

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Lagu dan/atau musik dapat dikatakan sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari masyarakat. Hampir seluruh aspek masyarakat akan melibatkan lagu dan/atau musik di dalamnya. Lagu dan/atau musik pun dilihat sebagai sebuah bahasa universal yang dapat menyatukan berbagai kalangan masyarakat melalui alunan melodi yang disuguhkan.¹ Musik berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan sebagai ilmu atau seni menyusun nada atau suara dalam urutan, kombinasi, dan hubungan temporal untuk menghasilkan komposisi (suara) yang mempunyai kesatuan dan kesinambungan; nada atau suara yang disusun sedemikian rupa sehingga mengandung irama, lagu, dan keharmonisan (terutama yang menggunakan alat-alat yang dapat menghasilkan bunyi-bunyi itu).

Menurut David Ewen, seorang penulis buku tentang musik yang berasal dari Amerika Serikat, musik merupakan sebuah ilmu pengetahuan serta seni tentang kombinasi ritmik dari nada-nada, baik vokal maupun instrumental, yang meliputi melodi dan harmoni sebagai ekspresi dari segala sesuatu yang ingin diungkapkan terutama aspek emosional. Selanjutnya, menurut Jamalus dalam bukunya yang berjudul “Panduan

¹ Fernandes Agus Putra, “Analisis Wacana Lirik Lagu “Vonis” Karya Band Simponi (Pesan Politik Dalam Lagu Vonis)”. Skripsi, Bandung: Program Studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Pasundan, 2017, hal. 1.

Pengajaran buku Pengajaran Musik melalui Pengalaman Musik”, musik diartikan sebagai bentuk 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 dan struktur lagu, dan ekspresi sebagai satu kesatuan.²

Lagu merupakan sebuah bagian dari karya musik, di mana merupakan ragam suara yang berirama dan mengandung lirik guna menyampaikan dan menceritakan emosi yang dirasakan.³ Lagu dan/atau musik memang merupakan sebuah objek, namun subjek yang berkontribusi besar dalam sebuah karya lagu dan/atau musik disebut sebagai musikus, atau yang lebih sering disebut sebagai musisi. Musikus merupakan orang yang menciptakan, merancang, memimpin, atau melakukan penampilan musik.⁴ Berdasarkan konsep dari objek serta subjek dari karya musik tersebut, dapat dilihat bahwa musik sendiri bukan hanya nada-nada yang harmonis, namun ada sebuah perasaan, emosi, serta cerita yang ingin disampaikan oleh penciptanya melalui alunan melodi yang indah tersebut. Lagu dan/atau musik dapat menjadi sarana manusia untuk mengekspresikan diri, menjadi media untuk bercerita tentang pengalaman mereka, serta

² Azis Rifkyanto, “Analisis Bentuk Dan Struktur Lagu Red Pashmina Karya Kelompok Kwartet Cello Fonticello”. Skripsi, Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Seni Musik Perpustakaan Fakultas Bahasa, Seni dan Budaya Universitas Negeri Yogyakarta, 2013, hal. 17.

³ Nada Ainun Mufidah, Galih Wibisono, “DEIKSIS PADA LIRIK LAGU PENYANYI LAY 《张义兴》 Zhāng Yìxīng DALAM ALBUM LIT 《蓮》 lián”, Jurnal Bahasa Mandarin Vol. 4 No. 2, 2020, hal. 2.

⁴ Kamus Besar Bahasa Indonesia; *The American Heritage Dictionary of The English Language* (2022)

pikiran mereka yang diwujudkan dalam bentuk melodi dan suara yang harmonis.

Perkembangan zaman dan teknologi membuat manusia terus ikut berkembang dan berinovasi dalam hampir seluruh aspek kehidupannya. Mengutip dari pendapat yang dikemukakan oleh Yusuf Hadi Miarso, seorang akademisi di bidang teknologi, teknologi diartikan sebagai suatu proses yang memberikan nilai tambah serta melahirkan sebuah produk yang tidak terpisahkan dari produk yang ada, sehingga menjadi satu bagian dalam sebuah sistem.⁵ Tujuan diadakannya teknologi pun sebenarnya untuk mempermudah pekerjaan manusia, serta dapat menjadi sarana untuk meningkatkan produktivitas manusia.⁶

Lebih lanjut, menurut Hikmahanto Juwana yang merupakan akademisi di bidang hukum, kehidupan manusia sudah sangat tidak mungkin terpisahkan dari perkembangan serta kemajuan teknologi, karena pada dasarnya telah menjadi kebutuhan manusia.⁷ Ketidakterpisahan ini tentunya membuat manusia harus beradaptasi serta memanfaatkan teknologi yang ada.

