

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP LAGU CIPTAAN
MELALUI JARINGAN INTERNET MENURUT UNDANG-
UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA
DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19
TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-
UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI
DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat guna menempuh Sidang
Tugas Akhir dan mendapatkan gelar Sarjana Hukum Universitas
Langlangbuana Bandung

Oleh:

RAKA ANDIKA HERRO

41151010140173

Program Kekhususan Keperdataan

Dibawah Bimbingan :

DEWI ROHAYATI, S.H., M.H.



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LANGLANGBUANA
BANDUNG
2018**

ABSTRAK

Hak cipta merupakan hak yang harus dilindungi karena hak cipta ini sebagai karya yang lahir dari seseorang, maupun suatu masyarakat yang menjadi penghargaan terhadap suatu karya. Di Indonesia sebagai Negara yang kaya akan budaya, seni dan lain sebagainya. Dengan begitu menjadi kewajiban pemerintah dalam melindungi hak cipta yang ada di negaranya. Data yang dimiliki Mabes Polri, ada sebanyak 251 kasus terkait pelanggaran hak cipta yang ditemukan pihak berwajib selama tahun 2004, sedangkan pada tahun 2005 dan 2006 semakin melonjak. Dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dihubungkan dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di harapkan dapat memberikan perlindungan kepada pencipta. Maka dapat diidentifikasi permasalahan yaitu : apakah kegiatan parodi dan aransemen lagu melanggar Hak Cipta dan penegakan hukum sebagai bentuk perlindungan Hak Cipta.

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif dan analisis deskriptif. Tahapan penelitian dilakukan dengan metode penelitian kepustakaan berdasarkan data primer dan sekunder. Teknik pengumpulan data dengan studi dokumen yaitu mengumpulkan data semua bahan-bahan hukum diolah secara sistematis sesuai dengan tujuan dan kebutuhan penelitian. Analisis data menggunakan metode yuridis kualitatif.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa kasus penggunaan lagu "Khusnul Khatimah" yang diparodikan tidak melanggar hak cipta dilihat dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 43 huruf d dan kasus lagu "Tanah Airku" di aransemen oleh DJ Alffy terdapat pelanggaran hak cipta dilihat dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 9. Berdasarkan Ketentuan pidana Pasal 113 ayat (2) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor (5599) merupakan perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian sehingga harus bertanggung jawab dan memberikan ganti rugi atas kerugian pencipta.

Kata Kunci: Perlindungan Hak Cipta, Parodi, Aransemen

ABSTRACT

Copyright is a right that must be protected because this copyright is a work that was born from someone, as well as a society that is a tribute to a work. In Indonesia as a country rich in culture, art and so on. That way it becomes the government's obligation to protect the copyright in the country. Data owned by the National Police Headquarters, there are 251 cases related to copyright infringement that were found by the authorities during 2004, while in 2005 and 2006 it increased. With the enactment of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright in connection with Law Number 19 of 2016 concerning Amendments to Law Number 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions, it is expected to provide protection to the creator. Then problems can be identified, namely: whether parody and song arrangement activities violate Copyright and law enforcement as a form of Copyright protection.

This research is a normative juridical research and descriptive analysis. The research stage was carried out by library research method based on primary and secondary data. Data collection techniques with document study are collecting data of all legal materials processed systematically in accordance with the objectives and needs of the study. Data analysis uses qualitative juridical methods.

The conclusion of this study that the use of the song "Khusnul Khatimah" parodied violates copyright seen in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright Article 43 letter d and the case of the song "Tanah Airku" in an arrangement by DJ Alffy there is copyright infringement seen of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright Article 9. Based on the criminal provisions of Article 113 paragraph (2) of the Law of the Republic of Indonesia Number 28 of 2014 concerning Copyright (State Gazette of the Republic of Indonesia Number 266 of 2014, Supplement to the State Gazette of the Republic of Indonesia Number (5599) is an unlawful act which results in a loss so that it must be responsible and provide compensation for the loss of the creator.

Keywords: Copyright Protection, Parodi, Arrangement

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya, sehingga dengan keinginan yang ada dan bantuan dari semua pihak baik secara formal maupun materil, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul : **“PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP LAGU CIPTAAN MELALUI JARINGAN INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG TRANSAKSI DAN ELEKTRONIK”**.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi persyaratan mengikuti sidang komprehensif serta meraih gelar sarjana Hukum pada Program Kekhususan Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana Bandung.

Dalam penyusunan skripsi ini, Penulis dengan kemampuan yang ada telah berusaha semaksimal mungkin guna mendapatkan data data yang menunjang kesempurnaan laporan ini dengan sebaik baiknya akan tetapi tentu masih banyak kekurangan di dalamnya, namun demikian penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis sebagai suatu pengalaman dan bagian dari pembelajaran.

Berkenan dengan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada ibu Dewi Rohayati S.H., M.H. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan serta memberikan pengarahan kepada penulis dalam penulisan skripsi ini. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. H. R. AR. Harry Anwar, S.H.,M.H. selaku Rektor Universitas Langlangbuana,
2. Ibu Dr. Hj. Hernawati RAS, S.H.,M.SI. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Langlangbuan.
3. Ibu Eni Dasuki Suhardini, S.H.,M.H. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
4. Ibu Sri Mulyati Chalil, S.H.,M.H. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
5. Bapak Dani Durahman, S.H.,M.H selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana.
6. Ibu Dini Ramdania, S.H.,M.H selaku Ketua Prodi Fakultas Hukum Universitas langlangbuana.
7. Bapak Rachmat Suharno, S.H.,M.H. selaku Kapala Lab dan Dok. Hukum Universitas Langlangbuana.
8. Seluruh Dosen dan Staf Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Langlangbuana
9. Seluruh Staf Perpustakaan Universitas Langlangbuana
10. Sahabat angkatan Tahun 2014 khususnya A3 Alvin, Kartika, Raka, Akbar , Elsa, Vinca, Ghani, Taufik, Hakiki, Aip, Dhika, Mush, Suhendar di Fakultas Hukum Universitas langlangbuana yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan persahabatan selama kuliah.
11. Secara khusus penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada Kedua Orangtua tercinta dan kaka tercinta, serta saudara-saudara yang telah memberikan doa dan semangat.

Bandung, Agustus 2018

Penulis

DAFTAR ISI

PERNYATAAN	
PERSETUJUAN	
ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	v
BAB 1 PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	8
C. Tujuan Penelitian	9
D. Kegunaan Penelitian.....	9
E. Kerangka Pemikiran.....	10
F. Metode Penelitian	16
BAB II TINJAUAN UMUM MENGENAI HAK CIPTA, INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK (ITE), MUSIK DAN LAGU	
A. Tinjauan umum tentang Hak Cipta	
1. Pengertian Hak Cipta	21
2. Sejarah Hak Cipta	23
3. Hasil ciptaan yang dilindungi	27
4. Hak-Hak yang tercakup di dalam Hak Cipta.....	32
5. Pendaftaran Hak Cipta di Indonesia	40
B. Tinjauan umum tentang Informasi Transaksi Elektronik	
1. Informasi Elektronik.....	50
2. Transaksi Elektronik	51
3. Teknologi Informasi	52
4. Media sosial	57

a. <i>Facebook</i>	58
b. <i>Twitter</i>	58
c. <i>Instagram</i>	59
d. <i>Youtube</i>	62
e. <i>Path</i>	68
f. <i>BlackBerry Messenger (BBM)</i>	68
g. <i>Line</i>	69
C. Tinjauan Umum tentang Musik dan Lagu	
1. Pengertian Musik dan Lagu.....	69
2. Sejarah Musik dan Lagu.....	72
3. Parodi Lagu	74
4. Aransemen	76
5. Musik <i>Elektronic Dance Music (EDM)</i>	78

BAB III KASUS PENGGUNAAN LAGU CIPTAAN YANG DIPARODIKAN DAN PERUBAHAN ARANSEMEN PADA TAYANGAN INTERNET

A. Penggunaan lagu “Khusnul Khotimah” ciptaan Opick diparodikan menjadi lagu “Eta Terangkanlah”	84
B. Penggunaan lagu “Tanah Airku” ciptaan Ibu Sud di aransemen oleh DJ Alffy Reff menggunakan music EDM (<i>Electronic Dance Music</i>)	85

BAB IV ANALISIS MENGENAI PENEGAKAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA LAGU CIPTAAN YANG DI *PARODIKAN* / MENGUBAH ARANSEMEN LAGU MELALUI TAYANGAN INTERNET

A. Analisis terhadap kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet	90
B. Penegakan Hukum sebagai bentuk perlindungan Hak Cipta terhadap kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet	93

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan	106
B. Saran	108

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia pada fitrahnya memiliki kemampuan untuk mencipta, berkreasi dan menghasilkan sesuatu dari hasil daya pikir dan kemampuannya. Setiap orang dapat menghasilkan karya yang berbeda, karya-karya tersebut bernilai artistik, dan bermanfaat bagi manusia lainnya. Oleh karena karya hasil daya pikir dan kemampuan ini kerap digunakan dan dimanfaatkan secara bersama sama dalam masyarakat, maka pengaturannya secara hukum, agar terciptanya kehidupan yang harmoni antar sesama manusia. Hal ini disebut Kekayaan Intelektual, dan terdapat Hukum Kekayaan Intelektual sebagai norma pengaturannya. Kekayaan intelektual adalah kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur dan seterusnya, sedangkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak-hak (wewenang/kekuasaan) untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut, yang diatur dalam norma-norma atau hukum-hukum yang berlaku.

Dewasa ini kemajuan teknologi yang semakin canggih mempermudah setiap orang dalam mengeksplorasi maupun menampilkan karyanya dalam berbagai cara, seperti *YouTube*. *YouTube* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin

melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Setiap orang bisa berpartisipasi mengunggah (*mengupload*) video ke server YouTube dan membaginya ke seluruh dunia. Bahkan tak jarang seseorang menjadi terkenal dan mendapatkan banyak pemasukan dengan cara tersebut, seperti dalam YouTube sendiri jika *viewers* dari suatu video tersebut banyak, maka pemilik video tersebut bisa mendapatkan uang dari hasil video yang dilihat tersebut.

Permasalahan yang terjadi masa kini adalah terkadang orang yang membuat parodi dan mengubah aransemen lagu justru menjadi lebih terkenal daripada penyanyi asli lagu tersebut, sehingga sering terjadi sengketa diantara penyanyi lagu asli dengan orang yang membuat parodi/mengubah aransemen lagu. Hal ini dikarenakan penyanyi lagu asli yang biasanya juga pemilik hak terkait merasa dirugikan karena karyanya lebih dikenal karena orang lain bukan karena karya yang mereka buat. Parodi adalah sering disebut pula dengan plesetan dalam penggunaan yang umum, artinya ada suatu hasil karya yang digunakan untuk memelestikan, memberikan komentar atas karya asli, judulnya maupun pengarangnya.¹⁾ Selain itu parodi dari beberapa lagu di Indonesia dinyanyikan dengan niat lucu-lucuan untuk menarik perhatian serta mengundang tawa di media penanyangan internet. Kebanyakan orang yang memparodikan suatu lagu di media penanyangan internet telah

¹⁾ Researchgate,

<https://id.m.wikipedia.org/wiki/parodi>, diakses pada tanggal 20 Mei 2018 pada pukul 12.14 WIB

meminta ijin dari pencipta lagu dan walaupun sudah mendapatkan ijin apakah ada batasan suatu lagu “dipelesetkan” sedemikian rupa sehingga keluar batas dari nilai seni atau kepribadian pencipta yang di wujudkan dalam karya cipta yang ingin ditonjolkan oleh si pencipta lagu.

Salah satunya adalah lagu berjudul “Khusnul Khotimah” yang diciptakan oleh Opick dalam album Ya Rahman tahun 2007, lagu ini diparodikan jadi viral di tayangan internet dengan judul “Eta Terangkanlah”, asal mula lagu ini menjadi populer di media social Instragram oleh akun yang berbasis penggemar klub sepak bola Persib Bandung. Terlihat dari beberapa potongan video yang hadir dengan *caption* kalimat “Eta Terangkanlah” diriingi dengan *background* dari sebuah lagu. Lagu yang berjudul “Khusnul Khotimah” adalah lagu yang diciptakan untuk mengingatkan agar umat manusia menyadari tentang hari kematian yang pasti datang, tetapi nilai moral yang terkandung didalamnya menjadi berubah dengan membuat parodi lagu tersebut “Eta Terangkanlah” menjadi bahan guyonan sehingga nilai esensi lagu tersebut berubah.

Disisi lain pula ada juga yang mengaransemen sebuah lagu berjudul “Tanah Airku” yang di ciptakan oleh Ibu Sud pada tahun 1927, lagu ini di aransemen menjadi viral berupa versi EDM (*Electronic Dance Music*), asal mula lagu ini di aransemen oleh seorang DJ sekaligus *youtubers* bernama Auwalur Rizqi Al-Firori atau akrab di panggil Alffy, berinisiatif mengaransemen ulang lagu Tanah Airku ke *channel social media* miliknya.

Lagu tanah airku mengandung makna bawa kita harus cinta kepada Indonesia dan bangga akan budaya Indonesia, tetapi makna dari lagu tanah airku berubah setelah di aransemen ulang, yang ada malah ada unsur budaya barat yang masuk kedalamnya. Aransemen lagu adalah penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrument lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah.

Dewasa ini kemajuan teknologi yang semakin canggih mempermudah setiap orang dalam memparodikan suatu lagu, mengaransemen lagu dan menampilkan karyanya dalam berbagai cara, seperti di media sosial. Media sosial adalah saluran atau sarana pergaulan sosial secara online di dunia maya (internet).²⁾ *Youtube* dan *instagram* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa gambar bergerak dan bisa diandalkan. Situs ini memang disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video dan menontonnya langsung. Setiap orang bisa berpartisipasi mengunggah (*mengupload*) video ke media sosial dan membaginya ke seluruh dunia.³⁾ Banyak dijumpai artis yang memulai kariernya karena mengunggah karyanya melalui media

²⁾ Researchgate,
<https://www.google.co.id/amp/s/unclegofur.wordpress.com/2016/01/11/12/amp/> diakses pada tanggal 20 mei 2018 jam 12.14 WIB.

³⁾ Researchgate,
[https://www.researchgate.net/publication/44046118_YouTube_Broadcasting_The_World_dan_Opini_Mahasiswa_\(Studi_Deskriptif_tentang_Opini_Mahasiswa_Universitas_Sumatera_Utara_terhadap_Penggunaan_Situs_YouTube_sebagai_Media_Komunikasi_Global\)](https://www.researchgate.net/publication/44046118_YouTube_Broadcasting_The_World_dan_Opini_Mahasiswa_(Studi_Deskriptif_tentang_Opini_Mahasiswa_Universitas_Sumatera_Utara_terhadap_Penggunaan_Situs_YouTube_sebagai_Media_Komunikasi_Global)), diakses pada tanggal 17 Februari 2018 pada pukul 19.10 WIB.

sosial tersebut. Memang akhir-akhir ini sedang marak dengan peristiwa parodi lagu dan mengaransemen suatu lagu lewat media sosial, karena dengan media sosial tersebut seseorang lebih mudah dalam menunjukkan karyanya kepada khalayak umum. Bahkan tak jarang seseorang menjadi terkenal dan mendapatkan banyak pemasukan dengan cara tersebut, seperti dalam *Youtube* sendiri jika *viewers* dari suatu video tersebut banyak, maka pemilik video tersebut bisa mendapatkan uang dari hasil video yang dilihat tersebut. Karena begitu mudahnya cara untuk menjadi terkenal, maka banyak orang yang berlomba-lomba memparodikan lagu dan mengaransemen ulang lagu dan mengunggahnya di media sosial.

