

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara substantif pengertian KI (Kekayaan Intelektual) dapat dideskripsikan sebagai “Hak atas Kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia”¹. Perlindungan Kekayaan Intelektual merupakan suatu hal yang penting bagi pencipta di Indonesia saat ini maka adanya Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta sangat dibutuhkan perannya sebagai payung hukum. Dalam Kekayaan Intelektual memiliki manfaat untuk setiap individu dengan daya kemampuan intelektualnya untuk menghasilkan suatu karya yang akan dilindungi oleh Undang-Undang contohnya dalam bidang Hak Cipta.² Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang dipunyai pencipta sebagai pemegang Hak Cipta untuk mengatur karyanya atau member izin kepada pihak lain untuk melakukan suatu hal pada karya tersebut namun dalam batasan hukum yang sedang berlaku.³

Hak Cipta ialah bagian dari Kekayaan Intelektual dengan objek ruang lingkupnya dilindungi luas daripada bagian KI yang lain, karena mencakup ilmu

¹ Suyud Margono, *Hak Kekayaan Intelektual Komentar atas Undang-undang Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu*, CV. Novindo Pustaka Mandiri, 2001, Jakarta, h. 9.

² Pawitran M.R.A., Dharmawan N.K.S., dan Indrawati A.K.S., *Pengaturan Lembaga Manajemen Kolektif Berkaitan Dengan Penarikan Royalti Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, 2017.

³ Haris Munandar M.A., dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI-Hak Kekayaan Intelektual.*, Erlangga, Jakarta, h. 14.

pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya juga mencakup program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif Indonesia merupakan salah satu jaminan atas pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang membutuhkan reformasi undang-undang hak cipta dengan menjadikan hak cipta sebagai bagian penting dari perekonomian ekonomi kreatif negara.

Hak cipta adalah hak atas benda tak berwujud dan dipahami sebagai hak milik tak berwujud. Hak milik tidak berwujud bukanlah substansi atau bentuk dari suatu benda atau properti karena subjek hak adalah benda tidak berwujud. Meskipun memiliki hak cipta, konten yang terkandung memiliki hak cipta. Kata properti / kepemilikan berarti nyata. Sekalipun kekayaan intelektual tidak menunjukkan hal yang nyata. Ini bukan objek material, tetapi hasil dari aktivitas kreatif otak manusia, yang terungkap ke dunia luar baik dalam bentuk material maupun non-material. Itu bukanlah perwujudan dari bentuk yang dilindungi, tetapi ciptaan itu sendiri. Kreativitas bisa terjadi di bidang seni, industri, sains, atau kombinasi ketiganya.

Seiring berjalannya waktu, hal tersebut telah mendorong ekonomi kreatif Indonesia semakin berkembang. Salah satunya, dunia seni rupa yang memuat lagu-lagu yang tidak hanya bisa dinikmati di televisi dan radio, tetapi juga di Internet yang membutuhkan perlindungan hukum atas karya-karyanya. Lagu-lagu tersebut tunduk pada hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta.⁴ Lagu adalah karya yang dilindungi dan utuh yang terdiri dari beberapa elemen, seperti melodi, syair, lirik, dan

⁴ Harris Munandar, Op.Cit., h. 94.

aransemen dengan indikasi karya tersebut. Musisi adalah individu atau sekelompok orang yang terinspirasi untuk menciptakan sebuah karya lengkap dari lagu.

Karya Cipta Indonesia adalah Yayasan Manajemen Kolektif yang bertindak atas nama Pencipta lagu, Pemegang Hak Cipta, dan/atau pemilik Hak Terkait dalam mengelola, menghimpun, dan mendistribusikan royalti yang diakui Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Yayasan ini didirikan pada 12 Juni 1990 dengan dukungan dari musisi dan komposer Indonesia, khususnya anggota Asosiasi Penata Musik Indonesia, dan ahli hukum yang peduli dengan masalah Hak Cipta. Memang, saat itu jumlah pelanggaran meningkat dari hari ke hari.

Di zaman modern ini untuk menikmati sebuah lagu sangatlah mudah dikarenakan perkembangan teknologi yang begitu cepat dan canggih untuk mendengarkan lagu bisa melalui internet. Perkembangan Teknologi untuk mendengarkan sebuah lagu tentu membawa dampak positif atau negatif. Dampak positifnya yaitu masyarakat lebih mudah untuk mendengarkan lagu dan untuk pencipta lagu lebih mudah untuk mempromosikan hasil karyanya, sedangkan negatifnya yaitu banyaknya orang yang menyalahgunakan kemajuan teknologi untuk kepentingan pribadi yaitu dengan mencari keuntungan berupa uang dengan membuat video yang di cover lagu dan diunggah ke beberapa situs media sosial.⁵

⁵ Aditya A.A.P.G.I., dan Sukranathca K.A.A., *Perlindungan Hak Terkait Sehubungan Dengan Cover Version Lagu Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta*, Jurnal Ilmu Hukum, Kertha Semaya, 2018.

Salah satu media sosial dalam *smartphone* yang mengunggah cover lagu seperti Aplikasi *Snack Video* yang dimana penggunanya dapat dengan bebas mengunggah video beserta cover lagu yang tanpa sadar mereka menggunakan lagu tersebut sebagai cover dalam sebuah cuplikan video tanpa izin dari pencipta. Pada nyatanya cover lagu ini lebih banyak digemari daripada lagu aslinya yang dimana dinyanyikan dengan tujuan komersial, dan secara tidak langsung merugikan komposernya. Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan peraturan perundang-undangan khusus diperuntukkan atas Ciptaan Pencipta. Indonesia ialah negara pendukung adanya kepastian hukum dan perlindungan Hak Cipta, agar tidak disalahgunakan demi keuntungan seseorang.

