

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual selanjutnya disebut dengan HKI adalah hak hukum yang diberikan kepada individu, kelompok, atau badan hukum atas karya yang lahir dari kemampuan berpikir intelektual mereka, seperti karya seni, penemuan, atau desain yang memiliki nilai ekonomi dan sosial.¹ Penciptaan tersebut dapat berupa produk, jasa, atau suatu proses yang berguna untuk masyarakat. Mengingat HKI telah menjadi komoditas global, perlindungan yang kuat sangat penting untuk mencegah penyalahgunaan, plagiarisme, dan pelanggaran hak yang dapat merugikan pencipta. Hal ini tidak terlepas dari tujuan diadakannya HKI, yaitu agar mendorong inovasi serta kreativitas pada masyarakat agar tidak takut untuk mengembangkan kreativitasnya karena akan dilindungi oleh hak kekayaan intelektual.

Objek-objek yang dilindungi oleh HKI merupakan karya-karya yang diciptakan dari kemampuan intelektual seseorang. HKI sendiri memiliki beberapa jenis diantaranya yaitu hak cipta, paten, merek, desain industri, indikasi geografis, rahasia dagang, dan DTLST (Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu). HKI memiliki cakupan yang sangat luas, salah satunya adalah perlindungan terhadap hak cipta.²

¹ Chazawi, A. (2019). *Tindak pidana hak atas kekayaan intelektual (HaKI): penyerangan terhadap kepentingan hukum kepemilikan dan penggunaan hak atas kekayaan intelektual*. Media Nusa Creative (MNC Publishing).

² Yoyo Arifardhani, S. H., & MM, L. M. (2020). *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*. Prenada Media.

Berangkat dari pendefinisian, hak cipta dapat disebut juga sebagai hak immaterial, di mana hak itu dalam perinderaan tidak dapat dirasakan, tetapi senyatanya dapat melekat padanya kepemilikan dari penciptanya. Dengan demikian, urgensi hak cipta sangat jelas bertujuan untuk melindungi hak cipta ini, karena jika tidak dilindungi maka akan merugikan orang yang sudah bersusah payah berinspirasi, berimajinasi, dan berpikir untuk menciptakan sesuatu.³ Setiap orang jelas mengetahui di mana ada karya cipta pasti ada penciptanya sehingga tidak bisa seenaknya mengakui yang bukan ciptaannya. Contohnya di Indonesia, konflik antara Once dan Dewa 19, serta The Groove dengan mantan vokalisnya Rieka Roeslan, menyoroti bagaimana hak moral dan ekonomi dalam hak cipta menjadi isu krusial di industri musik.⁴ Permasalahan ini memperlihatkan bahwa meskipun karya telah tersebar luas, hak eksklusif tetap melekat pada pencipta aslinya.

Indonesia memiliki sangat banyak musisi yang bertalenta, tetapi hidup mereka menjadi kurang sejahtera dikarenakan tidak mendapatkan haknya secara layak. Disebutkan oleh Piyu Padi, Ketua AKSI, bahwa pencipta lagu hidup dalam kesusahan, masalah royalti ini menyangkut hajat hidup pencipta lagu. Mereka tidak mendapatkan haknya dan hidup jauh dari layak.⁵ Selain itu, disebutkan pula oleh Carli Nuryaman,

³ Surniandari, A. (2016). UUTE Dalam Melindungi Hak Cipta Sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) Dari Cybercrime. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(1).

⁴ Mahfuz, A. L. (2020). Problematik Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia. *Jurnal Kepastian Hukum Dan Keadilan*, 1(2), 47-59.