Pemaparan kasus tersebut dapat diketahui bahwa kemajuan teknologi dapat saja membuat dampak positif dan dampak 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 HKI, dalam hal ini adalah hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC 2014). Dalam UUHC tersebut diatur bagaimana hak cipta bisa dimiliki seseorang, kapan hak cipta tersebut terjadi, hak apa saja yang dilindungi dalam hak cipta, perlindungan yang didapat bagi pemegang hak cipta serta konsekuensi yang didapat bagi setiap orang yang melanggar hak cipta. Manusia pada fitrahnya memiliki kemampuan untuk mencipta, berkreasi dan menghasilkan sesuatu dari hasil daya pikir dan

kemampuannya. Setiap orang dapat menghasilkan karya yang berbeda, karya-karya tersebut bernilai artistik, dan bermanfaat bagi manusia lainnya. Oleh karena karya hasil daya pikir dan kemampuan ini kerap digunakan dan dimanfaatkan secara bersama sama dalam masyarakat, maka pengaturannya secara hukum, agar terciptanya kehidupan yang harmoni antar sesama manusia. Hal ini disebut Kekayaan Intelektual, dan terdapat UU Tentang Hak Kekayaan Intelektual sebagai norma pengaturannya. Kekayaan intelektual adalah kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur dan seterusnya, sedangkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak-hak (wewenang/kekuasaan) untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut, yang diatur dalam norma-norma atau hukum-hukum yang berlaku.⁴⁾

Hak cipta sebagai satu bagian dalam bidang Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) merupakan hak yang sangat pribadi atau eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan Perundang-undangan yang berlaku. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang telah diganti dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang disahkan di Jakarta dan mulai berlaku pada tanggal 16 Oktober 2014 berikut penjelasannya yang termuat di dalam Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia No. 5599 yang

⁴⁾ Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm, 38.

mengakibatkan dicabutnya keberlakuan Undang-Undang Hak Cipta yang lama yakni Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 menyebutkan bahwa, “Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan Ketentuan Peraturan Perundang-undangan”.

Salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 12 huruf d Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah ciptaan lagu atau musik. Karya lagu atau musik adalah ciptaan utuh yang terdiri dari unsur lagu atau melodi, syair atau lirik dan aransemennya, termasuk notasinya, dalam arti bahwa lagu atau musik tersebut merupakan satu kesatuan karya cipta.⁵⁾ Pencipta musik/lagu atau lagu adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atas inspirasinya lahir suatu ciptaan musik atau lagu berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi yang dalam istilah lain dikenal sebagai komposer.⁶⁾

Seorang pencipta musik/lagu memiliki hak eksklusif untuk mengemukakan atau memperbanyak ciptaannya ataupun memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukan hal tersebut. Itu berarti bahwa seseorang atau suatu pihak yang memiliki keinginan untuk menggunakan karya cipta (lagu) milik orang lain, maka ia harus terlebih dahulu meminta izin dari si pencipta musik/lagu atau orang-orang yang memegang hak cipta atas lagu tersebut. Hal ini dimuat di

⁵⁾ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar*, PT. Alumni, Bandung, 2006, hlm, 6.

⁶⁾ Hendra Tanu Admadja, *Hak Cipta Musik atau Lagu*, Pascasarjana UI, Jakarta, 2003, hlm, 55.

dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa, “Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perUndang-Undangan yang berlaku”.⁷⁾

Berdasarkan uraian yang telah dijabarkan di atas, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP LAGU CIPTAAN MELALUI JARINGAN INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2016 TENTANG PERUBAHAN ATAS UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah dipaparkan, permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet merupakan pelanggaran hak cipta?
2. Bagaimana penegakan hukum sebagai bentuk perlindungan Hak Cipta lagu ciptaan terhadap kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet?

⁷⁾ Sudjatmiko, Bagus, *Pengantar Ethnomusikologi I*, Citra Utama Grafindo, Jakarta, 1997, hlm, 5.

C. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan latar belakang masalah dan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengkaji apakah kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet merupakan pelanggaran hak cipta.
2. Untuk mengetahui dan mengkaji penegakan hukum sebagai bentuk perlindungan Hak Cipta lagu ciptaan terhadap kegiatan parodi lagu ciptaan dan perubahan aransemen lagu melalui tayangan internet.

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian yang akan diperoleh dari penulisan hukum ini dapat penulis bagi menjadi 2 (dua) kategori, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini memberikan kontribusi pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu hukum, khususnya dalam masalah perlindungan hak cipta dan hak terkait terhadap lagu yang akan diparodikan / mengubah aransemen lagu di tayangan internet.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pembaca pada umumnya, masyarakat luas serta lembaga-lembaga yang terkait pada khususnya. Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan juga akan berguna bagi setiap pemilik hak cipta dan hak terkait maupun orang-orang yang

akan membuat parodi / mengubah aransemen lagu di tayangan internet agar lebih memperhatikan aspek hukum HKI.

E. Kerangka Pemikiran

Teori perlindungan hukum bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak.⁸⁾

Perlindungan ini juga berlaku terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual yang dihasilkan oleh seseorang, termasuk hak cipta atas lagu. Tahun 1690, John Locke mengutarakan dalam bukunya "*Two Treatises on Civil Government*" bahwa pengarang atau penulis mempunyai hak dasar (*natural right*) atas karya. Dapat dikatakan bahwa perlindungan yang diberikan kepada hasil ciptaan dan penciptanya, bukan saja sekedar sebagai penghormatan dan penghargaan terhadap hasil karya cipta seseorang saja di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, tetapi juga diharapkan akan dapat membangkitkan semangat dan minat yang lebih besar untuk melahirkan ciptaan baru di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Hak cipta merupakan hak milik, Mahadi berpendapat bahwa yang menjadi obyek hak milik berdasarkan rumusan Pasal 499 Kitab Undang-

⁸⁾ Researchgate,
http://abstrak.ta.uns.ac.id/wisuda/upload/E0012307_bab2.pdf. Di akses tanggal 22 Agustus 2018, pukul 16.20.

Undang Hukum Perdata adalah barang dan hak.⁹⁾ Hak cipta memberikan hak untuk menyita benda yang diumumkan bertentangan dengan hak cipta itu serta perbanyak yang tidak diperbolehkan, dengan cara dan dengan memperhatikan ketentuan yang ditetapkan untuk penyitaan benda bergerak baik untuk menuntut penyerahan benda tersebut menjadi miliknya ataupun untuk menuntut suatu benda itu dimusnahkan atau dirusak sehingga tidak dapat dipakai lagi. Dapat terwujud pergaulan yang tertib dan lancar, satu-satunya cara yang bisa ditempuh oleh masyarakat adalah dengan jalan menegakkan ketertiban dan kepastian hukum dalam setiap aspek kehidupan sesuai dengan kaidah-kaidah dan nilai hukum yang telah disepakati.¹⁰⁾ Penegakkan hukum adalah persoalan yang dihadapi oleh setiap masyarakat. Kata penegakan hukum memiliki arti menegakkan, melaksanakan ketentuan dalam masyarakat, sehingga dalam konteks yang lebih luas penegakan hukum merupakan suatu proses berlangsungnya perwujudan konsep-konsep yang abstrak menjadi kenyataan.¹¹⁾ Faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum adalah:¹²⁾

1. Faktor hukumnya sendiri;
Lebih menekankan pada peraturan Perundang-Undangannya, jika terjadi pelanggaran dan aturannya tidak jelas maka penegakan hukum pun akan terhambat.
2. Faktor penegak hukum;
Ruang lingkup dari istilah penegak hukum adalah luas sekali, oleh karena mencakup mereka yang secara langsung dan

⁹⁾ Researchgate,
<https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/download/8732/7820>. Di akses tanggal 25 Agustus 2018, pukul 15.06.

¹⁰⁾ M.Yahya Harahap, *Pembahasan Permasalahan dan Penerapan KUHAP*, cetakan kedua belas, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm, 164.

¹¹⁾ Ishaq, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta:2007, hlm, 244.

¹²⁾ Soerjono Soekanto, *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. PT Raja Grafindo Persada, Jakarta:2011, hlm, 8.

secara tidak langsung berkecimpung di bidang penegakan hukum.

3. Faktor sarana dan fasilitas;
Tanpa adanya sarana atau fasilitas tertentu, maka tidak mungkin penegakan hukum akan berlangsung dengan lancar. Sarana itu mencakup yang mendukung penegakan hukum, seperti tenaga manusia yang berpendidikan dan terampil, organisasi yang baik, peralatan yang memadai, keuangan yang cukup, dan seterusnya.
4. Faktor masyarakat;
Penegakan hukum itu berasal dari masyarakat, dan bertujuan untuk mencapai kedamaian dalam masyarakat. Oleh karena itu, jika dipandang dari sudut tertentu maka masyarakat mempengaruhi penegakan hukum tersebut.
5. Faktor kebudayaan
Faktor kebudayaan yang sebenarnya bersatu padu dengan faktor masyarakat sengaja dibedakan, karena di dalam pembahasannya diketengahkan masalah sistem nilai-nilai yang menjadi inti dari kebudayaan spiritual atau non material.

Kelima faktor penting di atas memiliki hubungan yang sangat erat, sehingga faktor-faktor tersebut menjadi tolak ukur dalam pelaksanaan penegakan hukum. Penegakan hukum terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual terutama hak cipta di Indonesia masih belum berjalan dengan baik, ditandai masih banyaknya pelaku pengunduhan lagu melalui situs tanpa bayar di internet yang merugikan hak ekonomi dan hak moral para pencipta dan pemilik lagu, namun pemerintah telah berupaya mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta dengan memperbaharui Undang-Undang hak ciptanya.

Pasal 7 TRIPS (*Tread Related Aspect of Intellectual Property Right*) menjabarkan tujuan dari perlindungan dan penegakan hak atas kekayaan intelektual adalah perlindungan dan penegakan hukum hak atas kekayaan intelektual bertujuan untuk mendorong timbulnya inovasi, pengalihan dan

penyebaran teknologi dan diperolehnya manfaat bersama antara penghasil dan pengguna pengetahuan teknologi, menciptakan kesejahteraan sosial dan ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.

Pelanggaran terhadap hak ekonomi seseorang mewajibkan orang tersebut membayar ganti rugi. Istilah ganti kerugian merupakan istilah hukum perdata yang timbul sebagai akibat wanprestasi dalam perikatan, baik karena perjanjian maupun karena undang-undang.¹³⁾

Ketentuan Pasal 96 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa pencipta, pemegang hak cipta dan atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi, ganti rugi tersebut diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait. Hak kekayaan intelektual dalam teknologi informasi tidak dapat lepas dari HAKI tentang perangkat lunak. Di Indonesia, HAKI perangkat lunak (HAKI PL) termasuk kategori hak cipta (*copyright*). Dengan adanya teknologi informasi, membuat manusia lebih mudah untuk mengekspresikan karyanya / kreatifitasnya kepada umum karena proses penyampaian informasi lebih cepat dan lebih luas.

Teknologi Informasi dan Komunikasi, adalah payung besar terminologi yang mencakup seluruh peralatan teknis untuk memproses dan menyampaikan informasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi mencakup dua aspek yaitu teknologi informasi dan teknologi

¹³⁾ Leden Marpaung, *Proses Tuntutan Ganti Kerugian dan Rehabilitasi Dalam Hukum Pidana*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1997, hlm, 3.

komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi.

Teknologi komunikasi adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat yang satu ke lainnya. Oleh karena itu, teknologi informasi dan teknologi komunikasi adalah dua buah konsep yang tidak terpisahkan. Jadi Teknologi Informasi dan Komunikasi mengandung pengertian luas yaitu segala kegiatan yang terkait dengan pemrosesan, manipulasi, pengelolaan, pemindahan informasi antar media. Istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer (baik perangkat keras maupun perangkat lunak) dengan teknologi komunikasi pada pertengahan abad ke-20. Perpaduan kedua teknologi tersebut berkembang pesat melampaui bidang teknologi lainnya. Hingga awal abad ke-21, Teknologi Informasi dan Komunikasi masih terus mengalami berbagai perubahan dan belum terlihat titik jenuhnya.

Media sosial adalah sebuah media daring, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi, dan menciptakan isi meliputi *blog*, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual. *Blog*, jejaring sosial dan wiki merupakan bentuk media sosial yang paling umum digunakan oleh masyarakat di seluruh dunia. Andreas Kaplan dan Michael Haenlein mendefinisikan media sosial sebagai "sebuah kelompok aplikasi berbasis internet yang membangun di atas dasar ideologi dan teknologi

Web 2.0, dan yang memungkinkan penciptaan dan pertukaran “*user-generated content*”.¹⁴⁾ Klasifikasi Media sosial teknologi mengambil berbagai bentuk termasuk majalah, forum internet, *weblog*, *blog* sosial, *microblogging*, *wiki*, *podcast*, foto atau gambar, video, peringkat dan bookmark sosial. Dengan menerapkan satu set teori-teori dalam bidang media penelitian (kehadiran sosial, media kekayaan) dan proses sosial (*self-presentasi*, *self-disclosure*) Kaplan dan Haenlein menciptakan skema klasifikasi untuk berbagai jenis media sosial dalam artikel Horizons Bisnis mereka diterbitkan dalam 2010.

Parodi adalah hasil suatu karya yang digunakan untuk memelestikan, memberi komentar atas karya asli, judulnya atau tentang pengarangnya dalam bahasa yang satir. Parodi berasal dari kata Yunani *Paradoks* yang berarti lagu sebagai tanggapan, akrod sumbang. Semula sebuah pentas yang membayangi sebuah tragedi, kemudian lebih umum, sebuah karya serius yang terkenal maupun sebuah aliran/pengarang tertentu. Parodi dapat dianggap sebagai sebuah banyol, tetapi kadang-kadang bernada polemis karna mencapai sebuah karya atau aliran sebagai kadaluarsa.¹⁵⁾

Aransemen berasal dari bahasa Belanda *Arrangement*, yang artinya penyesuain komposisi musik dengan beberapa suara penyanyi atau

¹⁴⁾ Researchgate,
https://id.wikipedia.org/wiki/Media_sosial. Di akses tanggal 26 Agustus 2018 Pukul 14.10.

¹⁵⁾ Researchgate,
<https://khaerulsobar.wordpress.com/pengetahuan-umum/parodi-dan-tragedi/>, diakses pada tanggal 26 Agustus 2018 pukul 11.11 WIB.

instrumen musik yang di dasarkan atas sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah. Orang yang melakukan Aransemen lagu disebut dengan *Arranger* atau Pengaransemen.

Langkah-langkah mengaransemen lagu: ¹⁶⁾

- a. Mengoleksi lagu atau musik Nusantara.
- b. Memilih tema lagu atau lagu yang ingin diaransemen.
- c. Menetraskripsikan lagu kedalam notasi.
- d. Menentukan nada tertinggi atau terendah.
- e. Menentukan nada dasar, pola irama, dan melodi pokok serta seluruh melodi.
- f. Cobalah mengaransemen dengan bersenandung atau dengan menggunakan alat musik.
- g. Nyayikan secara berulang-ulang sehingga mendapatkan nada atau harmonisasi yang enak didengar.

F. Metode Penelitian

Penelitian merupakan suatu sarana pokok dalam pengembangan ilmu pengetahuan maupun teknologi. Hal ini disebabkan karena penelitian ditujukan untuk mengungkapkan kebenaran sistematis, metodologis dan konsisten. Melalui proses penelitian tersebut diadakan analisa dan konstruksi data yang telah dikumpulkan dan diolah.

Penelitian adalah usaha untuk menghimpun serta menemukan

¹⁶⁾ Researchgate,
<https://mgmpseni.wordpress.com/materi-belajar/seni-musik/semester-1/kelas-vii/aransemen-lagu/> diakses pada tanggal 20 Mei 2018 pukul 13.06 WIB

hubungan-hubungan yang ada antara fakta yang diamati secara seksama, sistematis dan menggunakan metode dan teknik tertentu.¹⁷⁾

Pada penelitian hukum ini, bidang ilmu hukum dijadikan sebagai induknya, maka penelitian yang digunakan adalah penelitian hukum.

