum yang berbeda. Definisi hukum Inggris yang tidak mengakui kontribusi manusia pada karya buatan AI, dan definisi hukum Amerika Serikat yang mengakui kontribusi manusia (Sturm et al., 2019).

Pada 1988, Inggris telah sepakat untuk tidak mengakui kontribusi manusia dalam pembuatan musik oleh kecerdasan buatan (Ozcan et al., 2023). Hal ini mungkin terdengar kejam, tetapi tetap memiliki justifikasi yang masuk akal. Musik yang diciptakan dengan aplikasi atau situs kecerdasan buatan bukan ekspresi jujur dan emosional manusia. Dalam proses ini, manusia hanya menekan mouse di komputernya tanpa berpikir dan melewati proses kreatif, hingga akhirnya mendapat musik yang diinginkan. Maka dari itu, hak cipta tertuju kepada perusahaan penyedia kecerdasan buatan (Sturm et al., 2019).

Sementara, Amerika Serikat lebih mengedepankan konsep manusia sebagai pencipta karya. Hukum hak cipta di Amerika tidak mengizinkan mesin sebagai pencipta (Shlomit & Luis, 2018). Selaras dengan itu, Aziz (2023) mengatakan bahwa mayoritas negara Uni Eropa (EU) yang tidak memiliki peraturan mengikat terkait hak cipta milik mesin, juga menempatkan manusia sebagai pencipta karya utama. Namun, Shlomit & Luis (2018) mengatakan model hukum ini

menemukan masalah jika suatu saat nanti kecerdasan buatan dapat beroperasi secara independen.

Di sisi lain, Undang-undang Hak Cipta (UUHC) Indonesia belum mengadopsi langkah antisipatif terhadap teknologi. Hal ini saja mengakibatkan ambiguitas hukum di tengah industri musik suatu hari nanti, mengingat perkembangan kecerdasan buatan bergerak lebih cepat dari pembuatan hukum di parlemen (Tektona et al., 2021).

Ambiguitas hukum atas hak cipta ini dapat menjalar kepada masalah plagiarisme pada industri musik. Kecerdasan buatan sangat berkaitan dengan *big data* yang dapat diakses dari internet secara bebas.

Sturm et al. (2019) memiliki satu contoh kasus yang tidak bisa diselesaikan oleh negara tanpa payung hukum antisipatif terhadap teknologi. Situs kecerdasan buatan untuk musik *folk* bernama *Folkrrn* yang dirilis pada 2015, diinjeksi 23.000 musik tradisional Eropa oleh perusahaan pengembangnya (Dickson, 2017). Pertanyaan yang tak pernah bisa terjawab, bahkan oleh penelitian tersebut; bagaimana mekanisme izin yang harus dilakukan oleh pengembang kepada pemilik hak cipta musik-musik tersebut? Hanya hukum positif yang tanggap terhadap teknologi yang bisa menjawabnya (Tektona et al., 2021).

Tak hanya itu, penulis juga menemukan masalah ekonomi dalam masuknya kecerdasan buatan ke tubuh industri musik. Tidak adanya proses kreatif yang ketat dalam tahap pembuatan musik, seperti menciptakan nada, menulis lirik, dan pekerjaan lain di studio rekaman, tentu saja menghilangkan peran manusia di sektor-sektor tersebut. Label musik tidak lagi membutuhkan produser, *audio engineer*, dan bahkan pemain instrumen karena semua sudah bisa digantikan oleh kecerdasan buatan (Sturm et al., 2019).

Kehadiran kecerdasan buatan tentu saja menguntungkan jika dilihat dari minimnya biaya produksi. Perusahaan rekaman atau label tak perlu lagi memiliki produser dan *audio engineer* tetap yang harus digaji setiap bulan. Pun demikian, hal

ini mempersempit lapangan pekerjaan di industri musik, menghilangkan kesempatan bagi mereka yang memiliki minat dan bakat dalam bidang teknis.

Terlepas dari aspek-aspek yang seharusnya tercantum dalam hukum positif suatu negara, kehadiran kecerdasan buatan atau *artificial intelligence* (AI) memberi label buruk terhadap seniman. Survei yang dilakukan Moura et al. (2023) menemukan bahwa seniman yang menggunakan kecerdasan buatan secara berlebihan dalam produksi memiliki citra kredibilitas yang buruk. Salah satu anggota Dewan Kolektif Seni Visual Yale menceritakan pengalaman seorang seniman bernama Ben Moran yang dilarang mengikuti kompetisi seni visual Reddit karena moderator mengira bahwa seni digital surealis buatan Moran adalah hasil buatan AI (Di Liscia, 2023).

Larangan terhadap Moran yang diasumsikan menggunakan AI dapat membuat nama Moran memiliki label buruk di mata masyarakat atau seniman lainnya. Bahkan, Moran sendiri mengaku bahwa dia merasa sakit hati atas tuduhan dari moderator. Kejadian ini kemudian diikuti oleh tagar #SaveHumanArtist dan #NoAI di media sosial Twitter (Di Liscia, 2023). Secara tidak langsung, kejadian yang dialami Moran membuktikan bahwa penggunaan AI dalam proses kreatif menimbulkan kredibilitas yang buruk dari seniman yang bersangkutan.