⁵ Sakroni, Nunuk Suryani, A. Arif Musadad, "Evaluasi Jabatan Fungsional Pengembang Teknologi Pembelajaran di Universitas Sebelas Maret Surakarta", Pascasarjana Teknologi Pendidikan FKIP Universitas Sebelas Maret, 2017, hal. 167.

⁶ Dinas Sosial Kabupaten Tegal, "Optimalisasi Teknologi Dalam Kehidupan". <https://dinsos.tegalkab.go.id/detail/optimalisasi-teknologi-dalam-kehidupan#:~:text=Teknologi%20pada%20dasarnya%20bukan%20diciptakan,bahkan%20sebagai%20media%20dalam%20peningkatan>, diakses pada 14 Juli 2024.

⁷ Hikmahanto Juwana, *Aspek Penting Pembentukan Hukum Teknologi Informasi di Indonesia: Bunga Rampai Hukum Ekonomi dan Hukum Ekonomi Internasional*, (Jakarta: Lentera Hati, 2002), hal. 23.

Pasalnya, terdapat 2 (dua) alasan yang dikemukakan oleh Franz Magnis-Suseno yang mendasari ketidakmampuan manusia untuk memisahkan diri dari teknologi.⁸ Alasan pertama ialah, zaman sekarang ini manusia tidak dapat menjamin bahwa kebutuhan primernya akan terpenuhi tanpa adanya kehadiran ataupun penggunaan dari teknologi, sehingga pada intinya teknologi membantu manusia dalam memenuhi kebutuhannya. Alasan kedua ialah, budaya teknologi telah memimpin zaman yang tentunya membuat manusia tidak merasa asing dengan teknologi itu sendiri. Kemampuan beradaptasi manusia yang akan menjadi kunci utama dalam perkembangan zaman yang tentunya beriringan dengan perkembangan penggunaan teknologi.

Kemampuan manusia untuk beradaptasi terhadap perkembangan zaman pun membuat karya seni musik ikut berkembang dari zaman ke zaman. Semakin banyak genre-genre lagu dan/atau musik baru yang terlahir karena manusia memiliki keinginan untuk mengekspresikan apa yang ada di dalam diri mereka dengan cara yang beragam. Tentunya keberagaman genre musik ini hadir karena ada keterlibatan dari kemampuan intelektual manusia yang berhasil memberikan rasa dan sentuhan khas pada setiap karya mereka.

Selain dari perkembangan genre lagu dan/atau musik yang semakin meluas, media yang digunakan oleh masyarakat untuk menikmati lagu

⁸ Agus Riyanto, “Korelasi Peradaban Manusia dan Teknologi”. <https://businesslaw.binus.ac.id/2016/02/01/korelasi-peradaban-manusia-dan-teknologi/>, diakses pada 21 Agustus 2022.

dan/atau musik pun ikut berkembang. Media yang pertama kali diciptakan oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1877 untuk menikmati lagu dan/atau musik adalah fonograf.⁹ Dengan ditemukannya fonograf, masyarakat memiliki keinginan yang besar untuk mendorong perkembangan lagu dan/atau musik. Sehingga pada tahun 1887, Emile Berliner, seorang penemu asal Amerika Serikat, berhasil menemukan gramofon dan piringan hitam yang sampai kini digunakan sebagai pemutar lagu dan/atau musik dengan kualitas yang semakin baik.¹⁰

Beranjak dari penggunaan fonogram dan piringan hitam, lagu dan/atau musik mulai diputarkan melalui radio AM/FM pada tahun 1954. Seiring berjalannya waktu, semakin banyak temuan yang dapat digunakan untuk memutar lagu dan/atau musik, seperti kaset (1963), *walkman* (1979), *Compact Disc Player* (1982), *Discman*, *MP3 Player* (1998), dan *Ipod* (2001).¹¹ Perkembangannya pun tidak berhenti sampai di titik itu karena adanya kemajuan teknologi yang sangat cepat, yang tentunya dimanfaatkan oleh masyarakat untuk menciptakan media lain yang lebih praktis untuk memutar lagu dan/atau musik.

