

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam zaman ini bertepatan dengan masuknya era industri 4.0 perkembangan teknologi akibat peningkatan pembangunan di Indonesia semakin pesat, Istilah Industri 4.0 sendiri resmi lahir di Jerman pada saat Hannover Fair pada tahun 2011¹. Hal ini dibuktikan dengan terjadinya perubahan terhadap cara memenuhi kebutuhan masyarakat, dimana sebelum masuknya era industri 4.0 masih bersifat analog dan hal tersebut berubah menjadi serba digital sampai saat ini, sehingga dalam perkembangan teknologi menjadikan teknologi informasi ini sebagai suatu trend.

Hal ini dapat terjadi tentu saja karena adanya internet, Internet diibaratkan sebagai jaring laba-laba (web) yang terdiri dari titik-titik yang saling berhubungan (node). Sehingga penggunaan internet sebagai teknologi informasi semakin mempermudah manusia dalam membagikan atau menggandakan suatu karya digital dengan mudah dan cepat.

Media digital adalah media yang dikodekan dalam format yang dapat dibaca mesin, termasuk program komputer, permainan video, halaman web, dan situs web, termasuk media social, dokumen elektronik, digital audio dan video, yang berupa mp3, mp4, dan e-book adalah contohnya. Maka dari itu unsur unsur di dalam media digital itu sendiri memuat hak kekayaan intelektual, karena isi dari media digital itu pastilah sebuah hasil karya atau buah pikir dari manusia yang menimbulkan hak atas karya tersebut khususnya hak cipta.

Agar karya atau kreasi yang dilindungi hak cipta yang dibuat oleh seseorang, yang terdiri dari sains, seni, dan literatur lagu, tidak diklaim atau dibajak, karya atau kreasi tersebut harus dilindungi. Menurut UU Hak Cipta, UU No. 28 tahun 2014 melindungi karya berhak cipta di Indonesia yang dihasilkan secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif. Hak cipta dibuat dengan tujuan melindungi hak ekonomi dan moral pencipta dan pemegang hak terkait.

Berdasarkan sejarahnya, penamaan hak cipta berasal dari penyingkatan kata hak pencipta. Pengistilahan ini pertama kali dikemukakan pada Konferensi Budaya Bandung tahun 1952². Hak cipta sendiri termasuk kedalam bagian hukum benda dalam klasifikasi hukum perdata. Dalam hukum benda diatur mengenai hak kebendaan yang terbagi dalam benda immaterial (Tidak berwujud) dan benda materil (Berwujud). Hak benda atau material adalah hak absolut atas sesuatu benda berwujud, tetapi beberapa objek hak absolut terdapat benda tak berwujud. Itulah yang disebut kekayaan intelektual.³

Namun seiring kemajuan teknologi internet ternyata hal ini juga berdampak pada meningkatnya pelanggaran hak cipta di Indonesia. Khususnya

¹ Prasetyo, Hoedi dan Wahyudi Sutopo, Industri 4.0: Telaah Klasifikasi Aspek Dan Arah Perkembangan Riset, *Jurnal Teknik Industri*, 13 (1): 18

² Sardjono, Agus, Hak Cipta Bukan Hanya Copyright. *Jurnal Hukum*, 40 (2): 252

³ Mahadi. 1985. *Hak Milik Immaterial*, Jakarta: BPHN-Bina Cipta. Hlm 5-6

terhadap karya cipta digital program computer dalam bentuk aplikasi yang berisi dokumen elektronik berupa Lagu atau musik merupakan karya cipta orang lain yang kemudian di publikasikan di salah satu aplikasi bernama *Playstore*.

Dampak negatif selain dari pembajakan yang ditimbulkan oleh kemajuan teknologi elektronik antara lain penggunaan alat perekam gambar yang canggih misalnya, audio dan video, yang dapat merekam lagu dan film orang lain tanpa izin dari pembuat atau pemilik hak cipta, dan bertujuan untuk mendapatkan keuntungan tanpa membayar pajak dan royalti kepada negara dan pencipta, sehingga bisa disebut pelanggaran hak cipta⁴.