Kejadian yang menimpa Moran juga dialami oleh fotografer Indonesia bernama Dikye Ariani. Salah satu foto Dikye dengan judul Warung Kopi berhasil memenangkan kategori *People* sekaligus kategori umum dalam CEWE Photo Award pada akhir September 2023 lalu. Foto Warung Kopi tersebut menampilkan seorang perempuan baya yang tengah bermain kartu dengan beberapa orang laki-laki di sebuah warung kopi (Yusuf, 2023).

Namun, foto Warung Kopi justru menuai tuduhan dari masyarakat Indonesia sebagai foto hasil kecerdasan buatan. Menanggapi tuduhan tersebut, rekan Dikye yang ikut dalam proses pengambilan foto Warung Kopi membagikan tangkapan layar dari galeri ponselnya, sebagai bukti bahwa Dikye tidak menggunakan kecerdasan buatan. Tangkapan layar tersebut dibagikan oleh akun

bernama @fitsalma melalui media sosial Twitter yang memperlihatkan kumpulan foto hasil pemotretan (kulturdomestik, 2023).

Cerita di atas adalah contoh kasus rapuhnya citra kreativitas seniman jika dihadapkan pada tuduhan penggunaan kecerdasan buatan. Mereka terpaksa harus membuktikan bahwa proses kreatif dilakukan secara mandiri tanpa campur tangan mesin. Maka dari itu, penulis ingin mengangkat tema kehadiran *artificial intelligence* di industri musik dalam bentuk artikel panjang dengan gaya penulisan *feature*. *Feature* sendiri adalah karya jurnalistik yang disampaikan dengan cara bercerita dengan menggunakan bahasa sastra, serta deskripsi yang detail. Tidak seperti berita yang memiliki tuntutan objektif, *feature* adalah perkawinan antara fakta dan opini (Muzakkir, Juliana, & Murhaban, 2021).

Cara penyampaian bercerita pada akhirnya mengharuskan penulis untuk mengambil banyak sudut pandang sehingga mendapat konstruksi yang utuh dan lengkap. Oleh sebab itu, narasumber primer saja tidak cukup untuk menciptakan konstruksi *feature*, dibutuhkan pula narasumber sekunder untuk melengkapi dan memverifikasi fakta yang telah digali.

Sementara, aspek *human interest* adalah penekanan utama dalam *feature* dengan tujuan menyentuh batin pembaca. Penggunaan bahasa deskriptif mewajibkan penulis untuk menggambar suasana atau peristiwa di benak khalayak sehingga mereka dapat berimajinasi, bahkan lebih jauh lagi berempati pada setiap aspek yang sedang dibaca.

Human interest merupakan suatu nilai yang tidak terlepas dari unsur emosi dan perasaan natural pembaca sebagai manusia. Nilai ini yang harus berhasil menghanyutkan pembaca dalam rasa senang, sedih, kecewa, atau lainnya sesuai dengan substansi tulisan (Lesmana, 2017).

Penulis memilih gaya bahasa *feature* untuk membawakan isu kehadiran AI di industri musik karena dua hal. Pertama dan yang utama, artikel *feature* sangat cocok untuk menampung keragaman sudut pandang dalam memandang masalah ini. Penulis dapat menjelaskan secara rinci duduk perkara hukum hak cipta, dari

para pakar, pendapat khalayak, hingga pihak-pihak yang terdampak seperti musisi, produser, dan *sound engineer*.

Selain itu, terdapat banyak peristiwa yang bisa berdampak secara emosional pada para pembaca. Musik, seperti seni lainnya adalah hal yang berhubungan dengan kemampuan seseorang dalam merasakan sesuatu. Penulis mengajak pembaca menyelami keadaan terancamnya kreativitas dalam industri musik dan perjalanan karir orang-orang di belakang layar, yang profesinya mulai tergerus oleh kecerdasan buatan.

Karya ini menjadi pembeda berita-berita hiburan, karena menjelaskan secara komprehensif dampak kecerdasan buatan pada industri musik dari berbagai aspek permasalahan dan sudut pandang.

1.2 Tujuan Karya

Tujuan dari pembuatan karya ini adalah:

1. Menciptakan sebuah karya jurnalistik berupa artikel berjudul “Otak Atik Musik di Era Elektronik dengan gaya penulisan *Feature*.”
2. Melakukan publikasi karya “Otak Atik Musik di Era Elektronik” melalui media daring berbasis musik seperti Pop Hari Ini.
3. Mendapatkan sekitar 50 orang pembaca dari artikel “Otak Atik Musik di Era Elektronik” yang membahas mengenai pengaruh kecerdasan buatan dalam industri musik di Indonesia.

1.3 Kegunaan Karya

Kegunaan dari pembuatan karya ini adalah:

1. Menambah pengetahuan yang lebih luas mengenai regulasi kecerdasan buatan dalam industri musik dari narasumber yang kredibel.
2. Memberikan gambaran bagaimana perkembangan industri musik, khususnya

Indonesia untuk ke depannya.

3. Memberikan cerita dan informasi yang dapat menjadi pembelajaran bagi jurnalis dan musisi melalui informasi deskriptif dari narasumber yang mumpuni.