⁵ Detik.com, "Banyak Pencipta Lagu Hidup Susah Gegara Kasus Royalti," 23 Juni 2024, <https://www.detik.com/pop/music/d-7404399/banyak-pencipta-lagu-hidup-susah-gegara-kasus-royalti>.

pencipta puluhan lagu tarling di Indramayu, yang meski karyanya masih populer di platform digital, nyaris tidak mendapatkan royalti sama sekali, hingga hidup sengsara.⁶

Permasalahan mengenai kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) menunjukkan pentingnya keberadaan regulasi yang jelas dalam sistem hukum, terutama dalam ranah industri musik. Saat ini, sistem hukum hanya mengakui manusia atau badan hukum sebagai subjek hukum yang dapat memiliki hak cipta. Namun, perkembangan teknologi telah menghadirkan tantangan baru, yaitu ketika suatu karya, seperti musik, dihasilkan bukan oleh manusia, melainkan oleh sistem AI. Situasi ini menciptakan kekosongan hukum yang membutuhkan analisis dan pengaturan lebih lanjut agar tercipta kepastian hukum dalam perlindungan hak cipta.

AI (*Artificial Intelligence*) atau biasa disebut kecerdasan buatan adalah teknologi yang memungkinkan komputer atau mesin untuk meniru kemampuan intelektual manusia. AI dibekali dengan sistem yang efektif dan efisien, sehingga dapat meningkatkan produktivitas kerja.⁷ AI membuat suatu perangkat mempunyai cara berpikir seperti manusia yang membuatnya mampu meniru aktivitas manusia contohnya cara belajar, melakukan penalaran, mengambil keputusan, dan mengoreksi diri sendiri. AI cukup memengaruhi berbagai aspek kehidupan manusia, yang mana AI telah diterapkan dalam banyak sektor seperti kesehatan, transportasi, finansial, manufaktur, dan masih banyak lagi.⁸

⁶ Kompas.id, "Nasib Miris Pencipta Lagu Tanpa Royalti," 14 Oktober 2024, <https://www.kompas.id/baca/hiburan/2024/10/12/nasib-miris-pencipta-lagu-tanpa-royalti>.

⁷ Eriana, E. S., & Zein, A. (2023). *Artificial Intelligence (AI)*.

⁸ Ibid.

Tidak bisa dipungkiri jika AI cukup membawa kemajuan yang signifikan dalam berbagai sektor dan memperbaiki kualitas hidup manusia. Maka dari itu, sangat wajar jika di era perkembangan zaman ini muncul pertanyaan mengenai AI dan pengaruhnya untuk tenaga kerja. Tidak heran banyak orang yang khawatir jika nantinya AI akan menggantikan suatu pekerjaan tertentu yang dapat menyebabkan hilangnya banyak pekerjaan. Bahkan saat ini AI mampu menghasilkan karya original seperti musik, yang berpotensi besar dalam mengubah industri kreatif. Ini menjadi tantangan untuk para musisi agar mereka melakukan upskilling dan beradaptasi terhadap teknologi. Meskipun AI memiliki cukup banyak kelebihan, tetapi AI tidak dapat sepenuhnya menggantikan pekerjaan manusia, karena memang ada pekerjaan tertentu yang membutuhkan sentuhan dan kemampuan manusia itu sendiri. Kehadiran AI juga memunculkan pertanyaan baru terkait hak ciptanya, yang pada umumnya mengasumsikan pencipta adalah manusia.⁹

Pada dasarnya, perlindungan terhadap hak cipta tercantum dalam UU No 28 Tahun 2014, yang tujuan utama dari Undang-Undang ini adalah untuk melindungi hak-hak para pencipta atas karya intelektual mereka. Hak cipta sendiri merupakan bagian dari HKI yang berhubungan sangat kompleks dengan AI dan sampai saat ini masih terus berkembang. HKI merupakan payung hukum dari hak cipta yang berguna untuk memberikan perlindungan hukum kepada penciptanya.

⁹ Pakpahan, R. (2021). Analisa pengaruh implementasi *Artificial Intelligence* dalam kehidupan manusia. *Journal of Information System, Informatics and Computing*, 5(2), 506-513.