Aplikasi *Playstore* merupakan aplikasi yang memungkinkan para pengguna layanan internet untuk dapat *mendownload* atau mengunduh aplikasi yang dikehendaki. *PlayStore* merupakan layanan digital yang didalamnya melingkupi toko daring seperti buku, film, games dan aplikasi lagu atau aplikasi lainnya.⁵

Karena *Playstore* adalah sebuah layanan digital yang didalamnya melingkupi toko daring maka seseorang *programmer* atau pemrogram dapat mengunggah aplikasi yang ia buat yang berisikan dokumen elektronik berupa karya lagu milik orang lain ke dalam aplikasi *playstore* dengan tujuan mengomersialkan aplikasinya. Karena kemudahan itulah dengan memanfaatkan peluang tersebut untuk mendapatkan keuntungan maka para *programmer* atau pemrogram berlomba lomba untuk membuat suatu aplikasi yang diminati oleh oranglain.

Pembuatan aplikasi yang berisi dokumen elektronik berupa lagu ciptaan milik orang lain tanpa adanya lisensi untuk kemudian diunggah ke aplikasi *Playstore* adalah sebuah hal yang dilarang dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengenai Hak Cipta. yang mana hal tersebut termasuk dalam pelanggaran pembajakan karya milik orang lain. Dalam arti luas, pembajakan adalah penyalinan Ciptaan dan / atau produk hak terkait secara ilegal, di mana pendistribusian barang hasil penyalinan bertujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Namun dalam penggandaan yaitu proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan cipta lagu- lagu dalam bentuk dokumen elektronik yang kemudian dijadikan satu dalam sebuah aplikasi. Seorang programmer atau pemrogram pastilah menggunakan perangkat elektronik terutama computer dalam melakukan hal tersebut. Yang mana kegiatan penggandaan dokumen elektronik tersebut melanggar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai informasi dan transaksi elektronik.

Sebagaimana bunyi pasal 1 ayat 4 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 mengenai informasi dan transaksi elektronik, dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirim, diterima atau disimpan

⁴ Dewi, Gusti Agung Putri Krisya dan I Wayan Novy Purwanto, Pelaksanaan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Sinematografi (Film/Video). *Kertha Semaya*, 5 (1): 11-12

⁵ Sulistiowati, Fany Nuranazmi, Usability Testing Aplikasi Playstore Menggunakan SmartPLS (Sub judul: kurnal informatika). *jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, 20 (10):1

melalui analog, digital, elektromagnetik, optik, dll., Yang dapat dilihat, ditampilkan dan / atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, Suara, gambar, peta, desain, foto, dll, termasuk huruf, simbol, angka, kode akses, simbol atau perforasi, simbol tersebut memiliki arti atau makna atau dapat dipahami oleh orang yang dapat memahami. Maka secara tidak langsung bahwa pelanggaran pembajakan hak cipta lagu juga melanggar Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang informasi dan transaksi elektronik.

Berdasarkan latarbelakang yang telah dijelaskan diatas tersebut yang menjadikan penulis melakukan penelitian yang berjudul “ Pembajakan Karya Lagu Melalui Aplikasi Di Playstore Menurut Perspektif Hak Cipta”. Kemudian *State Of The Art* (SOTA) diambil dari beberapa contoh penelitian sebelumnya sebagai pedoman penelitian saat ini, dan diantaranya berasal dari penelitian penelitian terdahulu sebagai berikut :

1. Penelitian yang dibuat oleh Roy Kristian dengan judul “Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak Di Playstore Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” pada Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang tahun 2017, meneliti tentang perlindungan hokum terhadap aplikasi lagu anak anak di Playstore berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta.
2. Jurnal yang ditulis oleh Irawati.,SH.,MH dengan judul “Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital” pada jurnal Diponegoro Private Law Review Volume 4 Nomor 1 Tahun 2019, meneliti tentang keberadaan teknologi pengaman (DRMs) dalam memberikan perlindungan Hak Cipta di Internet yang disebut sebagai Teknologi Pengaman.
3. Artikel ilmiah yang ditulis oleh Dendi Martha Rahardja dengan judul “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Lagu Yang Belum Di Daftarkan Ke Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual (Analisis Pasal 40 Ayat 3 UU Nomor 28 Th 2014 Tentang Hak Cipta)” pada Fakultas Hukum Universitas Brawijaya tahun 2015, meneliti tentang bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta lagu yang belum di daftarkan ke drektorat jendral hak kekayaan intelektual.