Penelitian hukum merupakan suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistematika dan pemikiran tertentu, yang bertujuan untuk mempelajari satu atau beberapa gejala hukum tertentu dengan jalan menganalisisnya.¹⁸⁾ Disamping itu, maka juga diadakan pemeriksaan yang mendalam terhadap fakta hukum tersebut, untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas permasalahan-permasalahan yang timbul di dalam gejala yang bersangkutan.

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Metode Pendekatan

Metode yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif.¹⁹⁾ Metode yuridis normatif yaitu metode pendekatan yuridis normatif adalah penelitian hukum yang didasarkan kepada bahan hukum primer yaitu melakukan pengkajian secara lebih mendalam terhadap Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku dibidang hukum kenotariatan, khususnya tentang hak cipta atas lagu dan perlindungan

¹⁷⁾ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 2007, hlm, 3.

¹⁸⁾ Amiruddin dan H. Zainal Asikin. *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Cetakan Keenam Rajawali Press, Jakarta, 2012, hlm, 25.

¹⁹⁾ Roni Hantijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1998, hlm, 11.

hukumnya berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Bahan hukum primer, penelitian ini juga didukung dengan bahan hukum sekunder yang berupa buku-buku, jurnal ilmiah, artikel yang berhubungan dengan pembahasan dalam penelitian ini, serta bahan tertier yaitu kamus hukum, kamus umum, ensiklopedia yang terkait dengan istilah dan pengertian hukum tentang perlindungan hak cipta.

2. Spesifikasi Penelitian

Penulisan ini menggunakan spesifikasi penelitian deskriptif analitis yang menganalisis penelitian dengan cara memperhatikan data yang diperoleh sebagaimana adanya.²⁰⁾ Penelitian ini memberikan suatu gambaran mengenai teori hukum yang berkaitan dengan Perlindungan Hak cipta pada umumnya dan perlindungan terhadap hak pencipta musik/lagu pada khususnya.²¹⁾ Sifat analisis yang dicerminkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pemegang hak untuk mempertunjukkan atas lagu atau musik dan penerapan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta.

3. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian kepustakaan (*Library Research*). Penelitian ini dilakukan penulis berdasarkan data sekunder, yaitu data

²⁰⁾ *Ibid*, hlm, 93.

²¹⁾ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm, 12.

yang diperoleh dari kepustakaan. Dimana data sekunder dipandang dari sudut kekuatan mengikatnya dibedakan menjadi:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang–Undang Hak Cipta dan peraturan-peraturan yang berkaitan dengan objek penelitian.

1. Undang-Undang Dasar Tahun 1945

2. Undang-Undang nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta

3. Undang-Undang nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti menghadiri hasil–hasil seminar, atau pertemuan ilmiah lainnya, internet bahkan dokumen pribadi atau pendapat dari kalangan pakar hukum sepanjang relevan dengan objek penelitian ini.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tertier adalah bahan hukum penunjang yang memberi petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus hukum, kamus hukum, majalah dan jurnal ilmiah, serta internet yang menjadi tambahan bagi penulisan tesis ini sepanjang memuat informasi relevan dengan penelitian yang dilakukan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian.²²⁾ Teknik pengumpulan data dalam penelitian ilmiah adalah prosedur sistematis untuk memperoleh data yang diperlukan. Teknik yang digunakan dalam skripsi ini adalah menggunakan studi dokumen yaitu teknik pengumpulan data yang tidak langsung ditujukan kepada subjek penelitian dalam rangka memperoleh informasi terkait objek penelitian. Studi dokumen memiliki tujuan mendapatkan data-data yang akurat sebagai penunjang sejumlah teori yang diangkat. Studi dokumen dilakukan dengan cara memahami buku dan peraturan perundang-undangan yang terkait dengan objek penelitian.

5. Metode Analisis Data

Semua data yang dikumpulkan baik data primer dan sekunder akan di analisis secara yuridis kualitatif , yaitu dengan menganalisis data-data sekunder secara kualitatif dari sudut pandang ilmu hukum sehingga dapat ditarik kesimpulan, data yang di peroleh kemudian disusun secara kualitatif untuk mencapai kejelasan masalah yang di bahas tanpa di pergunakannya rumus atau angka. ²³⁾

²²⁾ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, Alfabeta, Bandung, 2013, hlm, 224.

²³⁾ Soemitro, *Op.Cit.*, 2001, hlm, 10.

BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI HAK CIPTA, INFORMASI TRANSAKSI ELEKTRONIK (ITE), MUSIK DAN LAGU

A. Tinjauan umum tentang Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Hak cipta (*copyright*) merupakan salah satu dari bagian hak kekayaan intelektual (*Intellectual Property Rights*). Selain hak cipta, hak kekayaan intelektual juga mencakup hak kekayaan industri (*Industrial Property Rights*) yang terdiri dari: paten (*patent*), desain industri (*industrial design*), merek (*trademark*), desain tata letak sirkuit terpadu (*layout design of integrated circuit*), rahasia dagang (*trade secret*), penanggulangan praktek persaingan curang (*repression of unfair competition*), indikasi geografis (*geographical indications*), dan varietas tanaman baru.²⁰⁾

Berdasarkan sejarah hukum Indonesia istilah yang pertama kali dikenal adalah istilah hak pengarang (*author right*) yang dikenal setelah berlakunya *Auteurswet* 1912 Staatsblad Nomor 600 Tahun 1912 (Undang-Undang Hak Pengarang). Istilah hak pengarang tersebut merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Belanda yaitu *Auteurs Rechts*.²¹⁾ Namun istilah hak pengarang tersebut kemudian diganti dengan istilah hak cipta karena dianggap lebih sesuai dengan bidang cakupan yang diatur oleh hak

²⁰⁾ Tim Lindsey *et al.*, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* (Bandung: Asian Law Group Pty Ltd dan P.T. Alumni, 2002), hlm, 3

²¹⁾ OK. Saidin, dikutip dari Ajip Rosidi, 1984, *Undang-Undang Hak Cipta 1982: Pandangan Seorang Awam*, Djambatan, Jakarta, hlm, 3.

cipta tersebut yaitu mengatur mengenai HKI di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Penggunaan istilah hak cipta pertama kali diusulkan oleh Soetan Moh. Sjah pada Kongres Kebudayaan Nasional ke-2 bulan Oktober 1951 di Bandung yang kemudian kongres tersebut mengesahkan istilah hak cipta untuk menggantikan istilah hak pengarang.²²⁾ Alasannya karena istilah hak pengarang dianggap memiliki cakupan yang kurang luas. Dianggap kurang luas karena istilah hak pengarang memberikan kesan penyempitan arti, seolah-olah yang dicakup oleh hak pengarang tersebut hanyalah hak dari pengarang saja, sedangkan istilah hak cipta mempunyai cakupan yang lebih luas.²³⁾ Lingkup objek hak cipta sesungguhnya tidak hanya mencakup hak pengarang saja, tetapi juga mencakup pencipta karya seni seperti penari, pelukis, dan pencipta lagu.²⁴⁾

Menurut Sanusi Bintang, istilah hak cipta terdiri dari dua kata yaitu hak dan cipta :

Perkataan hak cipta itu sendiri terdiri dari dua kata hak dan cipta. Kata “hak” yang sering dikaitkan dengan kewajiban adalah suatu kewenangan yang diberikan kepada pihak tertentu yang sifatnya bebas untuk digunakan atau tidak. Sedangkan kata “cipta” tertuju pada hasil kreasi manusia dengan menggunakan sumber daya yang ada padanya berupa pikiran, perasaan, pengetahuan, dan pengalaman. Oleh karena itu, hak cipta berkaitan erat dengan intelektualita manusia itu sendiri berupa hasil kerja otak.²⁵⁾ Definisi hak cipta secara yuridis dapat dilihat pada Pasal 1 angka 1

²²⁾ Henry Soelistyo, dikutip dari J.C.T. Simorangkir, 1979, *Hak Cipta Lanjutan*, Djembatan, Jakarta, hlm, 5-6.

²³⁾ OK Saidin, *op.cit*, hlm, 58.

²⁴⁾ Henry Soelistyo, *op.cit*, hlm, 129

²⁵⁾ Sanusi Bintang, *Pokok-Pokok Hukum Ekonomi dan Bisnis*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm, 1.

UU No. 28/2014 yang menentukan bahwa “Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Dari definisi tersebut dapat ditarik unsur-unsur hak cipta yaitu:

1. Hak eksklusif pencipta.
2. Timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif.
3. Timbul setelah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata.
4. Tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang- undangan.

2. Sejarah Hak Cipta

Hak cipta sejak awal kemunculannya selalu berkaitan dengan perkembangan teknologi. Istilah hak cipta yang dikenal sekarang merupakan padanan istilah dari *Copyright* yang riwayatnya dimulai dengan ditemukannya mesin cetak pada tahun 1436 di Eropa. Mesin ini mempermudah perbanyak karya-karya tulis yang ada pada saat itu dalam jumlah besar. Diperkirakan bahwa sebelum mesin cetak ditemukan, jumlah buku yang beredar di Eropa hanya ribuan, namun hanya dalam waktu 50 tahun, jumlah tersebut meningkat hingga 10 juta buku.²⁶⁾

Pertumbuhan jumlah buku yang pesat ini telah membuka peluang ekonomi baru bagi orang-orang untuk dapat menikmati hasil perbanyak

²⁶⁾ *Researchgate*,
[http:// www. historyofcopyright.org/](http://www.historyofcopyright.org/). “*History of Copyright*,” diakses tanggal 17 Juni 2018, pukul 21.20.

karya tulis. Dalam hal ini timbul pertanyaan, siapakah yang berhak mendapat keuntungan materiil dari hasil penjualan suatu karya tulis yang dicetak dalam jumlah banyak? Apakah pengarang atau penerbit yang membiayai dan menanggung risiko penerbitan buku tersebut?.²⁷⁾

Pada gilirannya muncul perusahaan-perusahaan di bidang penerbitan buku. Dalam rangka melindungi kepentingan bisnis mereka, para pengusaha penerbitan buku meminta kepada Raja untuk memberikan hak monopoli perbanyak buku-buku yang akan diterbitkan. Para pengusaha ini menginginkan agar hanya mereka yang memiliki hak memperbanyak (*copyright*) atas karya-karya tulis yang akan diterbitkan. Dari sini cikal bakal rezim perlindungan hak cipta beranjak.

Permulaan perlindungan hak cipta di Eropa salah satunya dimulai di Inggris pada tahun 1557. *King Philip* dan *Queen Mary* memberikan *Royal Charter* kepada *Stationers Company*—sebuah perusahaan penerbitan yang berbasis di London—hak monopoli untuk menyelenggarakan sistem registrasi dan percetakan karya tulis. Dengan monopoli yang dipunyainya, pencetakan dan penerbitan karya tulis dalam bentuk buku hanya boleh dilakukan perusahaan ini atau penerbit-penerbit lain yang terdaftar sebagai anggota *Stationers Company*. Hak-hak pengarang untuk memperbanyak karya tulis sama sekali diabaikan.²⁸⁾ Bahkan dalam praktiknya, tujuan diberikannya hak monopoli ini tidak lain

²⁷⁾ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, edisi ke-2, cetakan ke-3. PT. Alumni, Bandung, 2009, hlm, 48.

²⁸⁾ *Ibid.*, hlm. 49.

dari upaya pihak kerajaan melakukan sensor terhadap penerbitan yang berisi pandangan-pandangan yang melawan kekuasaan monarki ataupun yang menyimpang dari agama kerajaan.

Gagasan bahwa pengaranglah yang berhak atas hak memperbanyak karya tulisnya kemudian diatur dalam *Statute of Anne* tahun 1710. *Statute of Anne* berisi ketentuan tentang hak eksklusif seorang pengarang sebagai pemilik hak yang memiliki kebebasan untuk mencetak karya tulisnya.²⁹⁾ *Statute of Anne* merupakan undang-undang hak cipta pertama di dunia dan besar pengaruhnya dalam sejarah perkembangan hak cipta karena untuk pertama kalinya seorang pengarang diakui secara sah bahwa ia pemegang hak eksklusif atas karya tulisnya.³⁰⁾

Jika dicermati mengenai sejarah istilah *Copyright*, pada mulanya istilah *Copyright* kurang begitu mempersoalkan siapa penciptanya, dan hanya melindungi kepentingan perusahaan penerbit. Kata *Copyright* memang bermakna *the right to copy* atau hak untuk memperbanyak karya-karya tulis pada masa itu.³¹⁾ Itulah sebabnya muncul reaksi terhadap doktrin *Copyright* di negara-negara dengan tradisi hukum *Civil Law* seperti Prancis, Jerman, Italia, dan Belanda. Di negara-negara ini muncul istilah: *droit de auteur*, *auteursrecht*, dan atau *authors's right*. Pusat gagasan

²⁹⁾ Eddy Damian, *op. cit.*, hlm, 50.

³⁰⁾ *Ibid.*, hlm. 50.

³¹⁾ Agus Sardjono, *Hak Cipta dalam Desain Grafis*, Yellow Dot Publishing, Jakarta, 2008, hlm, 16.

perlindungan diletakkan pada pencipta melalui konsep *author's right* yang artinya hak pengarang. Di Belanda, perlindungan bagi pencipta dituangkan dalam *Auteurswet* tahun 1912. Belanda membuat *Auteurswet* pada tahun 1912 karena telah menandatangani dan meratifikasi Konvensi Berne.

Konvensi Berne diadakan karena kebutuhan akan perlindungan hak cipta yang terstandardisasi dan seragam yang dapat berlaku secara internasional. Sebelumnya, pada tahun 1866 di Swiss didirikan organisasi internasional *Berne Copyright Union* yang mengadministrasikan dan melindungi berbagai ciptaan manusia yang mencipta di bidang sastra (*literary*) dan seni (*artistic*). Pendirian *Berne Copyright Union* ini kemudian diikuti dengan dilaksanakannya *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (Konvensi Berne) pada tahun 1886 yang menetapkan mengenai aturan hak cipta di negara-negara berdaulat.³²⁾

Pada masa kemerdekaan Indonesia, *Auteurswet* 1912 yang diundangkan melalui *Staatblad* No. 600 tahun 1912, diberlakukan pula terhadap bangsa Indonesia berdasarkan Pasal I Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945. Sejak saat itu rezim hak cipta mulai berlaku di Indonesia. Selanjutnya, perkembangan hukum hak cipta dilanjutkan dalam konvensi-konvensi internasional yang berusaha menyesuaikan perlindungan hak cipta dengan kemajuan teknologi dan kepentingan

³²⁾ Eddy Damian, *op. cit.*, hlm. 52.

perdagangan. Beberapa konvensi internasional itu diantaranya: *International Convention Protection for Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organizations* (Konvensi Roma) tahun 1961, *Universal Copyright Convention* tahun 1955, *Trade Related Aspect on Intellectual Property Rights* (TRIPs) tahun 1994 dan *WIPO Copyright Treaty* tahun 1996. Peraturan dalam konvensi internasional ini kemudian menjelma dalam bentuk undang-undang ataupun peraturan lainnya di berbagai negara yang meratifikasi konvensi tersebut. Indonesia terakhir kali merevisi Undang-Undang Hak Cipta pada tahun 2002 untuk menyesuaikannya dengan perkembangan konvensi internasional di bidang hak cipta.

3. Hasil ciptaan yang dilindungi

Pasal 1 angka 3 UU No. 28/2014 menentukan bahwa “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata”. Terdapat perbedaan pengertian ciptaan yang diatur dalam UU No. 28/2014 dengan undang-undang hak cipta terdahulu. Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya disingkat UU No. 19/2002) menentukan bahwa “Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra”. Dari pemaparan pengertian ciptaan di atas, dapat diketahui bahwa perbedaan pengertian ciptaan terletak pada

ada tidaknya unsur keaslian dalam pengertian ciptaan. Pada UU No. 28/2014 tidak terdapat unsur keaslian dalam pengertian ciptaan, sedangkan dalam UU No. 19/2002 terdapat unsur keaslian dalam pengertian ciptaan. Penjelasan Umum UU No. 19/2002 menjelaskan bahwa:

Perlindungan Hak Cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai Ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga Ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.