Sejak tahun 2000-an, masyarakat mulai menggunakan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari mereka dan tentunya membutuhkan aplikasi

⁹ Binus University, “Sejarah Alat Pemutar Musik”. <https://student-activity.binus.ac.id/paramabira/2021/08/sejarah-alat-pemutar-musik/>, diakses pada 12 Juli 2024.

¹⁰ Yohanes Advent Krisdamarjati, Kompas, “Kebangkitan Piringan Hitam, Tetap Eksis meski Tanpa Mendominasi Pasar”. <https://www.kompas.id/baca/riset/2021/10/02/kebangkitan-piringan-hitam-tetap-eksis-walau-tanpa-mendominasi-pasar>, diakses pada 12 Juli 2024.

¹¹ Arina Nabila, “Sejarah Alat Pemutar Musik dari Masa ke Masa”. <https://indonesia.sae.edu/id/sejarah-alat-pemutar-musik-dari-masa-ke-masa/>, diakses pada 12 Juli 2024.

yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat untuk mendengarkan musik. Maka hadirilah berbagai aplikasi pemutar musik digital yang dapat diakses melalui *smartphone*, seperti Spotify, Apple Music, Joox, dan Amazon Music dengan kualitas yang jauh lebih baik daripada media pemutar musik lainnya.¹²

Pada tahun 2017, sekitar 46,9 (empat puluh enam koma sembilan) juta masyarakat mulai meninggalkan cara lama untuk memutar musik, dan mulai beralih kepada aplikasi pemutar musik digital.¹³ Perpindahan pilihan media pemutar musik masyarakat ini berhubungan erat dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat. Peralpnya sebesar 88% (delapan puluh delapan persen) masyarakat tidak lagi mendengarkan musik melalui CD, namun menggunakan aplikasi pemutar musik, dan hanya tersisa sekitar 12% (dua belas persen) masyarakat yang masih membeli musik melalui CD.¹⁴

Faktanya, pemutaran lagu dan/atau musik melalui aplikasi akan jauh lebih memudahkan serta memberikan kenyamanan kepada masyarakat seperti, pilihan lagu dan/atau musik yang bervariasi, dapat didengarkan

¹² Binus University, “Sejarah Alat Pemutar Musik”. <https://student-activity.binus.ac.id/paramabira/2021/08/sejarah-alat-pemutar-musik/>, diakses pada 12 Juli 2024.

¹³ Binus University, “Peningkatan Pasar Streaming Musik di Indonesia”. <https://student-activity.binus.ac.id/paramabira/2022/08/peningkatan-pasar-streaming-musik-di-indonesia/>, diakses pada 12 Juli 2024; S. Yollis Michdon Netti, Irwansyah, “Spotify: Aplikasi Music Streaming untuk Generasi Milenial”, Jurnal Komunikasi, Vol. 10, No. 1, Juli 2018, hal. 2.

¹⁴ Samudro Dicky Anugrah, Widyastuti, “Peran Kualitas Layanan Elektronik, Presepsi Kemudahan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Niat Pembelian Online Streaming Musik Spotify”, Jurnal Ilmu Manajemen, Vol. 8, No. 3, hal. 968.

kapan saja dan di mana saja, suara yang jernih, serta tidak ada gangguan dari penyiar seperti di radio.¹⁵

Dari antara seluruh aplikasi pemutar lagu dan/atau musik yang ada di Google Play Store, App Store, ataupun Amazon App Store, Spotify berhasil menduduki peringkat pertama dalam kategori musik & audio.¹⁶ Spotify hadir untuk memberikan layanan lagu dan/atau musik digital, *podcast*, video-video dan berbagai konten lain dari seniman-seniman dari seluruh dunia.¹⁷ Dilansir dari *website* milik Spotify, sampai hari ini Spotify telah berhasil memenangkan hati lebih dari 615 (enam ratus lima belas) juta penggunanya.¹⁸ Hal ini menandakan keberhasilan Spotify dalam menyajikan lagu dan/atau musik serta pelayanan yang diinginkan oleh masyarakat.