Dikutip dari laman *Distractify* yang diunggah oleh Jamie Lerner pada 28 Mei 2024, dijelaskan bahwa lirik lagu “*Chauffeur*” yang viral di aplikasi TikTok berasal dari potongan percakapan antara dua pengguna di platform Twitter/X.¹⁰ Percakapan tersebut, yang awalnya tidak dimaksudkan sebagai karya musik, kemudian diproses oleh kecerdasan buatan (AI) menjadi lagu dengan irama *country* dan menjadi fenomena viral. Kini, isi percakapan tersebut telah dihapus dari Twitter, dan identitas kreator akun yang mengubahnya menjadi lagu pun tidak diketahui secara pasti (anonim). Salah satu kutipan lirik yang populer berbunyi:

“*how the hell you spell Chauffeur?*”

“*Chauffeur.*”

“*oooo fancy pants rich mcgee over here fucc you.*”

Fenomena ini menimbulkan ketidakpastian hukum yang signifikan terkait penentuan pihak yang secara sah memiliki hak atas karya tersebut, baik itu penulis tweet, pemilik akun yang mengunggah lagu, maupun pihak lain. Lagu tersebut merupakan contoh konkret bagaimana teknologi kecerdasan buatan (AI) mampu menciptakan karya dari materi yang awalnya bersifat informal dan tidak dimaksudkan sebagai ciptaan, tetapi kemudian memperoleh nilai ekonomi. Kasus ini memperlihatkan adanya kerancuan dalam perlindungan hak cipta terhadap karya yang diciptakan oleh AI tanpa keterlibatan langsung manusia sebagai pencipta, sehingga

¹⁰ Jamie Lerner, “Fancy Pants Rich McGee Over Here” TikTok Trend, Explained, *Distractify*, diterbitkan 28 Mei 2024. https://www.distractify.com/p/fancy-pants-rich-mcgee-over-here-tiktok-trend?utm_source

semakin mengaburkan batas antara subjek hukum pencipta dengan entitas non-manusia berbasis algoritma.

Pada bagian ini penulis mencantumkan beberapa hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan dilakukan, kemudian membuat ringkasannya. Penelitian terdahulu ini adalah upaya penulis untuk mencari perbandingan dan untuk menemukan inspirasi baru yang digunakan pada penelitian selanjutnya. Berikut merupakan beberapa penelitian terdahulu yang masih berkaitan dengan tema yang penulis kaji.

Pertama, penelitian ini dilakukan oleh Nadia Intan Rahmahafida dan Whitney Brigitta Sinaga (2022) dalam penelitiannya yang berjudul “Analisis Problematika Lukisan Ciptaan *Artificial Intelligence* Menurut Undang-Undang Hak Cipta”.¹¹ Artikel ini membahas mengenai bagaimana konsep *Artificial Intelligence* dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta serta permasalahan yang ada yakni penggunaan ciptaan yang dilindungi hak cipta sebagai data untuk ciptaan *Artificial Intelligence*. Metode penelitian yang digunakan merupakan yuridis normatif dengan pendekatan konseptual dan pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah doktrin-doktrin yang ada serta regulasi yang berlaku. Hasil dari penelitian ini adalah *Artificial Intelligence* belum dapat dikategorikan sebagai pencipta suatu ciptaan karena bukan merupakan subjek hukum, serta penggunaan ciptaan untuk

¹¹ Rahmahafida, N. I., & Sinaga, W. B. (2022). *Analisis problematika lukisan ciptaan Artificial Intelligence menurut Undang-Undang Hak Cipta*. Jurnal Hukum & Teknologi, 5(2), 123–145.

pemanfaatan *Artificial Intelligence* di bidang kreatif tetap harus menghormati dan menghargai karya cipta dengan memperoleh izin dari pencipta ciptaan tersebut.

Persamaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah penelitian ini sama-sama meneliti mengenai sebuah karya seni yang diciptakan oleh AI. Sedangkan, perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian saat ini adalah bahwa objek yang dipersoalkan adalah jika hal tersebut berupa lukisan, maka penelitian kali ini berupa musik. Selain itu, dalam penelitian kali ini terdapat penambahan pihak yang dimungkinkan menjadi pencipta dari karya seni tersebut.