Menurut Miller dan Davis pemberian hak cipta didasarkan pada kriteria keaslian atau kemurnian (*originality*).³³⁾ Keaslian atau kemurnian (*originality*) suatu ciptaan berarti ciptaan tersebut benar-benar berasal dari pencipta yang bersangkutan dan bukan tiruan dari ciptaan orang lain.³⁴⁾ Menurut Henry Soelistyo, kriteria orisinal dalam arti suatu ciptaan harus bukan merupakan hasil peniruan dari ciptaan lain yang sudah ada sebelumnya, seringkali menimbulkan perdebatan.

Misalnya, lukisan sebuah vas bunga dapat dianggap tidak orisinal bila desain dan ornamennya tidak diciptakan sendiri oleh pencipta pada saat melukis. Kegiatan melukis hanya dianggap mengalihkan ekspresi vas bunga ke dalam bentuk lukisan. Ini berarti tidak ada yang orisinal dalam ciptaan lukisan seperti itu. Namun, di sisi lain, kuat pula pendapat yang menggunakan argumentasi bahwa melukis vas bunga naturalis berdasar objek benda riil memerlukan kemampuan, keterampilan, dan keahlian. Karenanya, sepersis apa pun lukisan yang dihasilkan, karya itu tidak sama dan harus tidak diartikan sama. Wujud lukisan itu juga bukan merupakan perbanyakan dari vas bunga. Karya lukisan itu diakui sepenuhnya

³³⁾ Sanusi Bintang, *op.cit*, hlm. 2, dikutip dari Arthur R. Miller dan Michael M. Davis, 1990, *Intellectual Property: Patents, Trademarks, and Copyright*, In A Nut Shell Series, St. Paul, Minnesota: West Publishing Company, hlm. 290

³⁴⁾ Sanusi Bintang, *loc.cit*.

memang berasal dari diri pencipta. Untuk tidak merancukan maknanya, maka karya lukisan naturalis itu dianggap sebagai bentuk pengalihwujudan ciptaan. Karenanya, terhadap lukisan itu berlaku pengakuan orisinalitas dan berhak mendapat perlindungan Hak Cipta.³⁵⁾

UU No. 28/2014 dan undang-undang hak cipta terdahulu sesungguhnya tidak hanya melindungi ciptaan yang sifatnya asli (*original*) saja melainkan juga melindungi ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*). Ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) adalah ciptaan hasil pengolahan dari ciptaan-ciptaan lain yang sebelumnya sudah ada. Contoh ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) dapat dilihat pada Pasal 40 ayat (1) huruf n UU No. 28/2014 yaitu terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain dari hasil transformasi.

Menurut Sanusi Bintang, “Ciptaan asli adalah ciptaan dalam bentuk atau wujud aslinya sebagaimana yang diciptakan oleh penciptanya. Jadi, belum dilakukan perubahan bentuk atau pengalihwujudan ke dalam bentuk yang berbeda”. Misalnya novel yang merupakan karya tulis asli atau bukan hasil peniruan dari karya-karya tulis sebelumnya, novel tersebut diangkat menjadi sebuah film. Dalam hal ini novel tersebut dilindungi hak cipta sebagai ciptaan asli (*original*) dan film hasil adaptasi dari novel diatas dilindungi hak cipta sebagai ciptaan turunan (*derivative*).³⁶⁾

³⁵⁾ Henry Soelistyo, *op.cit*, hlm, 52-53.

³⁶⁾ Sanusi Bintang, *op.cit*, hlm, 32.

Menurut OK Saidin, ciptaan yang merupakan hasil pengolahan dari ciptaan asli juga dilindungi hak cipta, sebab hasil dari pengolahan tersebut merupakan suatu ciptaan yang baru dan untuk menghasilkannya diperlukan kemampuan intelektualitas pula.³⁷⁾ Oleh karenanya ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) layak mendapat perlindungan hak cipta.

Walaupun undang-undang hak cipta terdahulu mensyaratkan harus ada unsur keaslian pada suatu ciptaan, namun undang-undang hak cipta terdahulu tersebut juga melindungi ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*). Pasal-pasal yang melindungi ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) adalah Pasal 11 ayat (2) Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (UU No. 6/1982), Pasal 11 ayat (1) huruf I dan Pasal 27 Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (UU No. 7/1987), Pasal 11 ayat (1) huruf n Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 (UU No. 12/1997), serta Pasal 12 ayat (1) huruf I UU No. 19/2002.

Pengelompokan jenis ciptaan menurut sifatnya yaitu ciptaan yang sifatnya asli (*original*) dan ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) pertamakali ditemukan dalam Penjelasan Pasal I angka 12 UU No.

³⁷⁾ OK. Saidin, *op.cit.* hlm, 79.

7/1987. Melalui Penjelasan Pasal I angka 12 UU No. 7/1987 tersebut dapat diketahui bahwa ciptaan menurut sifatnya dikelompokkan menjadi dua, yaitu ciptaan yang sifatnya asli atau orisinal diatur dalam Pasal 26 ayat (1) UU No. 7/1987 dan ciptaan yang sifatnya turunan atau derivatif diatur dalam Pasal 27 ayat (1) UU No. 7/1987.

Undang-Undang hak cipta terbaru yaitu UU No. 28/2014, ciptaan yang sifatnya asli (*original*) dan ciptaan yang sifatnya turunan (*derivative*) sama-sama mendapatkan perlindungan hak cipta. Ciptaan-ciptaan yang mendapat perlindungan hak cipta diatur dalam Pasal 40 UU No. 28/2014.

Pasal 40 UU No. 28/2014

- (1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
 - a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
 - c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim ;
 - f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
 - g. Karya seni terapan;
 - h. Karya arsitektur;
 - i. Peta;
 - j. Karya seni batik atau seni motif lain;
 - k. Karya fotografi;
 - l. Potret;
 - m. Karya sinematografi;
 - n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 - o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;

- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
 - r. Permainan video; dan
 - s. Program komputer.
- (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
 - (3) Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

4. Hak-Hak yang tercakup di dalam Hak Cipta

Pada esensinya hak cipta mengandung dua macam hak, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan (*right to publish* atau *right to perform*) dan hak untuk memperbanyak (*right to copy* atau *mechanical right*). Adapun hak moral meliputi hak pencipta untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan (*attribution right* atau *right of paternity*) dan hak pencipta untuk melarang orang lain merusak dan memutilasi ciptaannya (*right of integrity*).³⁸⁾

Hak eksklusif (*exclusive rights*) bagi pencipta artinya hak yang semata-mata diperuntukkan bagi penciptanya, sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta atau yang menerima hak itu.³⁹⁾ Hak cipta timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan selesai dibuat. Dengan demikian, suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak atau belum diumumkan, kedua-duanya memperoleh perlindungan hak cipta.

³⁸⁾ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Pers, Jakarta, 2011, hlm. 49.

³⁹⁾ Eddy Damian, *op. cit.*, hlm. 35.

Hak cipta bukanlah suatu hak yang berlakunya secara absolut. Hak cipta dibatasi dengan adanya frase dalam ketentuan Pasal 1 angka 1 UUHC 2002 yang menyatakan “dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku”. Pembatasan dimaksud sudah tentu bertujuan agar dalam setiap pemanfaatan hak cipta tidak sewenang-wenang dan harus memperhatikan pembatasan hak cipta yang diatur dalam Pasal 14 sampai dengan Pasal 18 UUHC 2002. Pemanfaatan hak cipta juga harus mempertimbangkan apakah hal itu tidak bertentangan atau tidak merugikan kepentingan umum.⁴⁰⁾ Hak cipta adalah suatu bentuk monopoli yang terbatas (*limited monopoly*) yang artinya hak cipta tidak selamanya berlaku, melainkan ditentukan oleh jangka waktu berlakunya hak cipta agar bisa menjadi domain publik (*public domain*) dan dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat.

Hak cipta dianggap sebagai hak kebendaan yang tidak berwujud yang dapat dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pewarisan, wasiat, hibah atau perjanjian tertulis. Selain itu, hak cipta juga dianggap sebagai benda bergerak dan tidak dapat disita kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum. Berikut ini akan dijelaskan dua komponen hak yang terkandung dalam hak cipta, yaitu:

a. Hak Moral

Pengakuan terhadap hak moral merepresentasikan sebuah bentuk apresiasi dan penghormatan publik kepada pencipta atas

⁴⁰⁾ OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm, 62.

ekspresi kreatifnya. Adapun yang dimaksud hak moral (*moral rights*) adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun. Hak ini mengikuti pencipta, meskipun hak ekonomi atas ciptaan tersebut telah dialihkan kepada pihak lain. Hak moral dapat dipindahkan dengan syarat harus berdasarkan atas wasiat pencipta yang sudah meninggal.

Konvensi Berne, hak moral diatur dalam Pasal 6bis. Namun dalam TRIPs, negara anggota konvensi tidak diwajibkan untuk mencantumkan hak moral ini dalam peraturan perundang-undangan hak cipta mereka.

Ada dua komponen umum yang terkandung dalam hak moral yang diantaranya adalah:

1. Hak Atribusi (*The right of Paternity, Attribution, or Acknowledgement*)

Hak ini mengharuskan identitas pencipta dilekatkan pada ciptaan, baik dengan nama sendiri maupun samaran. Dalam hal-hal tertentu, dan atas dasar pertimbangan yang rasional dari pencipta, ia dapat meniadakan identitas dirinya dan membiarkan ciptaanya berstatus anonim. Hal ini dapat dilakukan dalam kondisi dan dengan alasan yang dapat diterima (*reasonable in circumstances*).⁴¹⁾ Pada

⁴¹⁾ Henry Soelistyo, *op. cit.*, hlm. 108-109.

dasarnya hak atribusi adalah pengakuan terhadap pencipta asli yang telah menciptakan karyanya. Hak ini berfungsi untuk mencegah kesalahan identifikasi yang tidak akurat terhadap pencipta yang sebenarnya dan melindungi pencipta dari pengklaiman orang lain sebagai pencipta asli.

2. Hak Integritas (*The right of Integrity*)

Representasi yang paling menonjol dari hak integritas adalah citra pribadi dan reputasi yang melekat pada diri pencipta. Melalui hak ini, pencipta dapat melindungi ciptaannya dan judul ciptaannya dari perusakan (*distortion*), pemotongan (*mutilation*) atau perubahan lain (*modification*) tanpa izin pencipta. Pencipta hanya dapat menyetujui adaptasi dan perubahan ciptaannya bila tidak mengganggu reputasinya.

Pengaturan lebih lanjut mengenai hak moral dapat ditemukan pada Pasal 24, Pasal 25, Pasal 26, Pasal 33, Pasal 55 dan Pasal 72 ayat (6) dan (7) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002. Secara restriktif, UU Hak Cipta Indonesia melarang setiap orang melanggar hak moral pencipta tanpa persetujuannya dengan cara-cara:

1. Meniadakan atau mengubah nama pencipta atau nama samaran pencipta yang tercantum pada ciptaan ataupun

- salinannya dalam hubungan dengan penggunaan secara umum;
2. Mencantumkan nama pencipta yang meniadakan identitas dirinya atau mencantumkan nama sebagai pencipta padahal dia bukan penciptanya;
 3. Mengganti atau mengubah judul ciptaan dan anak judul ciptaan;
 4. Mengubah isi ciptaan;
 5. Meniadakan atau mengubah informasi elektronik tentang informasi manajemen pencipta.

Pencipta atau ahli warisnya berhak menggugat pelanggaran-pelanggaran di atas ataupun menuntut pelaksanaan dari hak moral tersebut walaupun hak ekonominya telah diserahkan seluruhnya. Dalam konteks penggunaan teknologi digital, perlu juga diperhatikan bahwa hak informasi manajemen hak pencipta (*electronic rights management information*) merupakan hak moral bagi penciptanya yang melekat pada ciptaan.

Jangka waktu perlindungan hak moral yang berhubungan dengan hak atribusi (seperti: pencantuman nama/nama samaran pencipta) berlaku tanpa batas waktu. Sedangkan hak moral yang berkenaan dengan hak integritas (seperti: mengubah/merusak

ciptaan dan judul ciptaan) berlaku sesuai dengan masa berlakunya perlindungan jenis ciptaan yang telah dibuat.

b. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait. Hak ekonomi (*economic rights*) atas suatu ciptaan dimiliki oleh pemegang hak cipta, yaitu pencipta itu sendiri ataupun pihak lain yang menerima hak itu. Hak ini mencakup segala manfaat ekonomi yang dapat diperoleh atas pengumuman dan atau perbanyakan ciptaan. Pencipta memiliki hak untuk mengumumkan ciptaan yang terbagi tiga macam hak, yaitu:

1. Hak untuk mempublikasikan atau menerbitkan (*right to publish*), biasanya berhubungan dengan ciptaan yang berupa karya tulis (*literary works*).⁴²⁾
2. Hak untuk mempertunjukkan (*right to perform*), biasanya berhubungan dengan ciptaan yang berupa karya musik atau yang bersifat visual (*musical and visual works*). Hak untuk mempertunjukkan meliputi kegiatan seperti mempertunjukkan ciptaan kepada publik, mengomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun, pembacaan, menyiarkan ciptaan, memamerkan,

⁴²⁾ Sardjono, *op. cit.*, hlm. 8.

menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, memainkan karya musik, drama, tari, sastra, *folklore*;

3. Hak untuk mendistribusikan (*right to distribute*), pencipta mempunyai hak untuk mengedarkan, menjual, mengimpor, ataupun menyewakan ciptaanya.

Pencipta juga memiliki hak untuk memperbanyak yang terbagi dalam dua macam hak, yaitu:

1. Hak Perbanyakan

Hak ini berkenaan dengan perbanyakan atau reproduksi suatu ciptaan. Hak ini juga disebut *mechanical right* karena berkaitan dengan teknologi mesin yang dapat menggandakan ciptaan. Perbanyakan artinya penambahan jumlah sesuatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.

2. Hak Adaptasi

UUHC 2002, kegiatan adaptasi termasuk perbuatan perbanyakan khususnya perbuatan mengalihwujudkan bentuk dan media ekspresi ciptaan. Namun ciptaan hasil adaptasi dan pencipta karya adaptasi dapat dilindungi hak

cipta sepanjang kegiatan adaptasi tersebut atas izin pencipta ciptaan asli.

Pencipta mempunyai hak untuk mengadaptasi ciptaannya sendiri yang meliputi kegiatan: menerjemahkan, mengaransemen, mengalihwujudkan, membuat saduran dan tafsir, membuat kompilasi atau bunga rampai, dan membuat *database* (kompilasi data).

Hak ekonomi pencipta secara garis besar mencakup:

1. Hak Perbanyak (*Reproduction Right* atau *Mechanical Right*).
2. Hak Adaptasi (*Adaptation Right*).
3. Hak Distribusi (*Distribution Right*).
4. Hak Pertunjukkan (*Performing Right*).
5. Hak Publikasi (*Publication Right*).

c. Hak Terkait

UUHC 2002 mengatur hak yang masih terkait erat dengan hak cipta, yaitu hak terkait (*neighboring rights*). Hak terkait perlu diadakan karena perkembangan teknologi perekaman suara dan gambar yang hasil ciptaan dari teknologi itu perlu diberi perlindungan.⁴³⁾ Hak terkait tidak akan timbul bila tidak ada izin dari pencipta asli untuk menggunakan ciptaannya. Hak terkait baru diakui secara internasional di Roma pada tahun 1960 dengan

⁴³⁾ Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual - Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, 2003, hlm. 59.

dibentuk suatu konvensi khusus yang mengatur tentang hak terkait ini, yaitu *International Convention Protection for Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organizations*.

Hak terkait adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta, yaitu hak eksklusif bagi pelaku untuk membuat, memperbanyak atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya; bagi produser rekaman suara untuk memperbanyak dan/atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi; dan bagi lembaga penyiaran untuk membuat, memperbanyak, dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain.

5. Pendaftaran Hak Cipta di Indonesia

a. Sistem Pendaftaran Hak Cipta di Indonesia

Sistem pendaftaran Hak Cipta didasarkan atas permohonan pemohon, bersifat semi konstitutif, maksudnya pendaftar yang mendaftarkan haknya merupakan pemegang pendaftaran hak pertama yang diakui Undang-undang sebagai *first ti file* (terdaftar), tetapi pendaftaran bukan mengesahkan atas isi dari hak atau penguasaan atas barang ciptaan. Hak Cipta ada secara otomatis ketika suatu ciptaan lahir dari seorang pencipta. Pendaftaran hak cipta tidak merupakan keharusan, karena tanpa pendaftaran pun hak cipta dilindungi, hanya saja

mengenai ciptaan yang tidak didaftarkan akan sukar dan memakan waktu yang lama dalam hal pembuktian hak ciptanya dari ciptaan yang telah didaftarkan. Pendaftaran ciptaan dilakukan secara pasif, dimana semua pendaftaran diterima dengan tidak terlalu mengadakan penelitian mengenai hak pemohon, kecuali jika sudah jelas ternyata ada pelanggaran Hak Cipta. Indonesia, berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menganut sistem pendaftaran *negative* deklaratif.⁴⁴⁾ Sistem *negative* deklaratif mengandung pengertian bahwa pendaftaran itu bukanlah menerbitkan hak, melainkan hanya memberikan dugaan, atau sangkaan hukum atau *presumption iuris*, yaitu bahwa pihak yang mendaftarkan ciptaannya adalah pihak yang berhak atas ciptaannya tersebut dan sebagai ciptaan yang pertama dari ciptaan yang telah didaftarkan tersebut.

b. Prosedur Permohonan Pendaftaran Hak Cipta

Berdasarkan peraturan menteri Kehakiman Nomor 01.HC.03.01 1987 tentang pendaftaran ciptaan, ditentukan bahwa tata cara pendaftaran hak cipta adalah sebagai berikut:

1. Pencipta untuk mendaftarkan ciptaannya diwajibkan membuat suatu permohonan melalui Direktorat Hak Cipta, Desain

⁴⁴⁾ Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, Hlm. 88-89.

Industry, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang (sekarang Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia) yang ditujukan kepada menteri Kehakiman.

2. Surat permohonan berisikan:

- a) Nama, kewarganegaraan, dan alamat pencipta
- b) Nama, kewarganegaraan dan alamat pemegang hak cipta
- c) Nama, kewarganegaraan dan alamat kuasa
- d) Jenis dan judul ciptaan
- e) Tanggal dan tempat ciptaan diumumkan untuk pertama kali
- f) Uraian ciptaan dibuat dalam rangkap 3 (tiga)

Selain persyaratan di atas permohonan pendaftaran hak cipta juga harus dilengkapi dengan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), hal ini diatur dalam Surat Edaran Menteri Kehakiman Nomor M.02.HC.03.01 Nomor M.01.HC.01.02 Tahun 1991 tanggal 9 Januari 1991 ketentuan tersebut menyebutkan bahwa pemohon pendaftaran ciptaan serta pencatatan pemindahan hak cipta atas ciptaan terdaftar, yang diajukan atas nama pemohon yang berdomisili di wilayah Indonesia diwajibkan melampirkan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) sebagai syarat permohonan sebagaimana diatur dalam Pasal 29 dan Pasal 31 Undang-undang Nomor 1982 tentang Hak Cipta.

Pencipta untuk mendaftarkan ciptaannya diwajibkan membuat suatu permohonan melalui Direktorat Jendral Hak

atas Kekayaan Intelektual yang ditujukan kepada Menteri Kehakiman. Surat permohonan tersebut harus berisi nama, kewarganegaraan, alamat pemegang hak cipta, tanggal dan tempat ciptaan diumumkan untuk pertama kali, dan uraian ciptaan rangkap 3 (tiga). Apabila pemohon tidak tinggal dalam wilayah Republik Indonesia, maka untuk keperluan permohonan pendaftaran ciptaan, maka pemohon harus memilih tempat tinggal dan menunjuk seorang kuasa di dalam wilayah Republik Indonesia. Permohonan yang dikuasakan harus disertai dengan surat kuasa yang sah, serta melampirkan bukti tentang kewarganegaraan yang diberi kuasa. Dalam hal permohonan pendaftaran ciptaan ditolak oleh Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, maka pemohon dapat mengajukan permohonan kepada Pengadilan Niaga Jakarta Pusat dengan surat gugatan yang ditandatangani pemohon atau kuasanya agar ciptaan yang dimohonkan pendaftarannya didaftarkan dalam Daftar Umum Ciptaan di Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Permohonan kepada Pengadilan Niaga tersebut harus diajukan dalam waktu 3 (tiga) bulan setelah diterimanya penolakan pendaftaran tersebut oleh pemohon atau kuasanya.

c. Pelaksanaan Pendaftaran Hak Cipta

Pelaksanaan pendaftaran ciptaan, pihak Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, akan menerima setiap permohonan dengan tidak melakukan penelitian secara terperinci tentang suatu ciptaan yang didaftarkan karena asas pendaftaran menganut sistem negative deklaratif, artinya orang yang dianggap sebagai seorang pencipta adalah orang yang pertama kali mengumumkan suatu ciptaannya, dimana pengumuman pertama kali dianggap sama dengan pendaftaran ciptaan, jadi apabila terjadi sengketa atas ciptaan itu maka diserahkan kepada hakim untuk mengambil keputusan, kecuali jelas-jelas ciptaan yang didaftarkan tersebut merupakan hasil pelanggaran hak cipta maka Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, berhak menolak permohonan tersebut. Dalam hal ini maka pejabat yang bertugas mengadakan pendaftaran hak cipta tidak bertanggung jawab atas isi, arti, atau bentuk dari ciptaan yang terdaftar.⁴⁵⁾

Semua permohonan dari pencipta yang diterima oleh Direktorat Jenderal Hak Cipta, Desain Industri, Desain Tata

⁴⁵⁾ Rooseno Harjowidigo, *Mengenai Hak Cipta Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan, 1997, hlm 40.

Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang, didaftarkan dalam sebuah Daftar Umum Ciptaan, Daftar Umum Ciptaan memuat:

- a. Nama, kewarganegaraan, dan alamat pencipta
- b. Nama, kewarganegaraan, dan alamat pemegang hak cipta
- c. Jenis dan judul ciptaan
- d. Tanggal dan tempat ciptaan yang diumumkan untuk pertama kali
- e. Uraian ciptaan
- f. Tanggal dan jam surat permohonan diterima
- g. Nomor pendaftaran ciptaan
- h. Kolom-kolom untuk pemindahan hak, perubahan nama, perubahan alamat, penghapusan dan pembatalan.

Pendaftaran tidak mengandung arti sempit sebagai pengesahan atas isi, arti, maupun bentuk ciptaannya, tetapi pendaftaran pertama dapat dianggap sebagai penciptanya. Ciptaan yang terdaftar akan lebih mudah membuktikan daripada ciptaan yang belum didaftarkan, karena dalam Daftar Umum Ciptaan telah tercantum sejumlah data dan keterangan yang menyangkut ciptaan. Manfaat lain dari pendaftaran adalah pencipta maupun pemegang hak cipta mendapatkan kepastian hukum mengenai ciptaannya, prosedur tertulis mengenai pengalihan hak ciptanya akan lebih baik apabila ciptaan itu telah terdaftar. Kekuatan hukum dari suatu pendaftaran ciptaan

dihapus karena permohonan dari pemilik, atau pemegang hak cipta, atau lampau waktu sesuai dengan lamanya usia perlindungan suatu ciptaan, bisa juga karena dinyatakan batal oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

d. Mekanisme Penyelesaian Sengketa Hak Cipta

Secara formal, tidak ada ketentuan khusus bahwa kasus hak atas kekayaan intelektual (HaKI) harus diperiksa atau ditangani oleh hakim yang ahli dalam bidang HaKI. Dalam prakteknya, di Mahkamah Agung telah dibentuk tim khusus untuk memeriksa dan menangani kasus-kasus HaKI maupun kasus-kasus perdata lainnya, khususnya kasus-kasus kepailitan. Untuk kasus HaKI, pernah dibentuk suatu Dewan Hakim Khusus untuk memeriksa dan menangani kasus-kasus HaKI, akan tetapi Dewan Hakim Khusus tersebut merupakan cikal bakal “sistem kamar” dalam penanganan perkara, tidak dapat bekerja konsisten dalam menyelesaikan kasus. Hal ini dikarenakan pendeknya masa kerja seorang hakim tersebut, dan penggantinya tidak langsung dapat ditunjuk, karena hakim-hakim lainnya masih terikat pada pekerjaan sebelumnya, selain itu masih terdapat perbedaan pendapat di antara para hakim mengenai penerapan “sistem kamar”, dimana yang satu mengarah pada spesialisasi dan lain tetap pada sistem bahwa

hakim harus dapat menangani semua perkara. Dalam HIR (*Hertz Inlands Reglement*), tidak ada pembatasan jangka waktu mengenai penyelesaian suatu kasus, tetapi dengan berlakunya Undang-Undang HaKI yang baru, khususnya Hak Cipta maka permohonan kasasi harus diselesaikan dalam waktu 3 (tiga) bulan, dan hal ini merupakan kabar baik bagi masyarakat Indonesia.

Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Paten, Undang-Undang Merek, penegakan di bidang HaKI dapat dilakukan dengan bantuan Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) dari Direktorat Jenderal HaKI.

Tambahan kepada Penyidik Polisi Republik Indonesia, Pegawai Negeri Sipil tertentu yang bekerja di suatu Departemen Pemerintah yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya mencakup pengembangan Hak Cipta, dapat diberikan kewenangan khusus sebagai Penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana untuk melaksanakan penyidikan atas tindak pidana dalam bidang Hak Cipta.

Seorang Penyidik sebagaimana dimaksud pada paragraph (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana berwenang untuk:

1. Memeriksa kebenaran laporan atau informasi menyangkut tindak pidana dalam bidang Hak Cipta.
2. Memeriksa orang atau badan yang dicurigai melakukan suatu tindak pidana dalam bidang Hak Cipta
3. Meminta informasi atau barang bukti dari orang atau badan yang berkaitan dengan suatu kejadian tindak pidana dalam bidang Hak Cipta.
4. Memeriksa buku-buku, rekaman-rekaman, atau dokumen lainnya yang terkait dengan tindak hukum pidana dalam bidang Hak Cipta.
5. Memeriksa lokasi tertentu yang dicurigai mempunyai barang bukti berupa buku-buku, rekaman-rekaman, atau dokumen lainnya yang terkait dengan tindak pidana di bidang hak cipta.
6. Meminta bantuan dari ahli-ahli dalam rangka penyidikan tindak pidana di bidang hak cipta

Seorang penyidik sebagaimana dimaksud dalam paragraf (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana akan memberitahukan penyidikan yang dilakukannya dan akan melaporkan hasil penyidikannya kepada Penyidik Polisi Republik Indonesia.

Seorang Penyidik sebagaimana dimaksud dalam paragraf (1) Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara

Pidana akan melaporkan hasil penyidikannya kepada Penuntut Umum berdasarkan ketentuan Pasal 107 Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana, melalui Penyidik Polisi Republik Indonesia.

Pemeriksaan persyaratan secara formal dan administratif suatu kasus selesai dilaksanakan, maka Majelis Hakim Agung ditunjuk untuk memeriksa atau mendengar kasus tersebut. Adapun yang berwenang untuk menunjuk Majelis Hakim Agung adalah Ketua Mahkamah Agung, hal ini adalah berdasarkan ketentuan Hukum Pidana dan Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.

Ada pembatasan waktu bagi pengadilan tingkat pertama dan banding untuk memeriksa suatu perdata, yaitu minimum 6 (enam) bulan, hal ini sesuai dengan Surat Edaran Mahkamah Agung Nomor 9 Tahun 1992, sedangkang dalam Undang-Undang HaKI pembatasan waktu bagi Pengadilan adalah 60 (enam puluh) hari dan untuk pengajuan kasasi ke Mahkamah Agung terdapat bermacam pembatasan waktu. Dalam Undang-Undang Paten, jangka waktu mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung adalah 180 (seratus delapan puluh) hari. Dalam Undang-Undang Merek dan Desain Industri, pengajuan kasasi adalah 90 (sembilan puluh) hari, dan tidak ada proses banding bagi perkara HaKI kecuali untuk Hak Cipta. Adapun mengenai

penyelesaian sengketa terhadap Hak Cipta telah jelas diatur dalam Pasal 55 sampai dengan Pasal 66 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

B. Tinjauan umum tentang Informasi Transaksi Elektronik

1. Informasi Elektronik

Definisi Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik diantaranya meliputi teks, simbol, gambar, tanda-tanda, isyarat, tulisan, suara, bunyi, dan bentuk-bentuk lainnya yang telah diolah sehingga mempunyai arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Definisi Informasi Elektronik di atas memuat 3 makna :

1. Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik
2. Informasi Elektronik memiliki wujud diantaranya tulisan, suara, gambar.
3. Informasi Elektronik memiliki arti atau dapat dipahami.

Di Indonesia, Informasi Elektronik diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Semua ini perlu diatur karena globalisasi informasi telah menempatkan Indonesia sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia sehingga mengharuskan dibentuknya pengaturan mengenai pengelolaan Informasi dan Transaksi Elektronik dan perkembangan dan kemajuan Teknologi Informasi yang demikian pesat telah menyebabkan perubahan

kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru.

Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik adalah ketentuan yang berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

2. Transaksi Elektronik

Perdagangan elektronik atau e-dagang (bahasa Inggris: *Electronic commerce*, juga *e-commerce*) adalah penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik seperti internet atau televisi, www, atau jaringan komputer lainnya. *e-commerce* dapat melibatkan transfer dana elektronik, pertukaran data elektronik, sistem manajemen inventori otomatis, dan sistem pengumpulan data otomatis.

Berdasarkan Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik (ITE) Bab I Pasal 1 ayat (2) pengertian Transaksi Elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Dalam era industri yang diikuti dengan kemajuan perdagangan, baik pada aras nasional regional maupun internasional, telah diikuti dengan hukum dagang yang mengatur transaksi dagang pada tingkat nasional maupun global. Hukum

dagang mengatur bagaimana perjanjian dagang dibuat secara sah agar ditaati oleh para pihak yang membuatnya.

3. Teknologi Informasi

a. Pengertian Teknologi Informasi

Teknologi Informasi (TI) dilihat dari kata penyusunnya adalah teknologi dan informasi. Kata teknologi bermakna pengembangan dan penerapan berbagai peralatan atau sistem untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi oleh manusia dalam kehidupan sehari-hari, kata teknologi berdekatan artinya dengan istilah tata cara. Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang.⁴⁶⁾ Untuk lebih jelasnya berikut ini penulis kemukakan beberapa defenisi mengenai teknologi informasi

Kemunculan Teknologi Informasi (TI) dapat meningkatkan kinerja dan memungkinkan berbagai kegiatan untuk dilaksanakan secara cepat, tepat dan akurat, sehingga akhirnya akan dapat meningkatkan produktivitas kerja. Teknologi Informasi adalah seperangkat alat yang membantu Anda bekerja dengan informasi dan melakukan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi. ⁴⁷⁾

TI telah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Tidak hanya membantu bekerja dan melakukan tugas-tugas yang berkecimpung dalam

⁴⁶⁾ Azmi, Yan, *Konsep Sistem Informasi Yang Sistematis*, 2009, hlm 2.

