

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik sepertinya sudah menjadi bagian dari keseharian banyak orang. Saat ini mendengarkan musik bisa dibilang menjadi salah satu sarana untuk menghilangkan kebosanan maupun menunjang aktivitas dalam kondisi tertentu. *Smartphone* menjadi salah satu sarana pilihan terbaik untuk mendengarkan musik karena selain sangat efektif juga sangat efisien untuk penggunaannya. Agar bisa mendengarkan lagu yang diinginkan beberapa orang mungkin akan membeli lagu tersebut secara *digital*, tidak sedikit juga yang mengunduhnya secara *illegal downloading* diberbagai situs *website* karena memiliki keuntungan yaitu gratis dan akses yang sangat mudah. Namun, sekarang sudah banyak aplikasi *streaming* musik di *iOS/Android* yang menyediakan banyak lagu untuk diputar secara gratis. Setiap harinya musik mengalami perkembangan, mulai dari semakin banyaknya *genre* (aliran musik), kemajuan teknologi alat musik hingga kualitas suara/rekaman yang semakin hari semakin baik. Sama halnya musik yang mengalami perkembangan, teknologi yang berhubungan dengan musik juga ikut berkembang, salah satunya aplikasi musik *online*.

Semua perusahaan berlomba menciptakan layanan *streaming* musik karena potensi bisnis *streaming* musik terlihat sangat menjanjikan. Beberapa aplikasi *streaming* musik yang masih eksis atau bisa dibilang penggunaannya masih banyak yaitu *Joox Music*, *Soundcloud*, *Spotify*, *Musixmatch*. Salah satunya ada *Spotify*,

yang akhir-akhir ini penggunaanya terus meningkat. Spotify merupakan aplikasi *streaming* musik yang ada di *iOS/Android*. Pemilik dari aplikasi Spotify ini berasal dari salah satu perusahaan yang ada di Swedia. Spotify sendiri diluncurkan pada tahun 2008 dan sudah mendukung lebih dari 70 bahasa. Selain itu, Spotify memiliki dua tipe *streaming* yaitu tipe *Free* dan *Premium*. Tentunya tipe *Premium* lebih banyak mendukung fitur seperti peningkatan kualitas *audio* dan juga fitur *download* untuk dimainkan secara *offline*. Selain bisa digunakan untuk perangkat *iOS/Android*, Spotify juga bisa digunakan untuk *desktop* seperti PC atau laptop.¹

Spotify menjadi salah satu “perpustakaan” musik terbesar yang menyediakan berbagai musik dari berbagai zaman, *genre* (aliran musik) dan artis. Jika kita berlangganan paket *premium*, kita dapat menikmati fasilitas ekstra yang tidak diberikan kepada pengguna biasa atau *non-premium*. Salah satu keuntungannya adalah kita dapat melewati (*skip*) lagu dan kita dapat menggunakannya pada waktu *offline* atau saat tidak adanya jaringan *internet*.

Platform populer seperti Spotify juga menjadi salah satu aplikasi *streaming* musik terbesar, dengan memiliki lebih dari 30 juta lagu untuk diputar dan lebih dari 70 juta pelanggan. Selain itu aplikasi ini juga merupakan satu-satunya pesaing terbesar dari *Apple Music*. Aplikasi Spotify ini juga menawarkan banyak sekali lagu yang *up to date* dan sangat lengkap. Aplikasi ini memiliki desain serta fitur yang sederhana sehingga memudahkan para penggunaanya dalam menggunakan aplikasi ini.²

¹ <https://inet.detik.com/cyberlife/d-3175872/kisah-pendiri-spotify-drop-out-kuliah-malah-kaya-raya>, diakses pada 1 Desember 2019 pada pukul 13.27 WIB

² <https://tekno.kompas.com/read/2016/03/31/13140017/Spotify.Masuk.Total.Ada.8.Layanan.Streaming.Musik.di.Indonesia?page=all>

Munculnya berbagai aplikasi musik *streaming* yang menyediakan ribuan bahkan jutaan lagu dari berbagai penjuru dunia secara bersamaan dapat menimbulkan masalah hukum terkait pelanggaran Hak Cipta. Hal ini dikarenakan pertumbuhan perusahaan penyedia layanan *streaming* musik yang begitu pesat tidak diimbangi dengan sistem pengawasan yang baik. Semakin hari, semakin banyak karya-karya yang terus diciptakan oleh manusia, baik itu dalam bidang industri, teknologi dan tidak terkecuali dalam bidang seni seperti tari sastra, film, dan musik baik itu dalam format MP3 atau MP4. Dengan bertambahnya karya-karya tersebut, manusia menyadari akan adanya hak baru di luar hak kebendaan atau barang. Pengakuan atas segala temuan, seperti ciptaan dan kreasi baru yang ditemukan dan diciptakan baik oleh individu maupun kelompok telah melahirkan apa yang disebut dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Di Indonesia, masalah Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku saat ini, yaitu Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-Undang tersebut juga mengatur tentang pemberian royalti terhadap Pemegang Hak Cipta. Sistem royalti juga baru dikenal dalam beberapa tahun terakhir ini, sehingga banyak Pencipta lagu atau musik yang belum paham tentang sistem ini. Pihak perusahaan rekaman dalam hal ini juga sering memanfaatkan ketidaktahuan para Pencipta lagu. Dengan kondisi seperti itu membuat lembaga *publisher* musik banyak bermunculan untuk menjembatani para Pencipta lagu dengan pihak produser apabila menggunakan sistem royalti³.

³ Atmadja, 2003, Hendra Tanu, *Hak Cipta Musik atau Lagu*, Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, hlm. 321

Dalam rangka pengeksploitasian Hak Cipta, seorang Pencipta tidak dapat melaksanakan sendiri secara maksimal tanpa ada bantuan dari organisasi Hak Cipta yang secara khusus menangani masalah tersebut, terutama untuk ciptaan musik atau lagu. Para Pencipta atau Pemegang Hak Cipta tidak mungkin mendatangi setiap penyelenggaraan acara musik satu persatu, seperti konser, televisi, radio, hotel, karaoke, klub malam, dan lain-lain untuk menagih hak ekonominya. Di Indonesia tugas tersebut dijalankan oleh salah satu Lembaga Manajemen Kolektif yaitu Yayasan Karya Cipta Indonesia (YKCI) yang melaksanakan pengadministrasian kolektif atas pemakaian Hak Cipta dari para Pencipta lagu atau musik, baik ciptaan Indonesia maupun asing.⁴

UUHC mengatur hak apa saja yang dimiliki oleh seseorang, kapan Hak Cipta tersebut terjadi, ciptaan apa saja yang dilindungi dalam Hak Cipta, perlindungan apa saja yang didapatkan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta serta konsekuensi yang didapat bagi setiap orang yang melanggar Hak Cipta. Ada juga sistem yang mengatur pembayaran royalti, setiap lagu dihitung berapa kali diputar dalam sebulan, setiap tempat usaha wajib memasang mesin maupun perangkat lunak yang menghitung berapa kali suatu lagu diputar selama sebulan guna memudahkan penyelidikan.

Dari beberapa peraturan diatas maka sudah jelas bahwa UUHC tersebut harus disosialisasikan kepada masyarakat untuk kepastian hukum dan peningkatan pendapatan bagi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta sebuah lagu. Selain itu UUHC turut mengatur sanksi pidana terkait pelanggaran Hak Cipta yang terdapat dalam

⁴ Pasal 5 Anggaran Dasar Yayasan Karya Cipta Indonesia

Pasal 113 ayat (2) menyatakan bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Pelanggaran Hak Cipta atas sebuah lagu pada aplikasi musik terjadi pada tahun 2017 silam yang dilakukan Hanin Dhiya Citaningtyas yang melakukan *remake* (aransemen ulang) terhadap lagu dari grup band Payung Teduh. Berangkat dari *remake* (aransemen ulang) lagu tersebut kemudian Hanin Dhiya tertarik untuk menjual suara merdunya pada aplikasi musik Spotify dan *i-Tunes* (*Apple Music*) tanpa seizin management Payung Teduh. Hal tersebut menunjukkan masih terdapat kelemahan dalam perlindungan hukum yang dalam kebijakan penyebaran Hak Cipta yang diberikan oleh aplikasi *streaming* musik Spotify.⁵ Selain itu, berdasarkan beberapa pemberitaan, penulis telah meneliti dan menemukan setidaknya sejak tahun 2015 sampai 2018 Spotify sendiri telah mengalami beberapa kali tuntutan terkait pelanggaran Hak Cipta, misalnya pada tanggal 31 Desember 2015 musisi David Lowrey mengajukan tuntutan terhadap Spotify yang tidak memberikan royalti dalam mendistribusikan musik yang telah memiliki Hak Cipta.⁶ Selain itu, Spotify pada tanggal 03 Januari 2018 mendapat tuntutan dari *Wixen*

⁵ <https://www.tribunnews.com/seleb/2017/10/03/vokalis-payung-teduh-kecewa-dengan-hanin-dhiya-gara-gara-cover-lagu-akad> di akses pada 3 Desember pada pukul 20.59 WIB

⁶ <https://www.liputan6.com/teknologi/read/2400645/dianggap-curangi-artis-spotify-dituntut-us-150-juta> di akses pada tanggal 8 April 2019 pada pukul 20.00

Music Publishing sebesar 21,6 triliun atas penggunaan ribuan lagu yang memiliki Hak Cipta.⁷

Dari pemaparan kasus tersebut dapat diketahui bahwa kemajuan teknologi dapat saja membuat dampak positif maupun negatif. Dampak positif yang didapatkan adalah kemudahan setiap orang dalam berkarya bisa dengan mudahnya dipublikasikan ke khalayak umum, sementara dampak negatif yang didapatkan adalah terkadang masih banyak orang tidak mengetahui adanya peraturan mengenai Hak Cipta.

Berkaitan dengan hal tersebut, masalah ini menunjukkan bahwa problematika terkait pelanggaran Hak Cipta terus terjadi, dimana perkembangan teknologi dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mencari keuntungan pribadi dengan mengabaikan Hak Cipta yang dimiliki individual tertentu yang dapat berdampak mematikan kreasi para Pencipta karena peredaran lagu yang dulunya terbatas baik jumlah dan keasliannya, tetapi sekarang ini batasan-batasan tersebut terhapus dan peredarannya tidak dapat dibatasi baik secara jumlahnya dan keaslian daripada lagu yang beredar. Oleh karena itu, maka penulis akan meneliti lebih lanjut mengenai permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul **Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Atas Pembayaran Royalti Lagu dan Musik dalam Aplikasi *Streaming* Musik.**

⁷ <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20180103152623-185-266437/spotify-dituntut-triliunan-rupiah-oleh-label-musik> di akses pada tanggal 8 April 2019 pada pukul 20.09

B. Rumusan Masalah

Penelitian skripsi ini mengambil dua rumusan masalah pokok, yaitu:

1. Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta atas Pembayaran Royalti Karya Cipta Lagu dan Musik dalam Aplikasi *Streaming* Musik?
2. Bagaimana Mekanisme Pembayaran Royalti atas Lagu dan Musik dalam aplikasi *streaming* musik kepada Pencipta?

C. Tujuan Penelitian

Studi ini bertujuan untuk:

1. Untuk menemukan, menelaah serta menganalisis mengenai Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta atas Pembayaran Royalti Karya Cipta Lagu dan Musik dalam Aplikasi *Streaming* Musik.
2. Untuk menemukan, menelaah serta menganalisis mengenai Bagaimana Mekanisme Pembayaran Royalti atas Lagu dan Musik dalam aplikasi *streaming* musik kepada Pencipta?

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritik, penelitian ini dimaksudkan untuk memberi masukan dan diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran atau memberikan solusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya dapat digunakan sebagai referensi dalam bentuk karya ilmiah hukum, dan serta dapat dimanfaatkan sebagai referensi dalam melakukan penelitian yang memiliki kesamaan objek.
2. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dalam rangka menyusun kesimpulan, guna menjawab permasalahan yang diteliti

untuk pengembangan penalaran dalam menerapkan ilmu hukum khususnya dalam memahami mengenai perlindungan hukum terkait Hak Cipta lagu dan musik.