Kedua, penelitian ini dilakukan oleh Irsyad Maulana Achmadi, Aisha Tsabita Kamila, Feymi Angelina (2023) dalam penelitiannya yang berjudul “Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan *Artificial Intelligence* Menggunakan Doktrin *Work made for hire*”.¹² *Artificial Intelligence* (“AI”) merupakan salah satu bentuk inovasi di bidang teknologi. Saat ini, perkembangan AI sudah sampai ke dalam tahap pembuatan karya cipta yang bahkan dapat bersaing dengan manusia. Sama halnya dengan penelitian pertama, penelitian kedua berbeda subjek, tetapi sama-sama berkonteks AI – bahwa AI adalah pembuatnya. Dengan demikian, subjek bertambah seolah menjadi variable baru untuk dipertimbangkan. Adapun, dalam segi objek yang

¹²Achmadi, I. M., Kamila, A. T., & Angelina, F. (2023). Penegakan Perlindungan Hak Cipta Bagi Karya Buatan *Artificial Intelligence* Menggunakan Doktrin *Work made for hire*. Anthology: Inside Intellectual Property Rights, Prosiding Legal Week 2023. <https://ojs.uph.edu/index.php/Anthology/article/view/7855>

dipersoalkan, penelitian kali ini menggunakan musik sebagai karya dalam hak cipta yang dibahas selanjutnya.

Berangkat dari rangka kekosongan hukum oleh musik yang lepas atas hak cipta, tetapi memiliki potensi hak-hak dalam lingkup perlindungan karya dalam hak ciptalah, penelitian ini penulis maksudkan. Kemudian, persoalan ini akan dibawa oleh penulis melalui perspektif hak cipta di Indonesia. Harapannya adalah Indonesia selalu selaras dengan perkembangan dunia teknologi dan informatika, terutama pembentukan dan perkembangan hukum. Dengan demikian, dibutuhkan transformasi hukum yang mampu mengantisipasi perkembangan teknologi melalui perlindungan hak ekonomi dan moral pencipta, sehingga potensi konflik atau sengketa di kemudian hari dapat diminimalisir.

1.2. Rumusan Masalah

Atas dasar latar belakang tersebut di atas, penulis memaparkan beberapa rumusan masalah yang sesuai, antara lain:

1. Bagaimana kedudukan hukum hak cipta terhadap musik "*Chauffeur*" yang diciptakan oleh *Artificial Intelligence* (AI) tanpa atribusi pencipta manusia dalam perspektif Hak Kekayaan Intelektual?
2. Bagaimana implikasi yuridis dari kekosongan subjek hukum manusia atas karya musik yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* (AI) terhadap rezim perlindungan hak cipta dan kepastian hukum dalam industri musik?

1.3. Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis kedudukan hukum hak cipta terhadap musik "*Chauffeur*" yang diciptakan oleh *Artificial Intelligence* tanpa atribusi pencipta manusia, dalam perspektif HKI di Indonesia.
2. Untuk mengkaji implikasi yuridis dari kekosongan subjek hukum manusia atas karya musik yang dihasilkan oleh AI terhadap sistem perlindungan hak cipta dan kepastian hukum dalam industri musik.

1.4. Manfaat Penelitian

1. Bagi Pemerintah dan Pembentuk Kebijakan
Menjadi masukan dalam menyusun regulasi atau amandemen undang-undang terkait perlindungan hak cipta atas karya non-manusia.
2. Bagi Praktisi dan Industri Musik
Memberikan gambaran hukum yang komprehensif terhadap status legal karya AI serta kemungkinan pembagian hak ekonomi dan moral.
3. Bagi Akademisi dan Mahasiswa
Sebagai bahan referensi ilmiah dan pengembangan diskursus akademik di bidang hukum teknologi dan hak cipta.

1.5. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis
Memberikan kontribusi secara akademik terhadap pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam kajian HKI, dengan fokus pada kedudukan hukum hak cipta atas karya musik yang diciptakan oleh *Artificial Intelligence* (AI) tanpa atribusi

pencipta manusia. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman yuridis mengenai perlindungan hak cipta dalam konteks perkembangan teknologi.

2. Kegunaan Praktis

Menjadi landasan analisis terhadap kekosongan hukum terkait subjek pencipta dalam karya yang dihasilkan oleh AI, serta memberikan masukan bagi pembentuk kebijakan untuk merumuskan regulasi yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi, khususnya dalam industri musik dan perlindungan hak cipta.