Dengan adanya kepastian hukum untuk para pencipta maka pelanggaran Hak Cipta dapat diminimalkan. Peningkatan pelanggaran hak cipta tentunya dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain pemahaman yang kurang baik tentang pengertian hak cipta dan ciptaan. Berdasarkan latar belakang diatas sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP COVER LAGU PADA APLIKASI *SNACK VIDEO* DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa bentuk pelanggaran terhadap cover lagu yang diunggah pada aplikasi *Snack Video*?
2. Bagaimana bentuk Perlindungan Hukum terhadap cover lagu yang diunggah pada aplikasi *Snack Video*?

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui bentuk pelanggaran terhadap cover lagu yang diunggah pada aplikasi *Snack Video*.
- b. Untuk mengetahui bentuk Perlindungan Hukum terhadap cover lagu yang diunggah pada aplikasi *Snack Video* ditinjau dari Undang-Undang No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1.4 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat dari segi teoritis yakni untuk memperdalam konsep-konsep Hukum Perdata terutama mengenai Hak-hak yang dimiliki pencipta suatu karya.
- b. Manfaat secara praktis yakni dapat dijadikan referensi bagi para akademisi di dalam mengembangkan Hukum perdata dan diharapkan dapat menjadi pegangan dan pedoman bagi para akademisi dan praktisi hukum dalam mengajar dan melakukan penyuluhan di masyarakat.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe Penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum yuridis normatif yaitu penelitian yang mengkaji peraturan perundang-undangan yang mempunyai keterkaitan dengan obyek kajian penelitian khususnya mengenai asas-asas dan norma hukum yang tertuang dalam peraturan perundang-undangan.

1.5.2 Pendekatan Penelitian

Dalam penelitian ini, Pendekatan Penelitian yang digunakan adalah Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*) dan Pendekatan Konsep (*Conseptual Approach*).⁶

1. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*), yaitu pendekatan dengan cara mengkaji dan menelaah peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan pokok permasalahan penelitian.⁷
2. Pendekatan Konsep (*Conseptual Approach*), yaitu pendekatan dengan cara mempelajari pandangan dan doktrin dalam ilmu hukum, konsep, asas hukum yang berkaitan dengan topik permasalahan.⁸

1.5.3 Sumber Bahan Hukum

Dalam penelitian ini, penyusun menggunakan bahan hukum yang diperoleh dari data kepustakaan. Selain itu jenis bahan hukum yang digunakan adalah :

1. Bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang bersifat *autoritatif*, dibuat oleh pejabat yang berwenang meliputi peraturan perundang-undangan seperti :
 - a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945
 - b. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Cet. 5, Edisi Pertama, (Jakarta : PT Interpretama Offset, 2009, h. 93

⁷ *Ibid.*, h. 96

⁸ *Ibid.*, h. 137

c. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, Tentang Hak Cipta Beserta Penjasannya

2. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan hukum yang menjelaskan bahan hukum primer yang meliputi buku-buku literatur, pendapat para ahli, kasus-kasus hukum, media massa, media sosial, internet, dan jurnal hukum.

1.5.4 Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum yang dipergunakan dalam penyusunan skripsi ini melalui beberapa langkah yaitu pengumpulan bahan hukum dari literatur kepustakaan berupa hukum dan kepustakaan sesuai dengan subjek kajiannya, mengeliminasi yang tidak relevan, menetapkan masalah hukum yang akan dipecahkan, mentelaah masalah hukum yang diajukan, mengambil kesimpulan berupa pendapat.

1.5.5 Analisis Bahan Hukum

Adapun bahan hukum yang diperoleh dari pengumpulan bahan hukum yaitu peraturan perundang-undangan yang berlaku dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas, penyusun uraikan dan hubungkan sedemikian rupa, sehingga disajikan dalam penjelasan yang sistematis. Hal ini bertujuan untuk menjawab permasalahan hukum yang telah dirumuskan. Cara pemrosesan data hukum adalah sebuah kesimpulan. Dengan kata lain, ini menarik kesimpulan dari masalah umum ke masalah tertentu.

1.6 Sistematika Penulisan

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini disusun dalam bab-bab berikut :

Bab I Pendahuluan, Dimaksudkan untuk menggali acuan umum penelitian yang berisi tentang latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan Metode Penelitian yang meliputi jenis penelitian, pendekatan penelitian, bahan hukum, pengumpulan bahan hukum, analisis bahan hukum, serta pertanggungjawaban penulisan.

Bab II Pelanggaran terhadap Cover Lagu yang diunggah pada Aplikasi *Snack Video*, akan membahas mengenai Hak Cipta, Cover Lagu, Pelanggaran Hak Cipta. Dimana dalam Hak Cipta menjelaskan beberapa hal yaitu pengertian Hak Cipta, ruang lingkup ciptaan, dan hak yang terkandung dalam Hak Cipta. Juga dalam pelanggaran Hak Cipta menjelaskan pengertian pelanggaran Hak Cipta dan bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta. Selain itu bab ini juga menjawab rumusan masalah pertama yaitu bentuk pelanggaran terhadap cover lagu pada aplikasi *Snack Video*.

Bab III Perlindungan Hukum terhadap Cover Lagu pada Aplikasi *Snack Video*, akan membahas mengenai perlindungan hukum, bentuk-bentuk perlindungan hukum, perlindungan hukum atas lagu, pengaturan dalam aplikasi *Snack Video*. Selain itu bab ini juga menjawab rumusan masalah kedua yaitu bentuk perlindungan terhadap cover lagu pada aplikasi *Snack Video*.