⁴⁷⁾ Kadir, A., & Triwahyuni, C. T, *Pengenalan Teknologi Informasi*, Andi, Yogyakarta, 2005, hlm, 2.

dunia komputer saja, tetapi telah berkembang dalam bidang lainnya, seperti sains, perbankan, perpustakaan, teknik dan lain sebagainya. Setiawan menyatakan bahwa :

“Teknologi Informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, meliputi memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas. Peran yang dapat diberikan oleh TI ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi, kelompok dan asosiasi profesi”.⁴⁸⁾

Pada dasarnya TI ditujukan untuk memudahkan kehidupan manusia. TI banyak digunakan untuk pengelolaan pekerjaan karena efektivitasnya yang mampu mempercepat kinerja. Kecepatan kinerja pada akhirnya akan mempermudah pertukaran informasi dan penyebaran pengetahuan menjadi lebih cepat. Kemajuan yang paling terlihat pada layanan perpustakaan adalah penggunaan TI dalam proses pengolahan data menjadi informasi.

Berdasarkan uraian di atas dapat dinyatakan bahwa teknologi informasi adalah suatu kombinasi antara teknologi komputer dan teknologi komunikasi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dengan mendalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu, yang digunakan untuk

⁴⁸⁾ Setiawan, E. B, *PEMILIHAN EA FRAMEWORK. Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 2009, hlm, 2.

keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan dan merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

b. Perkembangan Teknologi Informasi

Perkembangan Teknologi informasi (TI) yang begitu pesat menerapkan cara-cara yang lebih efisien untuk kehidupan manusia seperti produksi, distribusi, dan komunikasi. Perkembangan TI didasarkan pada kebutuhan untuk berinteraksi, mulai dari gambar, huruf, kata, kalimat, tulisan, surat, sampai dengan telepon dan internet. Maka perkembangan TI dalam kehidupan manusia sebenarnya seiring dengan peradaban manusia itu sendiri".⁴⁹⁾

Salah satu penyebab utama terjadinya era globalisasi yang datangnya lebih cepat adalah karena perkembangan TI yang begitu pesat. Penggabungan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi TI yang menyebabkan percepatan penyebaran data atau informasi. Data atau informasi yang pada jaman dahulu harus memakan waktu berhari-hari untuk diolah sebelum dikirimkan ke sisi lain di dunia, saat ini dapat dilakukan dalam hitungan detik.

Kelahiran dan perkembangan pesat TI menimbulkan revolusi cukup besar dalam kehidupan manusia. Bahwa ada empat periode atau era perkembangan TI, yang dimulai dari pertama kali diketemukannya komputer hingga saat ini, yaitu era komputerisasi, era teknologi informasi,

⁴⁹⁾ Ibid, hlm, 15.

era sistem informasi, dan era globalisasi informasi.⁵⁰⁾ TI telah banyak dimanfaatkan oleh berbagai lembaga termasuk berbagai jenis perpustakaan.

c. Tujuan dan Fungsi Teknologi Informasi

Teknologi informasi dewasa ini menjadi hal yang sangat penting karena sudah banyak organisasi yang menerapkan teknologi informasi untuk mendukung kegiatan organisasi. Penerapan teknologi informasi pada tiap perusahaan atau organisasi tentunya memiliki tujuan yang berbeda karena penerapan TI pada suatu organisasi adalah untuk mendukung kepentingan usahanya. Adapun yang menjadi tujuan dari adanya teknologi informasi untuk memecahkan masalah, membuka kreativitas, dan meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam melakukan pekerjaan”.⁵¹⁾

Sedangkan Fungsi Teknologi Informasi ada enam fungsi, yaitu :⁵²⁾

1. Menangkap (*Capture*)
2. Mengolah (*Processing*)

Mengompilasikan catatan rinci dari aktivitas, misalnya menerima *input* dari *keyboard*, *scanner*, *mic* dan sebagainya. Mengolah/memproses data masukan yang diterima untuk menjadi informasi. pengolahan/pemrosesan data dapat berupa konversi (pengubahan data ke bentuk lain), analisis (analisis kondisi),

⁵⁰⁾ Indrajit, *E-Government in action.*, Andi Offset, Yogyakarta, 2005, hlm, 1.

⁵¹⁾ Sutarman, *Pengantar teknologi Informasi*, Bumi Aksara, Jakarta, 2009, hlm, 17.

⁵²⁾ Ibid, hlm, 18.

perhitungan (kalkulasi), sintesis (penggabungan) segala bentuk data dan informasi.

- a. *Data processing*, memproses dan mengolah data menjadi suatu informasi.
- b. *Information processing*, suatu aktivitas computer yang memproses dan mengolah suatu tipe/bentuk dari informasi dan mengubahnya menjadi tipe/bentuk yang lain dari informasi.
- c. *Multimedia system*, suatu system komputer yang dapat memproses berbagai tipe/bentuk dari informasi secara bersamaan (simultan).

3. Menghasilkan (*Generating*)

Menghasilkan atau mengorganisasikan informasi ke dalam bentuk yang berguna. Misalnya : laporan, tabel, grafik dan sebagainya.

4. Menyimpan (*Storage*)

Merekam atau menyimpan dan informasi dalam suatu media yang dapat digunakan untuk keperluan lainnya. Misalnya disimpan ke *harddisk, tape, disket, compact disc (CD)* dan sebagainya.

5. Mencari kembali (*Retrieval*)

Menelusuri, mendapatkankembali informasi atau menyalin (*copy*) data dan informasi yang sudah tersimpan, misalnya mencari supplier yang sudah lunas dan sebagainya.

6. Transmisi (*Transmission*)

Mengirimkan data dan informasi dari suatu lokasi ke lokasi lain melalui jaringan computer. Misalnya mengirimkan data penjualan dari *user* A ke *user* lainnya dan sebagainya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat diketahui bahwa teknologi informasi memiliki tujuan dan fungsi yang berbeda bagi suatu perusahaan dan itu semua tergantung pada bidang usaha masing-masing perusahaan.

4. Media sosial

a. Pengertian Media Sosial

Media sosial adalah sebuah sarana yang dibuat untuk memudahkan interaksi sosial dan komunikasi dua arah. Dengan semua kemudahan yang diberikan oleh media sosial ini, penyebaran informasi dari satu individu ke individu lain menjadi sangat mudah.

Media sosial selalu berubah dari waktu ke waktu sehingga memungkinkan seseorang dapat menjadi kedua pihak, yaitu penerima informasi dan juga penyebar informasi.

b. Fungsi Media Sosial

Media sosial merupakan salah satu tempat membangun citra diri seseorang di depan orang lain. Pembangunan popularitas dan eksistensi diri inilah yang menghasilkan kepuasan tersendiri bagi kebanyakan orang. Selain itu, media sosial juga merupakan sarana yang sangat tepat untuk pemasaran. Segala kemudahan mengakses ke berbagai penjuru tempat hanya dengan melalui berbagai jenis *gadget* memudahkan pemasar untuk

berkomunikasi dan lebih dekat dengan konsumen. Segala kenyamanan yang bisa didapatkan melalui media sosial inilah yang memicu perkembangan pesat pemakaiannya.

c. Daftar Media Sosial

1. Facebook

Jejaring sosial yang didirikan oleh Mark Zuckerberg dan kemudian menjadi salah satu jejaring sosial terbesar di dunia. Brand ternama atau artis umumnya memiliki akun *facebook fage* di jejaring ini. Di Indonesia, jejaring ini sangat populer digunakan baik itu oleh kaum remaja dan dewasa. *Facebook* adalah sebagai salah satu aplikasi untuk mencari teman, manfaat yang paling terasa adalah kita dapat menjumpai teman lama kita disini, tempat promosi, bisa menjadi media promosi yang sangat efektif, tempat diskusi, salah satu fitur di situs jejaring sosial ini adalah group, yang berfungsi seperti forum. Pengguna bisa berdiskusi tentang apapun.

2. Twitter

Jejaring sosial mikroblogging yang ditujukan untuk berbagi informasi (*tweet*) yang ringkas. Setiap orang dapat memposting apa yang sedang dipikirkannya, atau pun foto dan orang lain dapat memberi komentar pada *tweet* yang telah dipostingnya tersebut. Dalam penelitiannya “Motif Penggunaan dan Interaksi Sosial di *Twitter*” adalah *twitter* digunakan mahasiswa untuk mencaci dan menggali informasi terkait

dengan bidang yang mereka suka.⁵³⁾ Hal ini dikarenakan fitur twitter yang simple dan singkat dibanding dengan media sosial lain. Melalui twitter pengguna banyak menemukan informasi baru yang kemudian jadi bahan perbincangan di dunia nyata.

3. Instagram

a. Pengertian Instagram

Instagram adalah sebuah aplikasi yang digunakan untuk membagi – bagikan foto dan video. Instagram sendiri masih merupakan bagian dari facebook yang memungkinkan teman facebook kita mem-follow – akun *Instagram* kita. Makin populernya Instagram sebagai aplikasi yang digunakan untuk membagi foto membuat banyak pengguna yang terjun ke bisnis online turut mempromosikan produk – produknya lewat *Instagram*.⁵⁴⁾

Media sosial *Instagram* adalah suatu alat penyampaian pesan (aplikasi) untuk bisa berkomunikasi dengan khalayak secara luas dengan saling berbagi foto atau video, yang didalamnya juga terdapat fitur – fitur lain seperti *DM (direct message)*, *comment*, *love* dll.

⁵³⁾ Palewa, Dosi Aprilinda. 2013. Motif Penggunaan dan Interaksi Sosial di Twitter (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Mahasiswa Ilmu Komunikasi FISHUM UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta). Universitas Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013, hlm 30.

⁵⁴⁾ M. Nisrina, Bisnis Online, *Manfaat Media Sosial Dalam Meraup Uang*, Kobis, Yogyakarta, 2015, hal, 137.

1. Fitur *Instagram*

Instagram memiliki fitur-fitur yang berbeda dengan jejaring sosial lainnya, diantara sekian banyak fitur yang ada di *Instagram*, ada beberapa fitur yang digunakan, fitur tersebut adalah:

a. *Followers (Pengikut)*

Sistem sosial di dalam *Instagram* adalah dengan menjadi pengikut akun pengguna lainnya, atau memiliki pengikut *Instagram*. Dengan demikian komunikasi antara sesama pengguna *Instagram* sendiri dapat terjalin dengan memberikan tanda suka dan juga mengomentari foto-foto yang telah diunggah oleh pengguna lainnya. Pengikut juga menjadi salah satu unsur yang penting, dimana jumlah tanda suka dari para pengikut sangat mempengaruhi apakah foto tersebut dapat menjadi sebuah foto yang populer atau tidak. Untuk menemukan teman-teman yang ada di dalam *Instagram*.

b. *Mengunggah Foto (Upload Foto)*

Kegunaan utama dari *Instagram* adalah sebagai tempat untuk mengunggah dan berbagi foto-foto kepada pengguna lainnya. Foto yang hendak ingin diunggah dapat diperoleh melalui kamera *iDevice* ataupun foto-foto yang ada di album foto di *iDevice* tersebut.

c. Judul Foto

Setelah foto tersebut disunting, maka foto akan dibawa ke halaman selanjutnya, dimana foto tersebut akan diunggah ke dalam Instagram sendiri ataupun ke jejaring sosial lainnya. Dimana di dalamnya tidak hanya ada pilihan untuk mengunggah pada jejaring sosial atau tidak, tetapi juga untuk memasukkan judul foto, dan menambahkan lokasi foto tersebut.

d. *Arroba @*

Seperti *Twitter* dan juga *Facebook*, Instagram juga memiliki fitur yang dimana para penggunanya dapat menyinggung pengguna lain yang juga, dengan menambahkan tanda *arroba (@)* dan memasukkan akun Instagram dari pengguna tersebut. Para pengguna tidak hanya dapat menyinggung pengguna lainnya di dalam judul foto, melainkan juga pada bagian komentar foto. Para pengguna dapat menyinggung pengguna lainnya dengan memasukkan akun Instagram dari pengguna tersebut. Pada dasarnya dalam menyinggung pengguna yang lainnya, yang dimaksudkan adalah untuk berkomunikasi dengan pengguna yang telah disinggung tersebut.

e. Tanda suka (*Like*)

Instagram juga memiliki sebuah fitur tanda suka yang fungsinya memiliki kesamaan dengan yang disediakan *Facebook*, yaitu sebagai penanda bahwa pengguna yang lain menyukai foto

yang telah diunggah. Berdasarkan dengan durasi waktu dan jumlah suka pada sebuah foto di dalam *Instagram*, hal itulah yang menjadi faktor khusus yang mempengaruhi foto tersebut terkenal atau tidak.

f. Popular (*Explore*)

Bila sebuah foto masuk ke dalam halaman popular, yang merupakan tempat kumpulan dari foto-foto popular dari seluruh dunia pada saat itu. Secara tidak langsung foto tersebut akan menjadi suatu hal yang dikenal oleh masyarakat mancanegara, sehingga jumlah pengikut juga dapat bertambah lebih banyak.

4. Youtube

1. Pengertian Youtube

YouTube adalah sebuah situs *web* video sharing (berbagi video) populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Umumnya video-video di *YouTube* adalah klip musik (video klip), film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri. Format yang digunakan video-video di *YouTube* adalah *.flv* yang dapat diputar di penjelajah web yang memiliki *plugin Flash Player*. Menurut perusahaan penelitian Internet Hitwise, pada Mei 2006 *YouTube* memiliki pangsa pasar sebesar 43 persen.

Pada 9 Oktober 2006 diumumkan bahwa *YouTube* telah dibeli *Google* dengan harga US\$1,65 miliar. Pada awal April 2008 beberapa ISP Indonesia menutup akses ke beberapa situs web termasuk

YouTube karena memuat film *Fitna*. Awalnya pemblokiran berupa pemblokiran sepenuhnya terhadap seluruh situs web, namun kemudian diubah menjadi pemblokiran terhadap URL tertentu yang memuat video tersebut saja.

2. Sejarah Youtube

Steve Chen, Chad Hurley dan Jawed karim adalah 3 sekawan yang awalnya sama-sama bekerja di Paypal. Suatu hari Steve dan Chad pengen banget bikin Jawed iri karena dia nggak datang ke sebuah acara dinner bersama teman-teman mereka. Sayangnya, Steve dan Chad nggak bisa mengirimkan video itu ke *email Jawed*. *Email* kan nggak bisa menerima video dengan ukuran besar. Dari sinilah mereka menciptakan *YouTube*. Dengan budget seadanya dan garasi rumah sebagai kantor, mereka bertiga bekerja keras mewujudkan ide mereka. *Domain* resmi terdaftar pada februari 2005 dan baru bisa diakses publik pada bulan Mei-nya.

Video kunjungan Jawed ke kebun binatang yang berjudul "*Me at the Zoo*" jadi video pertama yang diupload ke *youtube* dan iklan nike yang dibintangi pesepak bola Ronaldinho di bulan September 2005 adalah video pertama yang berhasil ditonton oleh satu juta orang.

Melihat potensi *YouTube* yang besar, *sequoia Capital*, bersedia jadi investor pertama *Youtube* dan menyuntikkan dana sebesar 3,5 juta dolar atau sekitar Rp. 31 milyar. Nggak lama setelah itu, in November 2005, *Youtube was officially Launched*. Setelah peluncuran resminya,

YouTube berkembang makin pesat. Juli 2006, *YouTube* menerima 65 ribu video baru setiap harinya dan masuk peringkat ketiga sebagai situs yang paling sering dikunjungi setelah *Google* dan *Facebook*.

3. Penemu Youtube

Steve Shih Chen (31 tahun/Taiwan-AS), Jawed Karim (30 tahun/Jerman-AS), Chad Hurley (32 tahun/AS). Keduanya adalah pencipta dari situs “berbagi *video online*”, *YouTube*. Mereka mendirikan *YouTube* pada 2005. Ketika itu, Chad berusia 28 tahun dan Steve 27 tahun.

Pada Oktober 2006, *YouTube* diakuisisi (diambil alih kepemilikannya) oleh Google. Nilainya: 1,65 miliar dollar AS (Rp16,9 triliun). Mungkin kalau bisa di katakan web apa lagi yang sangat populer saat ini, *Yuotube* merupakan salah satu jawaban yang akan keluar. Pada tahun 2007 *Youtube* mencapai puncak kesuksesannya dalam persaingan bisnis di internet setelah mereka memiliki ribuan bahkan sampai jutaan member baik yang aktif dan yang tidak aktif di seluruh dunia.

Youtube merupakan tempat file sharing bagi semua membernya di mana kita bisa mencari atau meng upload video rekaman kita untuk dapat di saksikan oleh orang lain. Banyak dari neters datang ke *web* ini hanya ingin mencari berita, hasil pertandingan sepak bola atau lainnya. Sekarang ini saya akan mengulas tuntas sejarah dari *Youtube*.

Youtube prakarsai oleh tiga orang mantan perusahaan paypal yaitu Chad Hurley, Steve Chen, dan Jawed Karim. Hurley merupakan alumnus design di University Indiana Pennsylvania, sedangkan Chen dan Karim alumnus ilmu komputer di University Illinois Urbana-Champaign. Nama domain '*YouTube.com*' sendiri diaktifkan pada 15 Februari 2005, dan pada bulan-bulan berikutnya website mulai dibangun. Mereka mempublikasikan preview dari website pada Mei 2005, atau 6 bulan sebelum launching secara resmi.

Sebagaimana banyak teknologi baru dijalankan, *YouTube* bermula dari usaha kecil di sebuah kantor sementara di garasi. Pada November 2005, *Sequoia Capital*, menginvestasikan US\$ 3,5 juta, ditambah Roelof Botha, mantan CFO PayPal, bergabung dengan jajaran direksi *YouTube*. Pada April 2006 Sequoia menambah investasi US\$ 8 juta, dimana *YouTube* tengah mencapai tingkat kesuksesan dan pertumbuhan yang pesat.

Pada musim panas 2006, *YouTube* menjadi salah satu website terpesat pertumbuhannya, dan ditempatkan Alexa sebagai website terpopuler ke-5, jauh melebihi pertumbuhan *MySpace*. Menurut sebuah tinjauan 16 Juli 2006, 100 juta video clip dikunjungi setiap hari di *YouTube*, dengan tambahan 65.000 video baru diupload setiap 24 jam. Menurut Nielsen/NetRatings, *YouTube* dikunjungi rata-rata 20 juta user setiap bulan, dengan user sekitar 56% laki-laki dan 44% wanita. User dominan berusia antara 12 hingga 17 tahun. Keunggulan *YouTube*

dalam pasar online video cukup mengejutkan. Menurut *website Hitwise.com*, YouTube menguasai 64% pasar *online video* di Inggris.

Pada 9 Oktober 2006, Google membeli *YouTube* seharga US\$ 1,65 milyar. Perjanjian pembelian antara *Google* dan *YouTube* datang setelah *YouTube* menuntaskan 3 perjanjian dengan perusahaan media untuk meloloskan diri dari tuntutan pelanggaran hak cipta. *YouTube* terus beroperasi bebas dengan pendiri dan 67 karyawan perusahaan. Perjanjian untuk memperoleh *YouTube* difinalisasi pada 13 November 2006, yang merupakan akuisisi *Google* terbesar.

4. Manfaat Youtube

- a) Bahwa relatif mudah untuk dilakukan. Ketika Anda mendaftar untuk meminta akun *YouTube*, Anda perlu menyediakan sedikit informasi tentang diri Anda. Informasi ini termasuk nama Anda, negara yang Anda tinggal di, kode pos Anda, tanggal lahir, serta jenis kelamin Anda. Anda juga perlu untuk membuat nama pengguna *YouTube* untuk diri sendiri, serta *password*. Sandi dan nama pengguna akan digunakan untuk *login* ke *account* Anda. Sign up untuk *account YouTube* harus mengambil hanya beberapa menit dari waktu Anda, di paling.
- b) Kemampuan untuk menilai video yang Anda tonton, dan juga meninggalkan komentar. Seperti disebutkan sebelumnya, Anda dapat menonton video di *YouTube* tanpa harus memiliki *account YouTube*, tapi Anda tidak dapat menilai video atau meninggalkan

komentar untuk pemilik video. Rating *YouTube* video *YouTube* lain pengguna memberikan ide untuk yang video yang tinggi permintaan, yang, pada gilirannya, dapat menyebabkan lebih banyak video favorit anda yang ditemukan di situs *YouTube*. Itu hanyalah salah satu dari banyak alasan mengapa Anda sebaiknya tidak hanya mendaftar untuk akun *YouTube* gratis, tetapi juga menilai *YouTube* yang Anda menonton atau meninggalkan komentar.

- c) Selain mampu untuk menilai atau melihat video, mendaftar untuk meminta akun *YouTube* juga memberikan anda pilihan untuk berbagi video Anda dengan pengguna internet lain. *YouTube* terdaftar non-anggota dapat meng-upload dan berbagi video apapun bahwa mereka mungkin telah dibuat. Jika Anda belum pernah berbagi video secara online, Anda mungkin ingin untuk berpikir tentang melakukan hal itu, karena mereka menyenangkan untuk membuat. Banyak video yang ditemukan di *YouTube* saat ini adalah drama komedi, *video blog*, dan jujur video. Semua benar-benar harus Anda miliki adalah alat perekam video, seperti telepon seluler, *webcam*, atau *camcorder*, dan program perangkat lunak editing film, yang sekarang sudah standar pada kebanyakan komputer.
- d) Sebagaimana dinyatakan sebelumnya, menciptakan *account* dengan *YouTube* keanggotaan adalah gratis dan hanya mengambil

beberapa menit dari waktu Anda. Jika Anda menikmati penggunaan internet sebagai sumber hiburan, Anda tidak hanya ingin mengunjungi *YouTube*, tetapi Anda akan juga ingin mengambil beberapa menit yang diperlukan untuk mendaftar untuk mendapatkan akun gratis. Pada akhirnya, Anda mungkin akan senang dengan keputusan Anda untuk melakukannya.

5. Path

Jejaring sosial yang memungkinkan anggotanya berbagi informasi berbasis lokasi. Jejaring pertemanan ini berbagi informasi menggunakan foto, musik, pernyataan, atau pengalaman dan cerita. Umumnya pengguna berbagi pengalaman bepergiannya menggunakan jejaring *path*.

6. BlackBerry Messenger (BBM)

BlackBerry Messenger (“BBM”) merupakan aplikasi pesan-instan yang dikeluarkan oleh perusahaan *BlackBerry (RIM)*. Layanan aplikasi ini dapat berfungsi melalui koneksi internet dari *gadget*. Dengan aplikasi ini seseorang dapat berbagi informasi, seperti teks, gambar, dan video. *BBM* memiliki sifat personalisasi. Maksudnya adalah, tiap penggunaan *BBM* mengacu pada orang tertentu (baik individu maupun kelompok) sehingga sasaran komunikasi dapat diidentifikasi. Pengguna *BBM* juga dapat mempersonalisasi aplikasinya dengan menambahkan foto profil atau status, sehingga tiap orang yang termasuk dalam jaringannya dapat lebih mengenal pengguna tersebut. Dengan demikian, dalam konteks ini *BBM* dapat dikategorikan sebagai salah satu media sosial.

7. *Line*

Line adalah sebuah aplikasi pengirim pesan instan gratis yang dapat digunakan pada berbagai platform seperti telepon cerdas, tablet, dan komputer. *Line* difungsikan dengan menggunakan jaringan internet sehingga pengguna *Line* dapat melakukan aktivitas seperti mengirim pesan teks, mengirim gambar, video, pesan suara, dan lain lain. *Line* menggunakan nomor handphone sebagai teman kontak di *Line*. Semua nomor *handphone* dalam kontak *smartphone* anda akan langsung menjadi teman anda. *Chat* dapat dilakukan dengan sesama teman yang menggunakan aplikasi *Line* ini.. Selain menggunakan nomor, *user ID* juga disediakan oleh *Line* untuk memudahkan pencarian teman *Line*.

C. Tinjauan Umum tentang Musik dan Lagu

1. Pengertian Musik dan Lagu

Dalam pengertian sehari-hari kedua istilah itu cenderung digunakan untuk maksud yang sama. Kedua istilah itu sungguh tidak bisa dipisahkan. Secara etimologi bahwa lagu dan musik sebenarnya memiliki perbedaan arti. Lagu adalah suatu kesatuan musik yang terdiri atas susunan pelbagai nada yang berurutan.⁵⁵⁾ Setiap lagu ditentukan oleh panjang-pendek dan tinggi-rendahnya nada-nada tersebut. Di samping itu irama juga memberi corak tertentu kepada suatu lagu.

Menurut Ensiklopedia Indonesia sebuah lagu terdiri dari beberapa unsur, yaitu: melodi, lirik, aransemen, dan notasi. Melodi adalah suatu

⁵⁵⁾ Ensiklopedia Indonesia, buku 4, Penerbit PT. Ichtiar baru – Van Hoeve, Jakarta, tanpa tahun penerbitan, hlm. 1940

deretan nada yang, karena karena kekhususan dalam penyusunan menurut jarak dan tinggi nada, memperoleh suatu watak tersendiri dan menurut kaidah musik yang berlaku membulat jadi suatu kesatuan organik. Lirik adalah syair atau kata-kata yang disuarakan mengiringi melodi. Aransemen adalah penataan terhadap melodi. Selanjutnya, notasi adalah penulisan melodi dalam bentuk not balok atau not angka.

Adapun pengertian musik menurut Ensiklopedia Indonesia adalah seni menyusun suara atau bunyi. Musik tidak bisa dibatasi dengan seni menyusun bunyi atau suara indah semata-mata. Suara atau bunyi sumbang (disonansi) telah lama digunakan, dan banyak komponis modern bereksperimen dengan suara atau bunyi semacam itu.

Musik adalah cabang seni yang membahas dan menetapkan berbagai suara kedalam pola-pola yang dapat dimengerti dan dipahami manusia.⁵⁶⁾ Musik adalah suatu hasil karya seni bunyi dalam bentuk lagu atau komposisi musik, yang mengungkapkan pikiran dan perasaan penciptanya melalui unsur-unsur musik, yaitu irama, melodi, harmoni, bentuk/struktur lagu dan ekspresi sebagai satu kesatuan.⁵⁷⁾ Soeharto (1992:86) seni musik adalah “pengungkapan gagasan melalui bunyi yang unsure dasarnya berupa melodi, irama, dan harmoni dengan unsur pendukung berupa bentuk, sifat, dan warna bunyi”.⁵⁸⁾

Musik adalah nada atau suara yang disusun sedemikian rupa

⁵⁶⁾ Banoe, Pono, *Kamus Musik*, Cetakan ke-1, Yogyakarta, 2003, hlm. 288.

⁵⁷⁾ Jamalus, *Panduan Pengajaran buku Pengajaran Musik melalui pengalaman musik*, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan, Jakarta, 1998, hlm. 1.

⁵⁸⁾ Soeharto, M, *Kamus Musik*, Gramedia Widia Sarana Indonesia, Jakarta, 1992, hlm. 86.

sehingga mengandung irama, lagu dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang menghasilkan bunyi).⁵⁹ Menurut Hardjana (2003:111) Musik adalah permainan waktu dengan mengadopsi bunyi sebagai materinya. Musik adalah waktu dalam bunyi. Dalam musik, waktu adalah ruang – bunyi adalah substansinya.⁶⁰ Didalam ruang waktu itulah bunyi-bunyi bergerak.

Walaupun pengertian lagu dan musik berbeda, tetapi kepustakaan hak cipta tampaknya tidak membedakannya. Di dalam kepustakaan hukum internasional, istilah yang lazim digunakan untuk menyebutkan lagu atau musik adalah *musical work*. Konvensi Bern menyebutkan salah satu work yang dilindungi adalah komposisi musik (*music competitions*) dengan atau tanpa kata-kata (*with or without words*). Tidak ada uraian yang tegas dalam Konvensi Bern tentang apa sesungguhnya *musical work* itu. Namun, dari ketentuan yang ada dapat disimpulkan bahwa ada dua jenis ciptaan musik yang dilindungi hak cipta, yaitu musik dengan kata-kata dan musik tanpa kata-kata. Musik dengan kata-kata berarti adalah lagu yang unsurnya terdiri dari melodi, lirik, aransemen, dan notasi, sedangkan musik tanpa kata-kata adalah musik yang hanya terdiri dari unsur melodi, aransemen, dan notasi.

Undang-Undang Hak Cipta (penjelasan Pasal 12 huruf d) terdapat rumusan pengertian lagu atau musik sebagai berikut:

⁵⁹ Depdiknas, *Media Pembelajaran*, Depdiknas, Jakarta, 2001.

⁶⁰ Agus M, Hardjana, *Komunikasi Intrapersonal & Komunikasi Interpersonal*, Kanisius, Yogyakarta, 2003, hlm. 11.

“Lagu atau musik dalam undang-undang ini diartikan sebagai karya yang bersifat utuh sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair atau lirik, dan aransemennya termasuk notasi. Yang dimaksud dengan utuh adalah bahwa lagu atau musik tersebut merupakan satu kesatuan karya cipta.”

Penjelasannya itu dapat diambil suatu kesimpulan bahwa:⁶¹⁾

1. lagu dan musik dianggap sama pengertiannya;
2. lagu atau musik bisa dengan teks, bisa juga tanpa teks;
3. lagu atau musik merupakan satu karya cipta yang utuh, jadi unsur melodi, lirik, aransemen, dan notasi, bukan merupakan ciptaan yang berdiri sendiri.

2. Sejarah Musik dan Lagu

Musik dikenal sejak kehadiran manusia modern *Homo sapiens* yakni sekitar 180.000 hingga 100.000 tahun yang lalu. Tidak ada yang tahu kapan manusia mulai mengenal seni dan musik. Dari penemuan arkeologi pada lokasi-lokasi seperti pada benua Afrika, sekitar 180.000 tahun hingga 100.000 tahun lalu telah ada perubahan evolusi pada otak manusia. Dengan otak yang lebih pintar dari hewan, manusia merancang pemburuan yang lebih terarah sehingga bisa memburu hewan yang besar. Dengan kemampuan otak seperti ini, manusia bisa berpikir lebih jauh hingga di luar nalar dan menggunakan imajinasi dan

⁶¹⁾ Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, dan Collecting Society*, PT. Alumni, Bandung, 2007, hlm. 141.

spiritual. Bahasa untuk berkomunikasi telah terbentuk di antara manusia. Dari bahasa dan ucapan sederhana untuk tanda bahaya dan memberikan nama-nama hewan, perlahan-lahan beberapa kosakata muncul untuk menamakan benda dan memberikan nama panggilan untuk seseorang.

Kehidupan yang berpindah-pindah, manusia purba mungkin mendapat inspirasi untuk mengambil tulang kaki kering hewan buruan yang menjadi makanannya dan kemudian meniupnya dan mengeluarkan bunyi. Ada juga yang mendapat inspirasi ketika memperhatikan alam dengan meniup rongga kayu atau bambu yang mengeluarkan bunyi. Kayu dibentuk lubang tiup dan menjadi suling purba.

Manusia menyatakan perasaan takut dan gembira dengan menggunakan suara-suara. Bermain-main dengan suara menciptakan lagu, hymne, atau syair nyanyian kecil yang diinspirasi oleh kicauan burung. Kayu-kayu dan batuan keras dipukul untuk mengeluarkan bunyi dan irama yang mengasyikkan. Mungkin secara tidak sengaja manusia telah mengetuk batang pohon yang berongga di dalamnya dengan batang kayu yang mengeluarkan bunyi yang keras. Kulit binatang yang digunakan sebagai pakaian diletakkan sebagai penutup rongga kayu yang besar sehingga terciptalah sebuah gendang.

Orang-orang Yunani kuno adalah kaum yang kali pertama mengembangkan sistem simbol atau notasi untuk mencatat musik. Notasi musik tersusun dari dua sistem huruf berbeda, yakni untuk instrumen dan musik vocal.

Menurut Trevor Homer dalam bukunya, *The Book of Origin*, lagu pertama yang dibuat manusia adalah lagu himne Suriah berjudul "*Hymn to Creation*", yang ditulis dalam bahasa *cuneiform*.

Cuneiform merupakan bahasa tulis pertama dalam sejarah manusia yang digunakan oleh bangsa Sumeria di tenggara Mesopotamia, 5.000 tahun yang lalu. Himne Suriah itu sendiri dibuat 3.400-4.000 tahun silam.

Boethius, yang hidup pada tahun 470-525 Masehi, menulis lima buku tentang teori musik. Ia juga mengembangkan sistem notasi musik menggunakan 15 huruf pertama dalam deretan alfabet.

Penemuan notasi musik oleh Boethius, dunia musik semakin berkembang, dan lahir musisi-musisi berbakat. Namun pada saat itu, orang-orang masih bermain musik dengan cara sederhana, yakni, saat berkumpul, beberapa orang akan membentuk ansambel.

Pada akhirnya, awal abad ke-17, pertunjukan orkestra pertama dalam sejarah pun diselenggarakan. Penampilan orkestra pertama itu diselenggarakan pada tahun 1615, menampilkan persembahan musik karya Giovanni Gabrieli: *Sacrae Symphoniae*

3. Parodi Lagu

Parodi (sering disebut juga plesetan) dalam penggunaan yang umum, artinya adalah suatu hasil karya yang digunakan untuk memelestikan, memberikan komentar atas karya asli, judulnya ataupun tentang pengarangnya dengan cara yang lucu atau dengan bahasa

satire.⁶²⁾ Parodi dapat ditemukan pada karya-karya seni, termasuk literatur, musik, dan film bioskop.

Parodi adalah karya sastra atau seni yang dengan sengaja menirukan gaya, kata penulis, atau pencipta lain dengan maksud mencari efek kejenakaan.⁶³⁾ Parodi adalah karya sastra yang di dalamnya terdapat tiruan pemakaian kata, gaya, sikap hati, gagasan pengarang lain dengan tujuan melucu atau mencemoohkan.⁶⁴⁾ Hal itu, dicapai dengan melebih-lebihkan contoh aslinya. Parodi berasal dari kata Yunani paradoks yang berarti lagu sebagai tanggapan, akord sumbang. Semula sebuah pentas yang membayangi sebuah tragedi, kemudian lebih umum, sebuah karya serius yang terkenal maupun sebuah aliran/ pengarang tertentu.

Parodi dapat dianggap sebagai sebuah banyolan, tetapi kadang-kadang bernada polemis karena mencapai sebuah karya atau aliran sebagai kadaluarsa. Jadi, dapat disimpulkan bahwa parodi adalah karya sastra yang kata atau kalimat yang tertulis mempunyai tujuan untuk melucu atau mencemooh dengan meniru gaya/karya pengarang lain tetapi penyampaiannya dengan cara yang halus, yaitu dengan cara melucu. Lebih ringkasnya adalah sindiran yang penyampaiannya dengan cara melucu.

⁶²⁾ *Researchgate*,

<https://id.wikipedia.org/wiki/Parodi>, di akses tanggal 28 Juni 2018, pukul 18.35 WIB.

⁶³⁾ Moeliono, Anton. M, Ed, *Bahan Penyuluhan Bahasa Indonesia: Tata Istilah*, Pusat Bahasa, Depdiknas, 2001, hlm. 831.

⁶⁴⁾ Esten, Mursal. 1992. *Tradisi dan Modernitas dalam Sandiwara*. Intermasa. Jakarta, 1992, hlm. 592.

4. Aransemen

a. Definisi Aransemen

Aransemen (bahasa Belanda: *arrangement*, bahasa Inggris: *arrangement*) adalah penyesuaian komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah ada sehingga esensi musiknya tidak berubah.⁶⁵⁾

Di samping itu aransemen merupakan usaha yang dilakukan terhadap sebuah karya musik untuk suatu pertunjukan yang pengerjaannya bukan sekadar perluasan teknis, tetapi juga menyangkut pencapaian nilai artistik yang dikandungnya.

Orang yang membuat aransemen lagu disebut pengaransemen (bahasa Inggris: *arranger*). Modal dasar yang harus dimiliki seorang pengaransemen adalah penguasaan pengetahuan tentang harmoni.

b. Jenis Aransemen

Aransemen terdiri dari tiga jenis: aransemen vokal, aransemen instrumen, dan aransemen campuran.

1. Aransemen vokal

Setiap lagu dapat dibuatkan aransemen khusus vokal, yaitu dalam dua suara, tiga suara, atau empat suara. Aransemen vokal dalam dua suara adalah aransemen lagu yang paling mudah. Penyusunan aransemen

⁶⁵⁾ *Researchgate*,
<https://id.wikipedia.org/wiki/Aransemen> diakses tanggal 13 Juli 2018, pukul 13.55 WIB.

vokal dalam tiga dan empat suara memerlukan lebih banyak persyaratan. Setelah aransemen lagu selesai disusun, lagu tersebut dicoba untuk dinyanyikan secara bersama-sama. Apabila aransemen masih dirasa kurang baik atau kurang memuaskan, maka aransemen tersebut dapat disusun kembali hingga didapat hasil akhir yang memuaskan.

2. Aransemen instrumen

Penyusunan aransemen instrumen sangat berbeda dengan aransemen vokal. Aransemen instrumen harus disesuaikan dengan alat-alat musik yang nantinya dipakai untuk memainkan lagu tersebut. Semakin lengkap alat musik yang digunakan, semakin banyak pula kemungkinan variasi yang dapat diciptakan.^[2] Penyusunan aransemen instrumen berpedoman pada pengetahuan ilmu harmoni dan akord. Bagian-bagian dari suatu aransemen musik dikenal dengan istilah partitur (bahasa Belanda: *Partituur*, bahasa Italia: *partitura*, bahasa Inggris: *part* dan bahasa Perancis: *parte*). Dalam aransemen instrumen, kebanyakan partitur dimainkan bergantian tugas, sedangkan dalam aransemen vokal pada umumnya semua partitur umumnya berbunyi bersamaan.

3. Aransemen campuran

Aransemen campuran adalah campuran aransemen vokal dan instrumen. Teknik yang dilakukan adalah menggabungkan dua jenis aransemen yang telah ada. Pada aransemen campuran, umumnya

ditonjolkan aspek vokalnya, sementara instrumen berfungsi sebagai pengiring sekaligus memeriahkan, sehingga pertunjukan yang disajikan bertambah sempurna. Seorang dirigen/konduktor berfungsi sebagai pemimpin yang mengendalikan keseimbangan dalam menampilkan aransemen yang telah disusun.

5. Musik EDM (*Electronic Dance Music*)

a. Definisi EDM (*Electronic Dance Music*)

Singkatan EDM adalah *electronic dance music*. Musik EDM atau *dance music* pertama kali dikenalkan pada era 80an.⁶⁶⁾ Popularitas aliran musik ini pertama kali dikenal di benua Eropa. Di Amerika Serikat, musik EDM masih belum begitu populer, meski musik disco sudah dikenal. Salah satu alasannya yaitu karena banyaknya genre musik lain yang lebih digemari, seperti rock, hip hop atau country. Selain itu, banyak anggapan negatif terkait musik EDM. Baru di era musik modern, aliran musik *dance* mulai diminati. Beberapa musisi di Amerika Serikat mulai mempopulerkan lagu lagu EDM dengan karya karyanya. Sejumlah DJ terkenal dunia pun ambil bagian dengan menjadi musisi internasional. *Genre electronic dance music* menjadi populer dan kian diminati di seluruh penjuru dunia. Hal ini didukung dengan banyaknya festival musik EDM, termasuk juga di Indonesia.

⁶⁶⁾ *Researchgate*,
<https://www.musikpopuler.com/2016/12/pengertian-edm.html>, diakses tanggal 15 Juli 2018, pukul 17.50 WIB.

Musik dansa elektronik atau *electronic dance music* (juga dikenal sebagai *EDM*, musik dansa, musik klub, atau sederhananya dansa) adalah berbagai *genre* musik elektronik perkusif yang dibuat sebagian besar untuk klub malam, *rave*, dan festival-festival. *EDM* pada umumnya diproduksi untuk diputarkan disjoki (DJ) yang membuat pilihan trek tanpa lipatan kecil, yang disebut pengadonan (*mix*), mengikuti dari satu rekaman ke rekaman lain. Produser *EDM* juga menunjukkan musik mereka langsung di sebuah konser atau festival yang diatur dalam apa yang terkadang disebut *live PA*. Di Inggris dan di benua Eropa, *EDM* lebih sering disebut 'musik dansa' atau hanya 'dansa'.

Pada akhir 1980-an dan awal 1990-an, mengikuti kemunculan raving, radio bajakan, dan meningkatnya minat dalam budaya klub, *EDM* memperoleh popularitas arus utama di Eropa. Selama pertengahan hingga akhir 1990-an, meskipun keberhasilan awal dari sejumlah budaya dansa di Amerika, penerimaan budaya dansa tidak mendunia dan meskipun musik *Electro* dan *Chicago house* sudah berpengaruh di Eropa dan Amerika Serikat, aliran media arus utama, dan industri rekaman, tetap bermusuhan dengan musik *EDM*. Pada saat ini, sebuah asosiasi mempersepsikan antara *EDM* dan budaya obat, yang mana menggiring pemerintah di negara dan kota untuk memberlakukan undang-undang dan kebijakan yang ditujukan untuk menghentikan penyebaran budaya *rave*.

Kemudian, pada era baru millennium (2000-an), popularitas EDM meningkat secara global, termasuk Amerika Serikat. Pada awal 2010-an istilah "*electronic dance music*" dan akronim "*EDM*" sedang didorong oleh industri musik AS dan jurnalisme musik dalam upaya untuk re-brand budaya rave Amerika. Meskipun beberapa industri mencoba untuk membuat sebuah jenis *EDM*, akronim ini tetap di gunakan sebagai istilah umum untuk beberapa genre, termasuk *house*, *techno*, *trance*, drum dan bass, *dubstep*, dan beberapa subgenre yang berhubungan

b. Perkembangan Musik EDM (*Electronic Dance Music*)

Tahun 1960-an

Di tahun 60-an adalah masa dimana musik elektronik lahir. Instrumen elektronik yang digunakan adalah bass dan beberapa *synthesizer*. Musik jenis lain pun menambahkan instrumen tersebut ke dalam lagu mereka seperti musik pop dan *rock*. Kamu dapat mendengar salah satu lagu dari pencampuran jenis musik ini yaitu dari band Legendaris *The Beach Boys* pada lagu *Good Vibrations* (1966).

Pada masa itu musik *EDM* belum akrab banget di masyarakat. Tetapi ada satu produser dari Australia, Val Stephen yang merilis satu album penuh EDM di era itu. Nah, setelah kejadian itu banyak juga para produser yang mulai memanfaatkan instrumen elektronik walau sebenarnya digunakan untuk mengatasi masalah pada teknis suara.

Tahun 1970-an

Di era ini yang terkenal adalah musik disko. Musik *EDM* sendiri dikenal pada masa ini pun merupakan musik elektronik disko. Artis yang populer di tahun 70-an ini seperti Donna Summer atau band *Bee Gees*. Dalam pertunjukannya sering menggunakan sentuhan musik elektronik sebagai pendukung penampilannya.

Di era 70-an juga mulai juga band-band yang memang fokus pada musik elektronik dan *synthpop* yaitu *Kraftwerk* yang berasal dari Jerman yang terkenal dengan albumnya, *Autobahn* (1974)

Tahun 1980-an

Di era 80-an *Synthesizer* menjadi salah satu instrumen musik elektronik yang dominan setelah kepopuleran *Kraftwerk* di era 70-an. Akibat kemunculan genre alternatif seperti *synthpop*, eksistensi musik disko pun mulai memudar.

Tahun 1990-an

Di Era 90-an perkembangan teknologi dan komputer menampilkan hasilnya. Banyak juga orang-orang yang mulai menggunakan komputer untuk memproduksi musik elektronik sendiri. Di wilayah Eropa terutama di Jerman menjadi saksi kemunculan DJ dan para produser musik elektronik ternama.

Di tahun 90-an nama DJ Paul Van Dyk menjadi salah satu DJ penting dalam dunia musik elektronik khususnya pada subgenre musik Trance. Beberapa musik yang terkenal diantaranya remix lagu *Love Stimulation* karya Humate dan *Hit Single Paul* yang berjudul *For an Angel*. Subgenre *Trance* sendiri jenis musik dance elektronik yang berkembang di tahun 90-an. Jenis musik ini sering pula di mainkan pada klub-klub, dan ada pula yang menyebutkan bahwa musik *trance* adalah musik klub.

Tahun 2000-an

Di era ini *Elektronik Dance Music* juga mulai berkembang, hal ini ditandakan dengan munculnya berbagai sub-genre seperti trap (hip-hop elektronik), *dubstep*, *nu-disco*, dan *electro house*.

Salah satu artis *EDM* yang bergenre *nu-disco* adalah dua asal Prancis *Daft Punk* yang namanya mulai melonjak naik di akhir 1990-an dan awal 2000-an. Ada juga nama-nama DJ yang nama tak asing yang merupakan *EDM nu-disco* dan *electro house* di era ini yaitu Calvin Harris, David Guetta, Deadmau5, dan Avicii.

Tahun 2010 sampai sekarang

Kini musik *EDM* semakin manjamur, di tahun 2010-an sub genre *dubstep* menjadi semakin dikenal ada era sekarang. Begitu juga dengan *electro house* yang terus bermunculan di tahun 2010-an.

Para DJ-DJ pun terlihat sering melakukan kolaborasi dengan penyanyi ternama, contohnya saja Calvin Harris yang berkolaborasi dengan

Rihanna dalam lagunya *We Found Love* dan David Guetta *feat.* Usher dengan lagu *Without You*.

Di awal tahun 2010-an *dubstep* juga menjadi musik yang cukup digemari oleh berbagai kalangan apalagi setelah kepopuleran *Skrillex* dengan memproduksi musik *dubstep* pada lagu *First of The Year (Equinox)*.

c. Jenis Musik EDM (*Electronic Dance Music*)

Secara umum, aliran musik *EDM* memiliki banyak jenis dan macam macam atau yang biasa disebut *subgenre*. Berikut beberapa subgenre musik *EDM* yang terkenal: ⁶⁷⁾

- | | |
|---------------------------|-----------------------------|
| 1. <i>Dubstep</i> | 11. <i>House Music</i> |
| 2. <i>Disco</i> | 12. <i>Techno</i> |
| 3. <i>Drum and Bass</i> | 13. <i>Electronica</i> |
| 4. <i>Hardcore</i> | 14. <i>Trap</i> |
| 5. <i>Ambient</i> | 15. <i>Downtempo</i> |
| 6. <i>Hardstyle</i> | 16. <i>Trance music</i> |
| 7. <i>Vaporwave</i> | 17. <i>Breakbeat</i> |
| 8. <i>Jungle</i> | 18. <i>Hi-NRG</i> |
| 9. <i>Electronic rock</i> | 19. <i>Industrial music</i> |
| 10. <i>Post-disco</i> | |

⁶⁷⁾ *Researchgate*,
<https://www.musikpopuler.com/2016/12/pengertian-edm.html>, diakses tanggal 15 Juni 2018,
 pukul 22.10 WIB.