Dengan adanya lebih dari 100 (seratus) juta lagu di Spotify, tentu saja masyarakat memiliki kesempatan untuk mendengarkan lagu dan/atau musik yang diinginkan dalam genggamannya.¹⁹ Selain dari pilihan lagu dan/atau musik yang beragam dalam aplikasi tersebut, masyarakat lebih memilih untuk menggunakan Spotify karena pemutaran lagu dan/atau musik di Spotify dapat terhubung antar-perangkat. Sebagai contoh, ketika

¹⁵ Michael William, Deavvy MRY Johassan, “Perbandingan Mendengarkan Musik Melalui Aplikasi Streaming Spotify Dengan Radio”. Skripsi, Jakarta: Program Studi Ilmu Komunikasi Konsentrasi Broadcasting Institut Bisnis dan Informatika Kwik Kian Gie, 2022, hal. 2.

¹⁶ Google Play Store, App Store, dan Amazon App Store pada 16 Juli 2024.

¹⁷ Spotify, “Apa Itu Spotify?”. <https://support.spotify.com/id-id/article/what-is-spotify/>, diakses pada 13 Juli 2024.

¹⁸ Nabilah Muhammad, “10 Aplikasi Musik Paling Banyak Diunduh 2023, Spotify Memimpin”. <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2024/03/07/10-aplikasi-musik-paling-banyak-diunduh-2023-spotify-memimpin>, diakses pada 13 Juli 2024.

¹⁹ Spotify, “About Spotify”. <https://newsroom.spotify.com/company-info/>, diakses pada 14 Juli 2024.

penggunanya memutar lagu dan/atau musik di Spotify di *smartphone*, mereka dapat mengubah, melewati, dan menghentikan lagu dan/atau musik tersebut dari perangkat lain yang telah terhubung melalui akun mereka.²⁰

Kemudian, Spotify juga menawarkan 2 (dua) jenis fitur kolaborasi *playlist* musik bersama dengan teman. Jenis fitur pertama adalah *Collaborative Playlist*, di mana penggunanya dapat mengundang *collaborator* yang dapat menambahkan, menghapus, dan mengatur susunan lagu dan/atau musik di *playlist* tersebut bersama-sama.²¹ Jenis fitur kedua adalah *Friend Mix & Blend*, di mana penggunanya dapat mendengarkan *playlist* yang terdiri dari lagu dan/atau musik yang kerap didengarkan oleh pengguna serta teman yang ada di dalam *playlist* tersebut.²²

Selain kedua fitur tersebut, terdapat sebuah fitur yang menjadi tren di masyarakat akhir-akhir ini, yaitu daftar rekap tahunan yang dibuat oleh Spotify yang membuat pengguna dapat mengetahui lagu dan/atau musik apa saja yang sering mereka dengarkan, rata-rata durasi pemutaran musik, serta informasi lainnya yang dapat dibagikan di media sosial penggunanya.²³ Dengan begitu banyaknya fitur interaktif yang sangat menarik dari Spotify,

²⁰ Novina Putri Bestari, “5 Alasan Warga Pilih Spotify daripada Apple Music, Setuju?”. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230313154612-37-421245/5-alasan-warga-pilih-spotify-daripada-apple-music-setuju>, diakses pada 14 Juli 2024.

²¹ Spotify, “Collaborative Playlist”. <https://support.spotify.com/us/article/collaborative-playlists/>, diakses pada 14 Juli 2024.

²² Spotify, “Social Recommendations In Playlists”. <https://support.spotify.com/us/article/social-recommendations-in-playlists/>, diakses pada 14 Juli 2024; Spotify, “2023 Wrapped”. <https://newsroom.spotify.com/2023-wrapped/>, diakses pada 14 Juli 2024.

²³ Novina Putri Bestari, “5 Alasan Warga Pilih Spotify daripada Apple Music, Setuju?”. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20230313154612-37-421245/5-alasan-warga-pilih-spotify-daripada-apple-music-setuju>, diakses pada 14 Juli 2024.

tidak mengherankan bahwa penggunaanya merasa puas terhadap layanan yang diberikan oleh aplikasi pemutar musik digital ini.

Sebagai *platform* resmi yang memberikan layanan pemutaran lagu dan/atau musik digital bagi masyarakat, Spotify memperoleh lagu dan/atau musiknya secara legal. Spotify telah menjalin kerja sama dengan cukup banyak *label* musik besar, sehingga lagu dan/atau musik dari para musisi yang berada di bawah naungan label ini dapat ditemukan di Spotify.²⁴ Berdasarkan ketentuan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (“UU 28/2014”), musikus memiliki hak moral, seperti pengakuan, serta hak ekonomi berupa royalti dari pemanfaatan lagu dan/atau musiknya.²⁵ Merujuk pada ketentuan tersebut, Spotify wajib memberikan kedua hak tersebut kepada musikus apabila pengguna memutar musik mereka.²⁶ Salah satu hak moral yang diberikan kepada musikus oleh Spotify adalah seperti mencantumkan atau tidak mencantumkan nama mereka.²⁷ Ada pula hak ekonomi yang harus diberikan yaitu seperti pembayaran royalti kepada musikus.

Pembayaran royalti yang dilakukan oleh Spotify akan diambil dari pembayaran akun Spotify Premium serta iklan bagi akun Spotify non-Premium.²⁸ Dapat dilihat bahwa sesungguhnya kehadiran Spotify sekarang

²⁴ Ester Christine Natalia, “IPO Spotify Ungkap Rumitnya Lisensi Hak Musik”. <https://www.cnbcindonesia.com/market/20180301114225-17-5882/ipo-spotify-ungkap-rumitnya-lisensi-hak-musik>, diakses pada 13 Juli 2024.

²⁵ Pasal 4 UU 28/2014.

²⁶ Spotify, “Royalti”. <https://support.spotify.com/id-id/artists/article/royalties/>, diakses pada 13 Juli 2024.

²⁷ Pasal 5 Ayat (1) UU 28/2014.

²⁸ *Ibid.*

ini tidak hanya menguntungkan masyarakat sebagai penikmat musik karena dapat mendengarkannya di mana saja dan kapan saja, namun juga menjadi keuntungan bagi musikus yang lagunya berada di Spotify karena mendapatkan royalti dari pemutaran musik yang dilakukan pengguna. Pada intinya, kemunculan dari Spotify ini menguntungkan seluruh pihak, seperti masyarakat, musikus, dan pihak lain yang terlibat dalam penyediaan musik.

Dalam menyediakan layanan pemutaran musiknya, Spotify menawarkan akses premium yang berbayar kepada penggunanya melalui kehadiran Spotify Premium. Pengguna yang ingin mendapatkan Spotify Premium dapat melakukan pembelian akses ini dengan harga yang beragam seperti, mulai dari Rp9.500 (sembilan ribu lima ratus ribu rupiah) untuk *Premium Mini* sampai Rp86.900 (delapan puluh enam sembilan ratus ribu rupiah) untuk *Premium Family*. Dengan harga yang dibayarkan oleh pengguna, Spotify Premium memberikan akses lebih kepada penggunanya dibandingkan dengan Spotify yang tidak berbayar sebagai berikut.²⁹

Tabel 1.1.
Perbandingan Paket Pengguna Spotify

Layanan	Paket Non-Premium Spotify	Paket Premium Spotify
Mendengarkan musik bebas iklan	-	✓
<i>Download</i> untuk mendengarkan <i>offline</i>	-	✓
Putar lagu dalam urutan apapun	-	✓

²⁹ Spotify, "Premium". <https://www.spotify.com/id-id/premium/>, diakses 17 Juli 2024.

Kualitas audio tinggi	-	✓
Mendengarkan bersama teman secara <i>real-time</i>	-	✓
Mengelola antrean lagu	-	✓
Wawasan mendengarkan	-	✓
<i>Listening parties</i> K-Pop	-	✓

Berdasarkan data yang ditampilkan pada *website* mereka, pengguna Spotify Premium sudah mencapai angka 239 (dua ratus tiga puluh delapan) juta pengguna.³⁰ Melihat angka yang cukup besar ini, dapat disimpulkan bahwa pada saat ini Spotify tetap menjadi pilihan utama bagi masyarakat yang ingin mendengarkan musik dari aplikasi.³¹

Seluruh perkembangan ini memang tidak dapat dibatasi, namun terkadang dapat membuat seseorang melakukan hal yang menurutnya menguntungkan, namun sebenarnya merugikan banyak pihak. Terdapat berbagai contoh kasus dari penyalahgunaan teknologi yang membawa kerugian bagi khalayak umum seperti, pencurian kartu kredit, pembajakan film, manipulasi data, dan pembajakan terhadap situs.³²

Munculnya aplikasi modifikasi dari Spotify (“Spotify MOD”) juga merupakan sebuah bentuk penyalahgunaan teknologi. Seakan tidak cukup

³⁰ Spotify, “About Spotify”. <https://newsroom.spotify.com/company-info/>, diakses pada 14 Juli 2024.

³¹ Samudro Dicky Anugrah, Widyastuti, “Peran Kualitas Layanan Elektronik, Presepsi Kemudahan, Dan Kualitas Informasi Terhadap Niat Pembelian Online Streaming Musik Spotify”, *Jurnal Ilmu Manajemen* Vol. 8 No. 3, hal. 968.

³² Binus University, “Kejahatan Dengan Menggunakan Sarana Teknologi Informasi”. <https://business-law.binus.ac.id/2016/07/31/kejahatan-dengan-menggunakan-sarana-teknologi-informasi/>, diakses pada 17 Juli 2024.

dan tidak ingin mengeluarkan biaya tambahan untuk menikmati akses premium pada Spotify, beberapa oknum memutuskan untuk membuat aplikasi Spotify MOD ini. Tujuan pembuatan aplikasi Spotify MOD sebenarnya adalah agar penggunanya memiliki akses yang sama seperti pengguna Spotify Premium, yaitu bebas mendengarkan lagu dan/atau musik apa saja tanpa iklan dan berbagai akses lainnya, tanpa melakukan pembayaran langganan apapun.³³ Perlu ditegaskan kembali bahwa Spotify dan Spotify MOD merupakan 2 (dua) aplikasi yang berbeda dan tidak terintegrasi satu sama lain.

Berbeda dengan Spotify yang memang memiliki kapasitas untuk menyalurkan serta memutar lagu dan/atau musik dalam aplikasinya, Spotify MOD tidak memiliki kapasitas tersebut karena merupakan aplikasi ilegal, yang memperoleh lagu dan/atau musiknya secara ilegal. Kehadiran Spotify MOD di tengah masyarakat bukan merupakan berita yang baik bagi para musikus karena *stream* yang dilakukan pada Spotify MOD tidak akan terhitung, sehingga musikus tidak akan mendapatkan royalti yang merupakan hak mereka. Para musikus yang melahirkan musik yang indah tidak melakukannya dengan cuma-cuma, namun melalui musik mereka dapat berkarya dan mendapatkan keuntungan ekonomi. Oleh karena itu, sudah seharusnya karya musik yang diciptakan dihormati, dihargai,

³³ Dwi Aditya Rahmat, Hernawan Hadi, “Perlindungan Hak Cipta Pencipta Lagu Terhadap Pembajakan Dalam Bentuk Modifikasi Aplikasi Spotify”, *Privat Law*, Vol. 10, No. 2, Juli-Desember 2022, hal. 312.

diberikan pengakuan bahwa merekalah yang menciptakan karya musik tersebut, serta diberikan perlindungan terhadap karya mereka.

Melihat adanya hak-hak dari para musikus harus mendapatkan perlindungan dari segi hukum, maka perlindungan yang komprehensif telah diberikan melalui kehadiran UU 28/2014. Undang-undang ini mengatur terkait dengan hak cipta serta bentuk perlindungan yang dimiliki oleh setiap orang yang menghasilkan sebuah karya, dan karya tersebut dijadikan dalam bentuk nyata. Pasal 9 Ayat (1) UU 28/2014 telah mengatur terkait dengan pelaksanaan hak-hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta terhadap ciptaan, yang adalah sebagai berikut:

“Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan;
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. pengumuman Ciptaan;
- h. komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan”

Pada Ayat (2) & (3) dari pasal terkait, telah dinyatakan bahwa semua orang yang ingin melakukan hak ekonomi pada Ayat (1), harus mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak ciptanya. Sehingga, seharusnya setiap pemutaran musik melalui media apapun, harus mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak ciptanya terlebih dahulu.

Melihat adanya pelanggaran demi pelanggaran yang terjadi pada musikus di Indonesia akibat kehadiran dari Spotify MOD, timbul sebuah

urgensi terhadap kepastian serta perlindungan hukum yang dapat diberikan melalui regulasi yang ada terhadap hak cipta para musikus. Atas urgensi ini, Penulis merasa bahwa diperlukan pembahasan terkait permasalahan di atas melalui penyusunan Penelitian yang berjudul: **“PELANGGARAN HAK CIPTA LAGU DAN/ATAU MUSIK MELALUI APLIKASI SPOTIFY MOD”**.

1.2. Rumusan Masalah

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kepastian hukum atas ciptaan lagu dan/atau musik dalam bentuk digital di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap musikus yang lagu dan/atau musiknya terdapat di Spotify dan digunakan di Spotify MOD?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan ilmu hukum terkait dengan kepastian hukum atas pelanggaran hak cipta di era digitalisasi.
2. Memecahkan permasalahan hukum terkait dengan perlindungan hukum atas pelanggaran hak cipta lagu dan/atau musik dalam platform digital.

1.4. Manfaat Penelitian

Terdapat 2 (dua) manfaat secara teoritis maupun praktis yang diharapkan dapat tercapai melalui penelitian ini, yang adalah sebagai berikut:

1.4.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang berarti untuk pengembangan regulasi terkait dengan hak cipta sebagaimana yang telah diatur dalam UU 28/2014. Pengembangan dari UU 28/2014 ini diharapkan dapat menunjang perlindungan terkait dengan hak cipta di Indonesia, serta meminimalisir berbagai bentuk pelanggaran terhadap hak cipta di Indonesia.

1.4.2. Manfaat Praktis

Dalam segi praktis, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat, sebagai penikmat ciptaan maupun pencipta ciptaan, melalui edukasi terkait dengan berbagai bentuk pelanggaran hak cipta di era digitalisasi ini. Ketika masyarakat telah mengetahui bentuk pelanggaran serta sanksi terhadap pelanggaran hak cipta, maka masyarakat akan lebih menghormati hak cipta milik orang lain, serta probabilitas terjadinya pelanggaran hak cipta yang dapat merugikan banyak pihak akan menurun. Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat membantu para pembuat regulasi untuk menemukan cara-cara inovatif dengan memanfaatkan teknologi yang ada, untuk melakukan pelacakan terkait dengan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh oknum tidak bertanggung jawab pada media

elektronik. Pada intinya, penelitian ini diharapkan dapat membawa jalan keluar bagi permasalahan terkait dengan pelanggaran hak cipta di media elektronik, yang mungkin tidak disadari oleh masyarakat sebagai penikmat dari ciptaan.

1.5. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini dibagi menjadi 5 (lima) bab, yang adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab pertama dari penelitian ini, akan dijabarkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian. Dalam bab ini akan dijelaskan terkait dengan isu yang akan dibahas dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua akan dibagi menjadi 2 (dua) bagian yang adalah tinjauan teori dan tinjauan konseptual. Tinjauan teori akan menjabarkan terkait dengan teori-teori umum yang relevan atas permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini. Tinjauan konseptual akan menjabarkan terkait dengan konsep hukum yang khusus digunakan dalam menganalisis permasalahan dalam penelitian ini, serta menjadi pembatas terhadap kedalaman penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ketiga dari penelitian ini akan membahas terkait dengan metode yang digunakan dalam melakukan penelitian ini. Adapun bab ini akan terbagi menjadi 5 (lima) bagian yaitu, jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, serta analisa data. Seluruh aspek tersebut akan menjadi landasan terkait dengan pengumpulan data untuk penelitian ini.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Bab ini akan menyajikan analisis yang dilakukan oleh penulis terhadap masalah dalam penelitian, yang merupakan jawaban dari rumusan masalah yang disusun oleh penulis. Bab ini akan menjadi jawaban terhadap permasalahan terkait dengan pelanggaran hak cipta oleh Spotify MOD dan dampaknya terhadap musikus di Indonesia.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir pada penelitian ini akan memberikan kesimpulan dari analisis yang dilakukan penulis pada Bab IV. Selain itu, penulis dalam bab ini akan memberikan saran kepada pemerintah dan masyarakat terkait dengan permasalahan di dalam penelitian ini.