1.6. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian normatif¹³ dengan menitikberatkan pada analisis norma hukum positif yang berlaku, khususnya ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dalam kaitannya dengan perlindungan terhadap karya cipta yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang tidak memiliki atribusi pencipta manusia.

2. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

¹³ Marzuki, P. M. (2017). *Penelitian Hukum* (Edisi Revisi). Jakarta: Prenada Media.

- a. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), untuk mengkaji permasalahan hukum yang ada berkaitan dengan musik, AI dan hak ciptanya dikaitkan dengan aturan hukum yang berlaku di Indonesia.
- b. Pendekatan konseptual (*conceptual approach*), untuk mengkaji dan menafsirkan konsep “pencipta”, “subjek hukum”, dan “kekayaan intelektual” dalam konteks kehadiran AI, serta bagaimana doktrin dan teori hukum memosisikan entitas non-manusia dalam rezim HKI.¹⁴
- c. Pendekatan kasus (*case approach*), digunakan untuk menganalisis fenomena musik “*Chauffeur*” sebagai studi kasus utama, yang melibatkan perdebatan hukum dan fakta terkait penciptaan karya oleh AI tanpa atribusi pencipta manusia.

3. Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi tiga, yaitu:

- a. Bahan hukum primer, meliputi peraturan perundang-undangan, antara lain:
 1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta,
 2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016,

¹⁴ Roziqin, R., Susiswo, S., & Rusdianto, W. J. (2023). Pendekatan Konseptual Antara Prosedural dan Substantif dalam Penyelenggaraan Pemilihan Umum. *Journal de Facto*, 10(1), 45-60.

3. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia, terutama dalam konteks hak moral pencipta.¹⁵
 - b. Bahan hukum sekunder, yaitu literatur hukum, jurnal ilmiah, artikel akademik, hasil penelitian sebelumnya, serta pendapat para pakar hukum yang relevan dengan hak cipta dan teknologi kecerdasan buatan.
 - c. Bahan hukum tersier, seperti kamus hukum, ensiklopedia hukum, dan referensi lain yang membantu memahami konsep dasar secara lebih komprehensif.¹⁶

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), dengan menggunakan metode penelusuran terhadap regulasi, artikel ilmiah, buku, putusan pengadilan, serta dokumen hukum lainnya yang relevan dengan permasalahan hukum yang dibahas. Peraturan perundang-undangan yang relevan dalam penelitian ini meliputi:

- a. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Merupakan dasar hukum utama dalam perlindungan hak cipta atas karya intelektual, termasuk potensi perluasan makna “pencipta” dalam konteks teknologi AI.

¹⁵ Zainuddin, M., & Karina, A. D. (2023). Penggunaan Metode Yuridis Normatif Dalam Membuktikan Kebenaran Pada Penelitian Hukum. *Smart Law Journal*, 2(2), 114-123.

¹⁶ Susanti, D. O., Sh, M., Efendi, A. A., & SH, M. (2022). *Penelitian Hukum: Legal Research*. Sinar Grafika.

b. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)

Mengatur aspek hukum dari informasi elektronik dan sistem digital yang menjadi medium utama karya berbasis AI.

c. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas UU ITE

Memberikan penegasan dan penyempurnaan terhadap pengaturan hukum atas sistem elektronik, termasuk distribusi dan pemanfaatan karya digital.

d. Undang-Undang Nomor 39 Tahun 1999 tentang Hak Asasi Manusia

Menyatakan bahwa hak atas kekayaan intelektual merupakan bagian dari hak ekonomi yang dijamin sebagai bagian dari hak asasi manusia.

5. Teknik analisis bahan hukum

Bahan hukum dianalisis menggunakan metode analisis kualitatif dan bersifat preskriptif, yakni dengan menelaah isi norma hukum, menafsirkan ketentuan perundang-undangan terkait hak cipta, serta membandingkan antara realitas perkembangan teknologi dengan formulasi hukum positif yang berlaku. Teknik ini bertujuan menyusun argumentasi hukum secara sistematis dan menarik kesimpulan normatif mengenai apakah dan bagaimana sistem hukum di Indonesia dapat mengakomodasi keberadaan karya yang diciptakan oleh AI, sebagaimana diuraikan dalam pendekatan penelitian hukum normatif menurut Peter Mahmud Marzuki.¹⁷

¹⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum: Edisi Revisi* (Jakarta: Kencana, 2017), hlm. 35–36.

1.7. Sistematika Penulisan

Melihat dan mengetahui berbagai macam pembahasan yang ada pada skripsi ini secara keseluruhan, maka perlu mengemukakan sistematika penelitian yang merupakan pedoman secara garis besar dalam penulisan penelitian/skripsi ini. Adapun penelitian ini memiliki sistematika, sebagai berikut:

1. Bagian Awal Skripsi

Pada bagian awal dari skripsi ini memuat pada halaman cover depan, halaman judul, halaman persetujuan dosen pembimbing, halaman pengesahan, halaman motto dan persembahan, halaman kata pengantar, halaman daftar isi, dan abstraksi.

2. Bagian Utama Skripsi

Bagian Utama terbagi menjadi Bab dan Sub Bab, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang: Menjelaskan alasan dan urgensi dilakukannya penelitian ini, termasuk permasalahan terkait adanya music berjudul *Chauffeur* yang diciptakan berdasarkan karangan orang lain, tetapi dijadikan musik oleh AI.

1.2. Rumusan Masalah: Merumuskan pertanyaan-pertanyaan yang akan dijawab melalui penelitian, misalnya, bagaimana kedudukan hukum hak cipta memandang teknologi AI menghasilkan musik yang berkaitan dengan kedudukannya; siapakah kemudian yang menjadi pemegang hak cipta terhadap

karya tersebut; hingga apakah diperlukan transformasi hukum untuk menjawab hal ini, tentu berkaitan tentang implikasinya juga.

1.3. Tujuan Penelitian: Menyatakan tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian, seperti mengungkap siapa pemegang hak ekonomi, atau hak moral dari musik yang penciptanya berupa AI tersebut; berkaitan dengan kedudukan hukum; serta, mengetahui seberapa jauh dibutuhkannya transformasi hukum untuk pemegang hak cipta dalam kolaborasi menciptakan musik antara manusia dengan AI.

1.4. Manfaat Penelitian: menguraikan manfaat bagi negara, bagi instansi, dan bagi mahasiswa.

1.5. Kegunaan Penelitian: menguraikan tujuan dari penelitian tersebut yang merujuk pada faktor permasalahan dari penelitian yang sedang diangkat.

1.6. Metode Penelitian: Metode Penelitian diperlukan sebagai pengembangan skripsi dari penulis dalam sistem informasi agar menjadi lebih sistematis dan isi dari skripsi ini akan tercapai tujuannya.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori yang berisikan tentang pembahasan seperti pengertian Hak Kekayaan Intelektual, macam-macam Hak Kekayaan Intelektual, serta Teori yang relevan dalam penelitian.

BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini terdiri dari gambaran hasil penelitian dan analisis data yang sesuai dengan teknik metode penelitian dari skripsi ini secara kualitatif, serta pembahasan hasil penelitian.

BAB IV PENUTUP

Pada bagian bab ini berisikan kesimpulan dan saran dari keseluruhan hasil penelitian pada skripsi ini yang telah dilakukan oleh penulis. Kesimpulan ini sendiri dapat dikemukakan masalah yang terdapat pada penelitian yang diangkat oleh penulis. Sedangkan saran berisi opsi atau jalan keluar agar permasalahan yang dibawakan dapat diatasi melalui kelemahan yang ada. Saran tersebut tidak lepas ditujukan untuk ruang lingkup penelitian dari penulis

3. Daftar Pustaka

Bagian akhir dari skripsi ini berisikan tentang daftar pustaka, yakni bahan-bahan rujukan yang digunakan sebagai sumber penulisan.