Berdasarkan *State Of The Art* (SOTA) tersebut, terdapat perbedaan dalam penelitian yang penulis buat ini. Penulis meneliti mengenai bagaimana undang undang yang mengatur mengenai hak cipta sekarang dapat menjangkau atau mengatur mengenai pembajakan yang dilakukan dalam aplikasi Playstore yang mana aplikasi tersebut dijangkau melalui media daring atau internet dan penelitian ini juga meneliti mengenai konsep perlindungan hukum yang tepat untuk diterapkan dalam menangani pembajakan dalam media aplikasi Playstore atau daring ini yang timbul disebabkan oleh perkembangan teknologi dan informasi yang sangat pesat. Sehingga penelitian ini merupakan pembaharuan atas

Aditya Suud, 2021

PEMBAJAKAN KARYA LAGU MELALUI APLIKASI DI PLAYSTORE MENURUT PERSPEKTIF HAK CIPTA
UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, Strata-1 Ilmu Hukum
(www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id)

penelitian penelitian terdahulu yang mana memiliki judul “ Pembajakan Karya Lagu Melalui Aplikasi Di Playstore Menurut Perspektif Hak Cipta”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis jabarkan diatas, maka penulis memiliki permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana UUHC dapat menjangkau pembajakan yang dilakukan melalui media digital?
2. Bagaimana konsep perlindungan hukum yang ideal terhadap kasus pembajakan karya lagu melalui aplikasi di playstore ?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan penelitian ini, peneliti membatasi masalah yang akan dibahas sehingga permbahasannya lebih jelas dan terarah. Di sini peneliti akan fokus membahas mengenai perlindungan hukum Hak kekayaan Intelektual dalam hak Hak Cipta terhadap kegiatan plagiarism dalam hal ini mengcover lagu yang dilakukan oleh konten creator

D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Berdasarkan permasalahan tersebut diatas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui sistem perlindungan hukum terhadap hak ekonomi pemegang hak cipta dan hak terkait yang dijadikan komoditi oleh orang lain ditinjau dari UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA.

2. Untuk mengetahui tanggung jawab konten kreator terhadap Pemilik hak cipta atas kontennya yang menggunakan lagu orang lain tanpa seizin pemegang hak cipta.

Secara garis besar, manfaat penelitian ini dibagi menjadi dua yaitu:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat berguna sebagai dasar pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dibidang Hak Kekayaan Intelektual. terutama sektor hukum Hak Cipta.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi terhadap perbaikan Peraturan Perundang – undangan khususnya yang mengatur mengenai pemungutan royalty

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Manfaat yang bisa penulis dapatkan adalah yang utama, penulis dapat memenuhi persyaratan guna menyelesaikan program Sarjana Hukum Strata Satu program studi Ilmu Hukum dan penulis dapat lebih menambah wawasan serta mengetahui bagaimana harusnya penghargaan akan karya musisi berdasarkan ketentuan UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA.

- b. Bagi Masyarakat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan baru kepada masyarakat tentang adanya perlindungan perlindungan hak cipta akan karya seorang musisi dan bagaimana cara menggunakannya.

- c. Bagi Konten Kreator

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membantu para Konten Kreator dalam membuat kontennya agar tidak melanggar hukum.

- d. Bagi Pemegang Hak Cipta

Hasil penelitian ini diharapkan agar pemegang hak cipta data memperoleh hak ekonomi atas karyanya yang memang sudah menjadi hak nya.

- e. Bagi Pemerintah

Aditya Suud, 2021

PEMBAJAKAN KARYA LAGU MELALUI APLIKASI DI PLAYSTORE MENURUT PERSPEKTIF HAK CIPTA

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, Strata-1 Ilmu Hukum

[www.upnvj.ac.id – www.library.upnvj.ac.id – www.repository.upnvj.ac.id]

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan terhadap pemerintah untuk mengembangkan aturan hukum yang dapat melindungi pemegang hak cipta atau para pihak dalam berdasarkan ketentuan UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA.