



**PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA
LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI
UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

SKRIPSI

Disusun untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum

Oleh

Roy Kristian

8111413171

UNNES
PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2017

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “*PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*”, disusun oleh ROY KRISTIAN (NIM. 8111413171) telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Senin

Tanggal : 24 Juli 2017

Pembimbing I

Pembimbing II

Rindia Fanny Kusumaningtyas, S.H., M.H.
NIP. 198502182009122006

Andry Setiawan, S.H., M.H.
NIP. 197403202006041001

Mengetahui,

Wakil Dekan Bidang Akademik
Fakultas Hukum UNNES

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dr. Martitah, M.Hum

NIP. 196205171986012001

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi dengan judul “*PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*”, disusun oleh ROY KRISTIAN (NIM. 8111413171) telah dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 11 Agustus 2017

Penguji Utama,

Waspiah, S.H., M.H.

NIP. 198104112009122002

Penguji I

Penguji 2

Rindia F. Kusumaningtyas, S.H., M.H.

NIP. 198502182009122006

Andry Setiawan, S.H., M.H.

NIP. 197403202006041001

Mengetahui,

Dekan Fakultas Hukum UNNES

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dr. Rodyah, S.Pd., S.H., M.Si

NIP. 197206192000032001

PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : ROY KRISTIAN

NIM : 8111413171

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “*PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*” adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiasi maka saya siap mempertanggungjawabkan secara hukum.

Semarang, 25 Mei 2017

Yang Menyatakan,

ROY KRISTIAN

NIM. 8111413171

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai civitas akademik Universitas Negeri Semarang, saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Roy Kristian
NIM : 8111413171
Program Studi : Ilmu Hukum (S1)
Fakultas : Hukum

Demi Pengembangan Ilmu Pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Semarang **Hak Bebas Royalti Non-eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul :

“PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non-eksklusif ini Universitas Negeri Semarang berhak menyimpan, merawat, dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang
Pada Tanggal : 3 Agustus 2017
Yang Menyatakan,

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Materai

ROY KRISTIAN
NIM. 8111413317

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Tuhan selalu memberi kebebasan untuk memilih dan saya memilih sukses.

“God always gives freedom to choose and I choose success” (Penulis)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk :

1. Allah SWT yang telah merindhoi segala usaha yang telah saya lakukan
2. Ibu terhebatku dan kakakku beserta keponakanku tersayang yang selalu mencurahkan kasih sayang dan doa serta semangat untuk penulis.
3. Sahabat-sahabat tercinta. Almamaterku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

KATA PENGANTAR


Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa berkat rahmat dan karunia-Nya berupa kesehatan, kemampuan, dan kekuatan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*PERLINDUNGAN HUKUM APLIKASI KARYA CIPTA LAGU ANAK DI PLAYSTORE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*”, dengan baik dan lancar. Penulis juga mengucapkan syukur atas penyertaan-Nya yang telah memberikan orang-orang hebat di sekeliling penulis.

Penyelesaian skripsi ini dimaksudkan untuk melengkapi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, namun di balik itu semua, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang turut berperan serta dalam penyusunan skripsi ini. Dengan segala kerendahan hati dan rasa hormat yang setinggi-tingginya, oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum. selaku Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Rodiyah, S.Pd., S.H., M.Si. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Martitah, M.Hum. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
4. Rasdi, S.Pd., M.H. selaku Wakil Dekan Bidang Umum dan Keuangan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.

5. Tri Sulistiyono, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
6. Rindia Fanny Kusumaningtyas, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing I yang selalu meluangkan waktu serta kesabarannya untuk senantiasa memberikan bimbingan dan memberikan semangat kepada penulis.
7. Andry Setiawan, S.H., M.H selaku Dosen Pembimbing II yang meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan memberikan semangat kepada penulis.
8. Dr. Duhita Driyah Suprpti, S.H., M. Hum. Selaku Ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
9. Segenap Dosen Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, terima kasih telah memberikan banyak ilmu selama menempuh studi di kampus Konservasi ini.
10. Segenap Staff Tata Usaha Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dan mempermudah segala administrasi pendukung penyelesaian skripsi ini.
11. Setyawati, S.H., M. Hum, Kepala Bagian Pelayanan Hukum di Kantor Kemenkumham Jawa Tengah yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran saat penulis melakukan penelitian.
12. Muhammad Aliffariqi, Kepala Produksi Hicca Studio beserta rekannya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran saat penulis melakukan penelitian.

- 
13. Andi Taru Nugroho, Direktur Educa Studio beserta rekannya yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran saat penulis melakukan penelitian.
 14. Ibuku (Riyati) tersayang yang telah membesarkan penulis dan selalu membimbing, mendukung, memotivasi, memberi masukan serta selalu mendoakan untuk diberi segala kemudahan dan kelancaran untuk mencapai kesuksesan dunia akhirat.
 15. Kakakku (Rudi Kristian dan Novera) beserta keponakanku (Dyra Angeliya Seventiyana) yang sangat penulis cintai dan membuat penulis semakin terdorong dan bersemangat untuk segera menyelesaikan skripsi.
 16. Anna Rokhimatul Ulfa yang sangat saya sayangi yang telah memberikan dukungan kepada penulis untuk selalu berjuang dan selalu mengingatkan kepada penulis untuk selalu berdoa.
 17. Seluruh saudara seperjuanganku satu almamater Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang tahun angkatan 2013, serta sahabat-sahabat yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terima kasih telah memberikan semangat dan motivasi serta mendukung dengan penuh sukacita hingga skripsi ini selesai tepat pada waktunya.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa berkenan selalu memberikan kesehatan dan kemudahan kepada para pihak yang telah membantu memberikan petunjuk serta bimbingan kepada penulis hingga skripsi ini selesai. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi para pembaca dan dapat disempurnakan pada masa yang akan datang.

Semarang, 24 Juli 2017

ROY KRISTIAN
NIM. 8111413171



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Kristian, Roy. 2017. Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak Di *Playstore* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Skripsi Bagian Hukum Perdata – Perdata Dagang. Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang. Rindia Fanny Kusumaningtyas, S.H., M.H. (Pembimbing I), Andry Setyawan, S.H., M.H. (Pembimbing II)

Kata Kunci : *Pelanggaran, Aplikasi Playstore, Lagu Anak, Undang-Undang Hak Cipta.*

Lagu anak termasuk Ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lagu anak sekarang ini untuk yang bentuknya CD/DVD original sangat sulit didapatkan, sehingga hal ini dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk membuat Aplikasi lagu anak dan diunggah di *Playstore*. Pengunggahan ini memanfaatkan kondisi masyarakat yang kebanyakan memiliki *Handphone* berbasis *Android* untuk memudahkan pemasarannya.

Rumusan masalah penelitian ini: (1) Pelanggaran Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak di *Playstore* ditinjau Dari Undang-Undang Hak Cipta; (2) Perlindungan Hukum Aplikasi lagu anak ditinjau dari Undang-Undang Hak Cipta.

Penelitian menggunakan pendekatan yuridis empiris, yaitu penelitian hukum dengan data lapangan sebagai data primernya, yang kemudian diteruskan dengan data sekunder yang berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

Hasil penelitian: (1) Pelanggaran hak moral Pencipta lagu anak dilakukan oleh *Developer* karena tidak mencantumkan nama Pencipta lagu pada aplikasi yang mereka buat dan *Developer* juga melanggar hak ekonomi Pencipta/Pemegang hak cipta, karena penggunaan lagu anak sama sekali tidak memperoleh izin dari Pencipta/Pemegang Hak Cipta serta dari pengunggahan aplikasi tersebut *Developer* memperoleh manfaat ekonomi; (2) Perlindungan hukum Hak Cipta belum bisa menjangkau pada Aplikasi lagu anak, karena penyebarannya pada sistem digital sulit atau jauh dari pengawasan Pencipta/Pemegang Hak Cipta.

Simpulan dari penelitian ini: (1) Pelanggaran lagu anak berbasis aplikasi terjadi karena jauh/sulit dijangkau dari pengawasan Pencipta dan aplikasi lagu anak menjadi pilihan mudah bagi para orang tua yang kesulitan memperoleh CD/DVD original lagu anak; (2) Perlindungan hukum preventif Hak Cipta dapat dilakukan melalui sosialisasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta kepada masyarakat oleh Pihak Kemenkumham Jawa Tengah dan Pencipta/Pemegang Hak Cipta serta melalui Sarana Kontrol Teknologi yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Perlindungan hukum represif memerlukan peran aktif dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta sebagai pihak yang berkepentingan untuk mengawasi penggunaan Ciptaan mereka oleh pihak lain, karena Undang-Undang Hak Cipta bersifat delik aduan.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
PENGESAHAN KELULUSAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR BAGAN	xvi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Identifikasi Masalah	6
1.3. Pembatas Masalah	6
1.4. Rumusan Masalah	7
1.5. Tujuan Penelitian	7
1.6. Manfaat Penelitian	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	12
2.1. Penelitian Terdahulu	12
2.2. Tinjauan Umum Kekayaan Intelektual	14
2.2.1. Pengaturan KI di Indonesia	14
2.2.2. Pengertian dan Konsep HKI Secara Umum	17
2.2.3. Istilah KI.....	19
2.2.4. Teori Hak Kekayaan Intelektual	20
2.3. Tinjauan Umum Hak Cipta	21
2.3.1. Sejarah Singkat dan Pengertian Hak Cipta di Indonesia.....	21
2.3.2. Hak yang Melekat pada Hak Cipta	24
2.3.3. Subjek dan Objek Hak Cipta	28
2.3.4. Pembatasan Hak Cipta	31
2.3.5. Pengalihan Hak Cipta.....	33
2.3.6. Jenis Pelanggaran dan Ketentuan Pidana Hak Cipta.....	39
2.4. Lagu atau Musik Anak.....	42

2.5. Tinjauan Umum Mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi.....	44
2.5.1. Pengertian dan Klasifikasi Program Komputer.....	45
2.5.2. Tinjauan Aplikasi <i>Playstore</i>	47
2.6. Tinjauan Umum Perlindungan Hukum.....	48
2.6.1. Pengertian Perlindungan Hukum	48
2.6.2. Teori Bekerjanya Hukum	50
BAB III METODE PENELITIAN	53
3.1. Pendekatan Penelitian	53
3.2. Jenis Penelitian	54
3.3. Fokus Penelitian	55
3.4. Lokasi Penelitian	56
3.5. Sumber Data	57
3.5.1. Sumber Data Primer	58
3.5.2. Sumber Data Sekunder	59
3.6. Teknik Pengumpulan Data	60
3.6.1. Wawancara	60
3.6.2. Dokumentasi	61
3.6.3. Observasi.....	62
3.7. Validitas Data	62
3.8. Analisis Data	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	66
4.1. Hasil Penelitian.....	66
4.1.1. Gambaran Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Jawa Tengah	66
4.1.2. Gambaran <i>Developer</i> Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak.....	70
4.1.2.1. Hicca Studio.....	70
4.1.2.2. Educa Studio	73
4.1.3. Karya Lagu atau Musik sebagai Karya Intelektual yang Dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	77
4.1.4. Pelanggaran Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak	81
4.1.5. Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta	92
4.2. Pembahasan.....	97
4.2.1. Pelanggaran Hak Cipta Lagu Anak Berbasis Aplikasi di <i>Playstore</i>	

Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta	97
4.2.2. Perlindungan Hukum terhadap Karya Cipta Lagu Anak yang Diunduh Secara Gratis melalui <i>Playstore</i> Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	107
BAB V PENUTUP	134
5.1. Simpulan	134
5.2. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	137
LAMPIRAN	141

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 2.2 Jangka Waktu Perlindungan Hak Ekonomi	33
Tabel 2.3 Tempat Perdagangan Berdasarkan <i>OS</i>	56
Tabel 4.1 Hasil Kuesioner/Angket.....	100

DAFTAR BAGAN

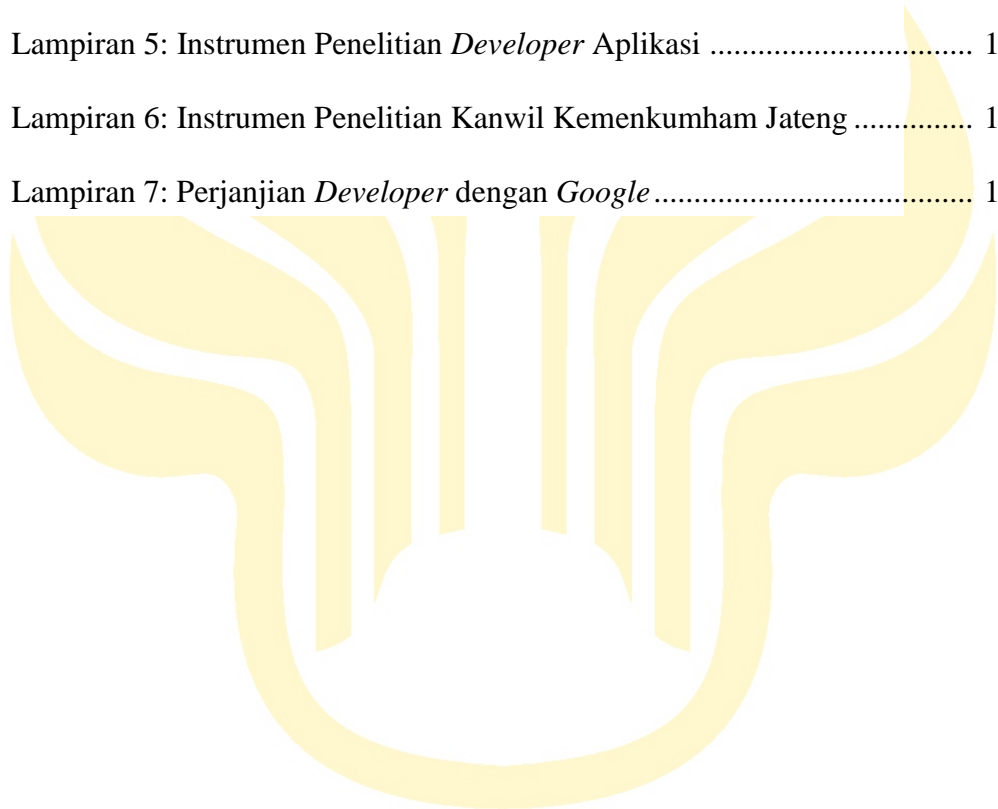
Bagan 2.1 Permohonan Pencatatan	42
Bagan 2.2 Pendaftaran Hak Cipta	43
Bagan 3.2 Analisis Data Kualitatif	44
Bagan 4.1 Struktur Organisasi Divisi Pelayanan Hukum dan HAM	73
Bagan 4.2 Struktur Organisasi Hicca Studio.....	76
Bagan 4.3 Struktur Organisasi Educa Studio.....	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 <i>Screenshot</i> Daftar Aplikasi Hicca Studio di <i>Playstore</i>	77
Gambar 4.2 <i>Screenshot</i> Daftar Aplikasi Educa Studio di <i>Playstore</i>	78
Gambar 4.3 <i>Screenshot</i> Aplikasi Lagu Anak.....	91
Gambar 4.4 <i>Screenshot</i> Aplikasi Lagu Anak Indonesia 01 (Hicca Studio)...	92
Gambar 4.5 <i>Screenshot</i> Aplikasi Lagu Anak.....	92
Gambar 4.6 <i>Screenshot</i> Pembayaran di dalam Aplikasi (<i>In Apps Purchase</i>)	94
Gambar 4.7 <i>Screenshot</i> Iklan Terbang di dalam Aplikasi	95
Gambar 4.8 <i>Screenshot</i> Pendaftaran Menjadi <i>Developer Playstore</i>	96
Gambar 4.9 <i>Screenshot</i> Aplikasi Lagu Anak.....	111
Gambar 5.0 <i>Screenshot</i> Iklan di Aplikasi Lagu Anak.....	113

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 : Surat Penelitian Dekan Fakultas Hukum.....	142
Lampiran 2 : Surat Keterangan Penelitian Hicca Studio	145
Lampiran 3 : Surat Keterangan Penelitian Educa Studio	146
Lampiran 4: Hasil Kuesioner atau Angket.....	147
Lampiran 5: Instrumen Penelitian <i>Developer</i> Aplikasi	167
Lampiran 6: Instrumen Penelitian Kanwil Kemenkumham Jateng	168
Lampiran 7: Perjanjian <i>Developer</i> dengan <i>Google</i>	169



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kekayaan Intelektual merupakan wadah perlindungan bagi setiap ide-ide cemerlang dan kreatif yang tercipta dari seseorang atau sekelompok orang sebagai hasil dari kemampuan intelektual manusia yang berguna terhadap berbagai aspek kehidupan manusia. Kekayaan Intelektual secara garis besar dibagi menjadi dua, yaitu Hak Cipta (*Copyrights*) dan Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*).

Hak Cipta (*Copyrights*) merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya. Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggunaan tanpa izin atas suatu Ciptaan.

Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaannya sedangkan hak moral merupakan hak pencipta atau ahli warisnya, untuk menggugat seseorang yang tanpa persetujuannya meniadakan nama pencipta ataupun mengubah isi dari Ciptaannya. Hak ekonomi memiliki sifat dapat dialihkan kepada pihak lain. Pengalihan ini dapat dilakukan atas izin pencipta salah satunya melalui perjanjian. Hak moral berbeda dengan hak ekonomi yang bisa dialihkan ketika pencipta masih hidup. Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup dan bisa beralih ketika pencipta meninggal dunia kepada ahli warisnya.

Hak Cipta mencakup tiga bidang pokok yang dilindungi, yaitu karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Salah satu Ciptaan yang sering dan mudah dinikmati oleh masyarakat, bahkan sudah menjadi kebutuhan tersendiri dalam kehidupan adalah lagu/musik. Kebutuhan penikmat lagu/musik di Indonesia semakin hari semakin meningkat, tidak terkecuali lagu anak-anak.

Lagu untuk anak-anak merupakan suatu sarana yang dipilih orang tua sebagai penunjang pendidikan maupun pembentukan karakter sang anak. Pemilihan lagu anak yang sesuai dengan kapasitas sebagai anak, orang tua harus lebih selektif.

Lagu anak yang baru/masa sekarang sudah tercampur dengan gaya-gaya ataupun kata-kata serta pesan yang belum semestinya didengar oleh anak-anak. Berbeda dengan lagu anak era 90-an (sembilan puluhan) yang lirik lagunya menginspirasi sang anak, baik itu pesan moralnya maupun nada musiknya yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan anak seusianya. Hal tersebut yang membuat orang tua lebih tertarik dengan lagu anak era 90-an (sembilan puluhan).

Lagu anak era 90-an (sembilan puluhan) tetap menjadi favorit orang tua yang dipilih untuk anaknya. Akan tetapi lagu anak era tersebut, sulit didapatkan untuk sekarang ini. Bahkan lagu anak era tersebut, yang formatnya *Video Compact Disc (VCD)* yang original, jarang sekali ada di pasaran. Realita yang demikian, menjadikan peluang bagi pelaku usaha untuk menciptakan suatu ide/gagasan baru dari hasil karya cipta lagu anak yang sudah ada sebelumnya. Beberapa dari mereka yang ahli dalam program komputer membuat suatu ide/gagasan dari karya cipta lagu anak yang sudah ada dengan menciptakan

kompilasi lagu anak dalam bentuk Aplikasi. Modifikasi ini yang menjadi pilihan praktis orangtua mendapatkan lagu anak-anak untuk anaknya.

Aplikasi sendiri, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Aplikasi adalah suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari *user* (pengguna).

Karya cipta lagu tidak luput dari tindak pidana yang mana objek tindak pidana itu sendiri adalah lagu. Pelanggaran yang terjadi dalam Hak Cipta di bidang lagu adalah pembajakan lagu. Pembajakan lagu dilakukan dengan menggandakan ataupun membuat versi baru dari lagu yang diperkirakan mendapatkan keuntungan, tanpa izin pencipta ataupun pemegang Hak Cipta lagu.

Pembajakan lagu dilakukan dengan menggandakan, memodifikasi Ciptaan lagu, serta mengaransemen kembali lagu yang sudah ada sebelumnya tanpa izin dari pencipta ataupun pemegang hak cipta. Perbuatan ini tidak hanya merugikan pencipta, tetapi juga merugikan pemegang Hak Cipta, toko VCD/DVD original, dan pihak yang mengeluarkan modal banyak kaitanya dengan rumah produksi rekaman. Kerugian dapat juga merugikan pemerintah kaitanya dengan pembayaran pajak.

Di Indonesia pembajakan lagu sangat mudah ditemui di samping pembajakan barang komersil lain seperti buku, *software*/program komputer dan lain sebagainya. Pembajakan juga didorong oleh keinginan kebanyakan konsumen yang memilih hasil karya bajakan dibandingkan yang original. Konsumen memilih bajakan karena sulitnya akses mendapatkan barang original serta harga

untuk hasil dari pembajakan lebih murah dibandingkan dengan hasil karya original.

Pembajakan lagu tidak luput dari keinginan konsumen dan juga faktor dari luar yaitu sulitnya akses mendapatkan barang original. Di sisi lain pembajakan merupakan pelanggaran yang harus ditindak tegas karena mengingat Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Dasar 1945 bahwa Negara Indonesia adalah negara hukum. Negara hukum secara sederhana adalah negara yang penyelenggaraan pemerintahannya didasarkan atas hukum (kepastian hukum). Atas dasar tersebut, karya cipta lagu yang termasuk dalam Hak Cipta, Indonesia telah mengatur secara khusus ke dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Aplikasi lagu anak disebarakan melalui Aplikasi *Store* digital dan nama *Store*-nya tergantung pada jenis *Operation System (OS)*. *Operation System (OS)* yang menjadi favorit/tren saat ini adalah Android, dan nama Aplikasi *Store*-nya adalah *Playstore*. Aplikasi lagu anak yang ada di Aplikasi *Playstore*, menjadi pusat pilihan orang tua untuk anaknya. Terbukti setelah melihat di Aplikasi *Playstore* untuk saat ini (dilihat melalui ponsel Samsung A3, pada tanggal 7 Februari 2017, Pukul 09.00 WIB di Aplikasi *Playstore*) kebanyakan Aplikasi lagu anak ini lebih dari 100.000 (seratus ribu) unduhan. *Developer* atau Pengembang Aplikasi atau orang yang menggunggah Aplikasi tersebut ke Aplikasi *Playstore*, mempunyai tujuan dengan memanfaatkan peluang tersebut untuk mendapatkan tambahan penghasilan.

Aplikasi yang dapat diunduh secara gratis, bukan berarti pengembang/*Developer* Aplikasi tidak memperoleh uang. Meskipun Aplikasi dapat diunduh secara gratis namun mempunyai beberapa cara untuk mendapatkan

penghasilan bagi pengembang aplikasi tersebut. Pertama melalui pemasangan iklan di dalam Aplikasi tersebut. Kedua menerapkan sistem *In-App Purchase (IAP)* yaitu mengunci sebagian konten di dalam aplikasi dan untuk membuka konten yang terkunci mengharuskan pengguna membayar sejumlah nominal yang ditetapkan pengembang.¹

Modifikasi Ciptaan berupa Aplikasi lagu anak apabila dilihat dari sudut pandang konsumen yang sulit mendapatkan lagu anak yang original saat ini, memang sangat membantu. Tujuan terpenting dari konsumen untuk mendapatkan lagu anak yang sesuai dengan pesan maupun pendidikan yang akan disampaikan kepada anaknya terpenuhi.

Modifikasi Ciptaan berupa Aplikasi lagu anak sebagian besar mempunyai kelemahan. Salah satu kelemahannya, adalah kurang memuat informasi tentang nama pencipta konten didalam Aplikasi lagu anak yang menyangkut hak moral pencipta.

Banyaknya bentuk media untuk menikmati karya musik atau lagu juga membuka peluang lebar terjadi pelanggaran. Karena itu pengawasan yang dimaksudkan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sudah sesuai dengan kenyataan atau belum. Peneliti memilih judul skripsi “Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak di Aplikasi *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta” untuk dijadikan tugas akhir menempuh gelar Strata satu.

1.2. Identifikasi Masalah

¹ Tekno Jurnal, 4 Cara Developer Aplikasi Android Bisa mendapatkan Uang di Indonesia (diakses hari Selasa, 21 Maret 2017, Pukul 2.40 WIB di www.teknojurnal.com)

Penelitian ini mengangkat dan mendeskripsikan mengenai kenyataan dalam penegakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta khususnya Hak Cipta lagu terhadap aplikasi karya cipta lagu anak yang beredar. Beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Munculnya Aplikasi karya cipta lagu anak sebagai akibat kemajuan teknologi dan sulitnya mendapatkan VCD (*Video Compact Disc*) original lagu-lagu anak era 90-an;
2. Pertanggungjawaban Pengembang Aplikasi terhadap hak moral dan hak ekonomi dengan pencipta lagu anak atas Aplikasi yang diunggahnya melalui Aplikasi *Playstore*;
3. Pelaksanaan perjanjian lisensi pengalihan hak ekonomi pencipta lagu anak;
4. Implementasi sarana kontrol teknologi terhadap Aplikasi lagu anak;
5. Penegakan Hukum Undang-Undang Hak Cipta terhadap Aplikasi karya cipta lagu anak;

1.3. Pembatasan Masalah

Supaya pembahasan sesuai dengan tujuan yang hendak dicapai, penelitian ini dibatasi untuk menghindari pembahasan yang melebar dan ketidakjelasan. Maka dari itu peneliti membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pelaksanaan perjanjian lisensi pengalihan hak ekonomi dari pencipta lagu anak kepada *Developer* Aplikasi lagu anak;
2. Pertanggungjawaban Pengembang Aplikasi terhadap hak moral dan hak ekonomi dengan pencipta lagu anak atas Aplikasi yang diunggahnya melalui Aplikasi *Playstore*;

3. Implementasi sarana kontrol teknologi terhadap Aplikasi lagu anak;
4. Penegakan hukum Undang-Undang Hak Cipta terhadap Aplikasi karya cipta lagu anak;

1.4. Rumusan Masalah

Uraian diatas peneliti mengambil rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelanggaran Hak Cipta lagu anak berbasis Aplikasi di *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap karya cipta lagu anak yang diunduh secara gratis melalui *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

1.5. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui dan menganalisis pelanggaran Hak Cipta lagu anak berbasis aplikasi yang ada di *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum terhadap karya cipta lagu anak yang diunduh secara gratis melalui *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1.6. Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai tinjauan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap Aplikasi karya cipta lagu anak di *Playstore* mempunyai dua manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoritis

- a. Secara teoritis manfaat dari penelitian ini memberikan gambaran kepada mahasiswa hukum lainnya ataupun orang lain tentang perlindungan hukum untuk Aplikasi karya Cipta lagu anak ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
 - b. Untuk dijadikan dasar/pedoman dalam melakukan pengembangan penelitian dengan tema yang sama yaitu tentang Aplikasi Karya Cipta lagu anak yang ada di *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
2. Manfaat praktis
- a. Memberikan sumbangan pemikiran tentang bentuk-bentuk pelanggaran yang ada di dalam Aplikasi karya cipta lagu anak yang ada di *Playstore* kepada pihak-pihak yang berperan dalam pengawasan Hak Cipta.
 - b. Memberikan pengetahuan tentang perlindungan hukum terhadap karya cipta lagu anak yang dikemas di dalam Aplikasi.

1.7. Sistematika Penulisan Skripsi

Sesuai ketentuan penulisan karya ilmiah yang diterbitkan oleh Fakultas Hukum Negeri Semarang yang berjudul Panduan Penulisan Skripsi 2016, sistematika penulisan dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi terdiri atas sampul, lembar judul, lembar pengesahan, lembar pernyataan keaslian, lembar motto dan peruntukan, lembar abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar singkatan dan tanda teknis, daftar tabel, daftar gambar, dan daftar lampiran.

2. Bagian Pokok Skripsi, terdiri dari:

a. Bab I Pendahuluan

Bagian ini adalah bab pertama skripsi yang menjadi dasar acuan mengetahui apa yang diteliti, mengapa dan untuk apa penelitian dilakukan. Oleh karena itu, bab pendahuluan memuat uraian tentang (1) latar belakang masalah penelitian, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah (4) rumusan masalah (5) tujuan dan manfaat penelitian, (6) sistematika penulisan skripsi.

b. Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tentang materi yang berasal dari peraturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, artikel, jurnal-jurnal penelitian dan karya ilmiah lainnya yang meliputi: tinjauan umum tentang Kekayaan Intelektual (Pengaturan, pengertian, penggolongan, istilah Kekayaan Intelektual), Tinjauan tentang Hak Cipta (Pengertian, pengaturan, Hak yang melekat dalam Hak Cipta, objek perlindungan Hak Cipta, Karya Cipta Lagu, dan Pelanggaran Hak Cipta), tinjauan tentang Aplikasi (Aplikasi secara umum, jenis Aplikasi, Aplikasi *Playstore*, dan Aplikasi Lagu Anak), dan tinjauan tentang perlindungan hukum.

c. Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini. Menguraikan tentang pendekatan yuridis empiris dan penelitian kualitatif yang meliputi (1) Pendekatan Penelitian, (2) Jenis Penelitian, (3) Fokus Penelitian, (4) Lokasi Penelitian, (5) Sumber Data, (6) Teknik Pengambilan Data, (7) Validitas Data (8) Analisis Data.

d. Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab ini memaparkan dan menguraikan data yang diperoleh dari penelitian ini tentang aplikasi karya cipta lagu anak ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan juga perlindungan hukum dari tindakan mengunduh secara gratis di *Playstore*. Hasil Penelitian meliputi gambaran lokasi penelitian, karya lagu/musik sebagai karya Intelektual yang dilindungi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, perolehan data tentang pelanggaran Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak dan data yang diperoleh dari pihak Kemenkumham terkait perlindungan hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak. Pembahasan dipaparkan dengan mengolah data yang diperoleh sesuai dengan rumusan masalah satu dan dua.

e. Bab V Penutup

Pada bab ini terdiri dari simpulan dan saran. Simpulan merupakan hasil dari pemecahan masalah yang diteliti dalam skripsi ini. Sedangkan saran merupakan anjuran dari peneliti yang ditujukan atas permasalahan yang ada.

3. Bagian Akhir Skripsi

Bagian akhir terdiri atas daftar pustaka dan lampiran. Daftar pustaka memuat sumber yang digolongkan dari buku, peraturan perundang-undangan, jurnal penelitian, tesis, skripsi, dan Internet. Lampiran skripsi berupa lembar persetujuan wawancara, lembar persetujuan pengisian angket, foto dokumentasi, lembar pengantar penelitian, dan dokumen terkait penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Penelitian Terdahulu

Ada beberapa penelitian yang sudah membahas Hak Cipta program komputer dan Hak Cipta lagu atau musik, beberapa penelitian yang sudah penulis dapatkan adalah sebagai berikut:

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

Judul	Persamaan	Perbedaan	Kebaharuan
Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta ²	Pembahasan terkait Hak Cipta Lagu/Musik	Belum ada modifikasi Ciptaan menjadi/ber-bentuk Aplikasi	Perlindungan Hukum Lagu Anak yang sudah berbentuk atau di dalam Aplikasi
Perlindungan Hak Cipta Program Komputer ³	Objek kajian berupa Program Komputer yang Aplikasi termasuk salah satunya	Tidak termasuk konten di dalam program komputer	Bentuk perlindungan terhadap konten di dalam aplikasi yang berupa lagu
Perlindungan Hak Cipta	Perlindungan Hak	Modifikasi berupa	Bukan hanya

²Silvia Jauharotul Muna, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta*, Skripsi, (Universitas Islam Negeri: 2015)

³Jamin Ginting, *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*, Jurnal, (Universitas Pelita Harapan: 2004), Vol. IV, No. 1

atas Karya Lagu (Studi Kasus: Karya Lagu Dihadirkan Sambung ⁴)	Cipta Lagu dan Modifikasi Ciptaan	<i>Ringtone</i> berbeda dengan Aplikasi	perlindungan lagu tetapi juga menargetkan perlindungan Program Komputer
--	-----------------------------------	---	---

Keterangan tambahan :

- Skripsi Silvi Jauharotul “Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta”: perlindungan hukum Hak Cipta band independen (tidak melalui perusahaan rekaman) yang lagunya kemudian diklaim oleh band lain. Pembahasan dalam skripsi ini lebih ke studi kasus klaim lagu band oleh band lain dan pencarian penyelesaian yang disesuaikan dengan Undang-Undang Hak Cipta serta tindakan yang diambil oleh Kemenkumham Kanwil Yogyakarta dalam lingkup kasus tersebut. Berbeda dalam topik yang peneliti ambil, pembahasan lebih ke arah pengalihannya serta penyebab munculnya modifikasi Ciptaan yang dibahas.
- Jurnal Jamin Ginting “Perlindungan Hak Cipta Program Komputer”: membahas tentang *Illegal Copy* pada program komputer. Keresahan peneliti terhadap maraknya *Software* yang ter-*Install* pada kebanyakan komputer tidak memiliki lisensi. Hal ini disebut oleh peneliti

⁴ Tommy Hottua Marbun, dkk., *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Lagu dan Musik dalam Bentuk Ringtone Pada Telepon Seluler*, digiTesis, (Universitas Sumatera Utara; 2013), Vol I, No. 1

“pembajakan *Software*”. Selain itu peneliti membahas tata cara permohonan gugatan yang telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Fokus penelitian hanya sebatas *Software* dalam bentuk utuh, artinya tidak membahas tentang konten *Software*.

- Tesis Tommy Hottua Marbun “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Lagu dan Musik dalam Bentuk *Ringtone* pada Telepon Seluler” : membahas perubahan pola konsumen yang beralih ke pemutar digital yang mengancam penjualan album fisik. Penelitian ini menggunakan metode normatif dengan mencari kedudukan hukum atas lagu atau musik yang dijadikan *ringtone* dan proses penyelesaian sengketa pelanggaran atas lagu atau musik yang dijadikan *ringtone*. Peneliti menilai modifikasi Ciptaan ini terjadi mutilasi Ciptaan yang menyangkut pelanggaran hak moral Pencipta.

2.2. Tinjauan Umum Kekayaan Intelektual

2.2.1. Pengaturan KI di Indonesia

Peraturan Perundangan Kekayaan Intelektual di Indonesia dimulai sejak penjajahan Belanda dengan diundangkannya *Octrooi Wet* Nomor 136; *Staatsblad* 1911 Nomor 313; *Industrieel Eigendom Kolonien* 1912 Nomor 600. Setelah Indonesia merdeka, Indonesia berperan di dalam kerja sama hukum Kekayaan Intelektual Internasional dimulai sejak tahun 1950, yang ditandai pada tahun selanjutnya Menteri Kehakiman RI mengeluarkan pengumuman Nomor JS5/41 tanggal 12 Agustus 1953 dan Nomor JG 1/2/17 tanggal 29 Agustus 1953 tentang Pendaftaran Sementara Paten.

Komitmen Indonesia terhadap mekanisme regional dan Internasional berkaitan dengan Kekayaan Intelektual meliputi:

- Keanggotaan aktif di WTO, dengan meratifikasi Konvensi pembentukan WIPO pada tahun 1979.
- Dalam Traktat Hak Cipta WIPO (WCT), Traktat Kerja Sama Paten (PCT), dan Traktat Hukum Merek (TLT), Indonesia ikut serta meratifikasi tertanggal 5 September 1997.

Indonesia kemudian membuat perundang-undangan yang termasuk dalam lingkup Kekayaan Intelektual di antaranya sebagai berikut:

- Dalam bidang Hak Cipta yang meliputi:
 - a. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, dan terakhir diubah dengan 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.
 - b. Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1988 tentang Pengesahan Persetujuan mengenai Perlindungan Hak Cipta atas Rekaman Suara antara Republik Indonesia dan masyarakat Eropa.

- c. Keputusan Presiden Nomor 25 Tahun 1989 tentang Pengesahan Persetujuan mengenai Perlindungan Hak Cipta antara Republik Indonesia dan Amerika Serikat.
- d. Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*.
- Dalam bidang Paten, meliputi:
 - a. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1989 tentang Paten sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 1997 tentang Paten.
 - b. Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 1991 tentang Impor Bahan Baku atau Produk tertentu yang dilindungi Paten bagi produksi obat di dalam negeri.
 - c. Peraturan Pemerintah Nomor 33 Tahun 1991 tentang Pendaftaran Khusus Konsultan Paten.
 - d. Peraturan Pemerintah Nomor 34 Tahun 1991 tentang Tata Cara Permintaan Paten.
 - e. Keputusan Presiden Nomor 16 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Patent Cooperation Treaty (PCT) and Regulations Under PCT*.
- Dalam bidang Merek Dagang dan Merek Jasa, yang meliputi:
 - a. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1992 tentang Merek sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1997 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1992 tentang Merek; yang menggantikan berlakunya Undang-Undang Nomor 21 Tahun 1961 tentang Merek Perusahaan dan Merek Perniagaan.

- b. Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Trademark Law Treaty*.
- Dalam bidang Rahasia Dagang, yang diatur dalam:
 - a. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang.
 - b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 2 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang.
 - Dalam bidang Desain Industri, diatur dalam:
 - a. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
 - b. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2005 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.
 - Dalam bidang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu:

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

2.2.2. Pengertian dan Konsep HKI Secara Umum

Hak Kekayaan Intelektual secara garis besar terdiri dari dua kategori, yaitu Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*) dan Hak Cipta (*Copyrights*). Hak Kekayaan Industri terdiri dari paten/paten sederhana, rahasia dagang, merek dagang, merek jasa, desain industri, perlindungan varietas tanaman, desain tata letak sirkuit terpadu, indikasi geografis, indikasi asal dan kompetisi terselubung.⁵

⁵ Muhamad Ahkam dan Suprapedi, *Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*, (Jakarta: PT. Indeks, 2008), hlm. 14

Pada kelompok Hak Cipta dibedakan atas seni, sastra, ilmu pengetahuan dan hak-hak terkait dengan Hak Cipta (*Neighbouring Rights*).⁶

Menurut W. R. Cornish, hak milik intelektual melindungi pemakaian ide dan informasi yang mempunyai nilai komersil dan nilai ekonomi. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights (IPR's)* merupakan hak ekonomi yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu hasil karya dari kemampuan intelektual manusia. WIPO (*World Intellectual Property Organization*), sebuah lembaga internasional di bawah PBB yang fokus pada masalah HKI memberikan definisi sebagai berikut:⁷

Intellectual Property (IP) refers to creation of the mind: in ventions literary and artistic works, and symbol, name, images, and designs used in commerce.

Artinya Kekayaan Intelektual merupakan kreasi pemikiran yang meliputi investasi, sastra, dan seni, simbol, nama, gambar dan desain yang digunakan dalam perdagangan.

HKI merupakan jenis benda bergerak tidak berwujud (*in tangible movables*) yang dikenal pertama kali pada negara dengan sistem hukum *Anglo Saxon (common law system)*. HKI adalah suatu perjanjian pemberian hak untuk menggunakan HKI (suatu informasi dari suatu sistem atau teknologi, pemakaian suatu logo, merek, nama dagang, paten atau rahasia dagang) dengan imbalan pembayaran royalty atau *fee* atau premi oleh penerima lisensi (disebut sebagai

⁶ Otto Hasibun, *Hak Cipta di Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, and Collecting Society*, (Bandung: PT Alumni, 2008), hlm. 21

⁷ Khoirul Hidayah, *Hukum (Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia Kajian Undang-Undang dan Integrasi Islam)*, (Malang: UIN-Maliki Press, 2013), hlm. 2-3

“licensee”) kepada yang memberi lisensi (disebut sebagai “licensor”). Perjanjian ini biasanya memberikan hak eksklusif dalam bentuk penggunaan hak ekonomi atas HKI.⁸ Konsep HKI meliputi:⁹

1. Hak milik hasil pemikiran (intelektual), melekat pada pemiliknya, bersifat tetap dan eksklusif.
2. Hak yang diperoleh pihak lain atas izin dari pemilik dan bersifat sementara.

2.2.3. Istilah KI

Perkembangan istilah Kekayaan Intelektual dimulai dengan istilah yang menganut sistem hukum IPR pertama kali diterjemahkan menjadi “Hak Milik Intelektual” yang kemudian menjadi Hak Milik atas Kekayaan Intelektual (HaKI). Sejalan dengan dikeluarkan Surat Keputusan Menteri Hukum dan PerUndang-Undangan RI Nomor M.03.PR.07.10 Tahun 2000 dan Persetujuan Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, dalam Surat Nomor 24/M/PAN/1/2000 istilah “Hak Kekayaan Intelektual” (tanpa “Atas”) disingkat “HKI” atau akronim “HaKI” telah resmi dipakai. Surat Keputusan Menteri Hukum dan PerUndang-Undangan tersebut didasari pula dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 144 Tahun 1998 tanggal 15 September 1998, tentang perubahan nama Direktorat Jenderal Hak Cipta, Paten dan Merek berubah menjadi Direktorat Jenderal Hak Atas Kekayaan Intelektual (Ditjen HAKI) kemudian berdasar Keputusan Presiden Nomor 177 Tahun 2000 Ditjen HAKI berubah menjadi Ditjen HKI. Alasan perubahan tersebut untuk menyesuaikan dengan kaidah bahasa Indonesia yang

⁸ *Ibid.*, hlm. 2-3

⁹ Muhammad Abdulkadir, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti, 2001), hlm. 1

tidak menuliskan kata depan semacam “Atas” atau “Dari” terutama untuk penggunaan istilah.

Istilah HKI dirubah menjadi Kekayaan Intelektual (KI) berdasarkan Peraturan Presiden Nomor 44 Tahun 2015 pada tanggal 22 April 2015 yang ditandatangani oleh Presiden Joko Widodo tentang Kementerian Hukum dan HAM. Hal ini mengikuti perkembangan di Negara lain yang tidak lagi menggunakan kata “Hak” atau “*Right*”.¹⁰

2.2.4. Teori Hak Kekayaan Intelektual

Ada tiga teori terkait pentingnya sistem Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dari perspektif hukum, antara lain:

1. Natural Right Theory

Berdasarkan teori ini, seorang pencipta mempunyai hak untuk mengontrol penggunaan dan keuntungan ide, bahkan sesudah ide diungkapkan kepada masyarakat. Ada dua unsur dari teori ini yaitu:¹¹

a. First Occupancy

Seseorang yang menemukan atau mencipta sebuah invensi berhak secara moral terhadap penggunaan eksklusif dari invensi tersebut.

b. A Labor Justification

Seorang yang telah berupaya di dalam mencipta Hak Kekayaan Intelektual, dalam hal ini adalah sebuah invensi, seharusnya berhak atas hasil dari usahanya tersebut.

¹⁰ Ditjen KI, *Perubahan Menjadi Ditjen KI*, (diakses tanggal 10 April 2017, Pukul 22.00 WIB: www.dgip.go.id).

¹¹ A. Samuel Oddi, *TRIP's-Natural Right and A "Polite From of Economic Imperialism"*, Jurnal, (Vanderbilt Journal of Transnational Law: 1996), hlm. 5

2. *Utilitarian Theory*

Teori ini mengharuskan negara mengadopsi beberapa kebijakan (misalnya membuat peraturan perundang-undangan) yang dapat memaksimalkan kebahagiaan masyarakatnya. Teori ini memperkenalkan pembatasan terhadap invensi yang dipatenkan oleh pihak lain selain pemegang hak. Teori ini juga mengizinkan pengecualian terhadap pembatasan tersebut untuk kepentingan umum.¹²

3. *Contract Theory*

Teori ini memperkenalkan prinsip dasar yang menyatakan bahwa sebuah paten merupakan perjanjian antara inventor dengan pemerintah. Dalam hal ini, bagian dari perjanjian yang harus dilakukan oleh pemegang paten adalah untuk mengungkapkan invensi tersebut dan memberitahukan kepada publik bagaimana cara merealisasikan invensi tersebut.

2.3. Tinjauan Umum Hak Cipta

2.3.1. Sejarah Singkat dan Pengertian Hak Cipta di Indonesia

Awal mulanya Hak Cipta di Indonesia diartikan oleh Pasal 1 *Auteurswet* 1912 disebut hak pengarang. Hak pengarang yaitu hak tunggal dari pengarang, atau hak dari yang mendapat hak tersebut, atas hasil Ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang.¹³

¹²Silvia Jauharotul Muna, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta*, Skripsi, (Universitas Islam Negeri: 2015), hlm. 53-52

¹³Badan Pembinaan Hukum Nasional, *Seminar Hak Cipta*, (Bandung: Bina Cipta 1976), hlm. 44

Tahun 1952 melalui Kongres Kebudayaan di Bandung istilah hak pengarang berubah menjadi Hak Cipta. Hal ini sengaja dipilih untuk memperluas pengertian bukan hanya untuk para pengarang saja, tetapi juga untuk pelukis dan lain-lain.

Dalam kurun waktu sampai sekarang, Indonesia telah memberlakukan lima Undang-Undang Hak Cipta, yaitu:

1. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982
2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
5. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Pengaturan di Indonesia ini dipengaruhi oleh sistem Eropa Kontinental (*civil law*) yang diwarisi dari hukum Belanda. Hal ini berpengaruh dengan pengertian Hak Cipta bukan hanya melindungi hak ekonomi pencipta tetapi juga hak moral pencipta.

Konteksnya Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang mengandung dua macam hak, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan Ciptaannya (*right to publish* atau *right to perform*) dan hak untuk menggandakan Ciptaannya (*right to copy* atau *mechanical right*). Adapun hak moral meliputi hak pencipta untuk dicantumkan namanya dalam Ciptaannya

(*attribution right* atau *right of paternity*) dan hak pencipta untuk melarang orang lain merusak dan memutilasi Ciptaannya (*right of integrity*).¹⁴

Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, 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 peundang-undangan.

Exclusive rights atau hak eksklusif yaitu hak yang semata-mata diperuntukan bagi penciptanya, sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta atau yang menerima hak itu. Hak Cipta muncul setelah Ciptaan tersebut diciptakan dan tetapi memperhatikan prinsip deklaratif. Dengan demikian menurut undang-undang yang baru perlindungan Hak Cipta memperhatikan pengumumannya atau deklaratifnya.

Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud.¹⁵ Hal ini ditunjukkan dengan Hak Cipta yang dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian. Di antaranya melalui pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis dan atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak Cipta juga dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.¹⁶

2.3.2. Hak yang Melekat pada Hak Cipta

¹⁴ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), hlm. 49

¹⁵ *Ibid.*, hlm. 50

¹⁶ Pasal 16 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Sesuai yang disebutkan dalam Pasal 4 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Berikut ini sebagai penjelasan tentang dua komponen hak yang ada di dalam Hak Cipta:

1. Hak Moral (*Moral Rights*)

Hak moral adalah bentuk pengakuan atau apresiasi publik kepada pencipta atas ekspresi kreatifnya. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta.¹⁷ Karena itu hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.¹⁸

Dalam Konvensi Berne, hak moral diatur dalam Pasal 6 bis. Namun dalam *TRIP's*, negara anggota konvensi tidak diwajibkan untuk mencantumkan hak moral ini dalam peraturan perundang-undangan Hak Cipta mereka.

Hak moral juga mengandung dua komponen di antaranya 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, dapat meniadakan identitas dirinya dan membiarkan Ciptaannya berstatus anonim. Hal ini dapat dilakukan dalam kondisi dan dengan alasan yang dapat diterima

¹⁷ Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

¹⁸ Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

(*reasonable in circumstances*).¹⁹ Pada 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.²⁰

Hak moral diatur lebih lanjut dapat ditemukan pada Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 21, Pasal 22, Pasal 57 dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Secara jelas hak moral pencipta dijabarkan dalam Pasal 5 ayat (1) pada diri pencipta memiliki hak sebagai berikut:

- a) Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum.
- b) Menggunakan nama aliasnya atau samarannya.
- c) Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.
- d) Mengubah judul dan anak judul Ciptaannya.

¹⁹ Henry Soelistyo, *Op., Cit.*, hlm. 108-109

²⁰ *Ibid.*, hlm. 108-109

- e) Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Selain hal tersebut, pencipta dalam melindungi hak moralnya juga memiliki hak memperoleh informasi manajemen Hak Cipta dan informasi elektronik Hak Cipta.

2. Hak Ekonomi (*Economie Rights*)

Hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomis atas Ciptaan.²¹ 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*).²²
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

²¹ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

²² Agus Sardjono, *Hak Cipta dalam Desain Grafis*, (Jakarta: Yellow Dot Publishing, 2008), hlm. 8

kepada publik melalui sarana apapun, pembacaan, menyiarkan Ciptaan, memamerkan, 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 Ciptaannya.

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

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, 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,

menganransemen, mengalihwujudkan, membuat saduran dan tafsir, membuat kompilasi atau bunga rampai, dan membuat *database* (kompilasi data).

Dengan demikian 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*).²³

2.3.3. Subjek dan Objek Hak Cipta

Pencipta dan Pemegang Hak Cipta merupakan subjek yang bisa sama, tetapi juga bisa berbeda. Hal ini dijelaskan bahwa pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sedangkan pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.²⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa pemegang Hak Cipta bisa pencipta itu sendiri atau pihak lain yang secara sah mendapatkan pengalihan hak secara sah.

²³ Silvia Jauharotul Muna, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Band Indepeden Di Yogyakarta*, Skripsi, (Universitas Islam Negeri: 2015), hlm. 32

²⁴ Pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Perlindungan Hak Cipta hanya diberikan pada perwujudan suatu Ciptaan dan bukan pada ide, prosedur, metode pelaksanaan atau konsep-konsep matematis semacamnya.²⁵

Menurut L.J. Taylor dalam bukunya *Copyright for Librarians* menyatakan bahwa yang dilindungi Hak Cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. Artinya, yang dilindungi Hak Cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah Ciptaan, bukan masih merupakan gagasan.²⁶ Karena itu dapat disimpulkan bahwa suatu karya cipta adalah hasil dari kreatifitas penciptanya itu sendiri dan bukan tiruan serta tidak harus baru atau unik. Namun, harus menunjukkan keaslian sebagai suatu Ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.

Kriteria Ciptaan yang dapat dilindungi dijabarkan dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sebagai berikut:

- a. Dalam Undang-Undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:
 1. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
 2. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
 3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 4. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
 5. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

²⁵ Tim Lindsley, dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Alumni, 2006), hlm. 105

²⁶ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT Alumni, 2003), hlm. 121

6. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, kolase;
 7. Karya seni terapan;
 8. Karya arsitektur;
 9. Peta;
 10. Karya seni batik atau seni motif lain;
 11. Karya fotografi;
 12. Potret;
 13. Karya sinematografi;
 14. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 15. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 16. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
 17. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
 18. Permainan video; dan
 19. Program Komputer.
- b. Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat 1 dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
- c. Perlindungan sebagaimana dimaksud dalam ayat 1 dan ayat 2, termasuk perlindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan

Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

2.3.4. Pembatasan Hak Cipta

Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta meliputi:²⁷

- a. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan, pernyataan pada Ciptaan tersebut, atau ketika terhadap Ciptaan tersebut dilakukan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan;
- c. pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap; atau
- d. pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

²⁷ Pasal 43 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

- e. Penggandaan, Pengumuman, dan/atau Pendistribusian Potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden, Pahlawan Nasional, pimpinan lembaga negara, pimpinan kementerian/lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau perubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:²⁸

- a. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
- b. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
- c. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- d. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.

Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:²⁹

- a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan

²⁸ Pasal 44 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

²⁹ Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

- b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana tersebut tidak mencakup.³⁰

- a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;
- b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;
- c. seluruh atau bagian substansial dari *database* dalam bentuk digital;
- d. Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1); dan
- e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

2.3.5. Pengalihan Hak Cipta

Seperti yang disebutkan dalam Pasal 16 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Selain itu Hak Cipta juga dapat dijadikan jaminan fidusia. Hal ini tidak lain karena Hak Cipta dapat dialihkan ataupun beralih. Namun yang hanya bisa dialihkan hanya hak ekonominya saja.

Pengalihan atau beralihnya Hak Cipta baik sebagian maupun seluruhnya karena hal-hal sebagai berikut:

³⁰ Pasal 46 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

1. Pewarisan

Pada prinsipnya setiap orang mempunyai keluarga dan mempunyai harta kekayaan walaupun misalnya nilai harta kekayaan itu tidak seberapa. Di samping itu adakalanya pewaris semasa hidupnya mempunyai hutang. Hutang yang ditinggalkan pewaris juga merupakan kekayaannya, karena yang disebut kekayaan itu meliputi aktiva dan pasiva yang berupa hak-hak dan kewajiban-kewajibannya.

Ketika seorang meninggal dunia maka terutama yang menyangkut harta peninggalannya, menjadi terbuka dan mulai saat itu terjadi peralihan harta kekayaan pewaris. Hak Cipta merupakan salah satu harta kekayaan pewaris yang menjadi objek warisan. Warisan merupakan salah satu bentuk pengalihan harta kekayaan karena dengan meninggalnya seseorang berakibat harta kekayaannya beralih pada ahli warisnya.

2. Hibah

Pengertian hibah menurut Pasal 1666 ayat (1) KUHPerdara adalah suatu perjanjian dengan mana pemberi hibah, di waktu hidupnya, dengan cuma-cuma dan dengan tidak dapat ditarik kembali, menyerahkan sesuatu benda guna keperluan si penerima penyerahan itu.

Pengertian di atas dikatakan bahwa hibah merupakan sebuah perjanjian yang didasarkan atas kesepakatan. Meskipun berupa perjanjian namun hibah bukan sebagai perjanjian obligatoir atau bertimbal balik hak-hak dan kewajiban-kewajiban para pihak, melainkan sebagai perjanjian yang sepihak. Hibah merupakan perjanjian penyerahan barang yang dibuat

oleh penghibah kepada penerima hibah dan yang mempunyai janji hanyalah penghibah saja. Dalam hibah tidak ada janji sebaliknya yang merupakan kontrak prestasi yang dilakukan oleh penerima hibah.

Hibah yang telah diperjanjikan apabila telah dilaksanakan penyerahan barang yang dihibahkan, maka objek hibah tidak dapat ditarik kembali oleh penghibah, dengan tujuan demi memberikan kepastian hukum dalam perjanjian hibah. Mengenai barang-barang yang dapat dijadikan objek hibah adalah barang-barang yang sudah ada di tangan penghibah. Apabila hibahnya itu meliputi barang-barang yang baru akan ada di kemudian hari maka barang tersebut belum ada pada penghibah, maka menurut ketentuan Pasal 1667 KUHPdata hibah yang demikian menjadi batal.

Kemudian syarat lain yang harus dipenuhi agar hibah itu sah maka perjanjiannya dibuat dengan akta Notaris. Dengan dasar akta hibah tersebut penerima hibah sah sebagai pemegang Hak Cipta atas suatu Ciptaan yang pada akhirnya berhak menjalankan hak eksklusifnya.

3. Wakaf

Hak Cipta dapat diwakafkan oleh pencipta atau pemegang Hak Cipta. Jika Hak Cipta diwakafkan kepada publik, maka manfaat dari Hak Cipta menjadi milik publik selamanya, tidak boleh ada yang memiliki, menjual, mewariskan, atau menghibahkannya. Manfaat tersebut dapat

diartikan sebagai hak monopoli. Sementara itu, hak moral dari Hak Cipta yang diwakafkan tersebut tetap berada pada pencipta atau pemegang Hak Cipta dan menjadi syarat yang harus diikuti oleh pengelola (pengguna Hak Cipta), karena pada hakekatnya masyarakat akan tetap mengakui pemberi wakaf atas wakaf yang dimanfaatkannya (Lutfi Nizar, “Wakaf Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam dan Perundang-Undangan di Indonesia”).

4. Wasiat

Pada dasarnya semua harta kekayaan orang yang meninggal dunia (pewaris) menurut Undang-Undang adalah milik ahli warisnya, namun demikian ada kekecualiannya mengenai hal tersebut yaitu apabila ada surat wasiat (testamen) yang dibuat oleh pewaris.

Yang dimaksud dengan surat wasiat menurut Pasal 875 KUHPerdara adalah suatu akta yang memuat pernyataan seseorang tentang apa yang dikehendakinya untuk di kemudian hari setelah yang bersangkutan meninggal dunia. Pernyataan tersebut dapat dicabut kembali oleh pewaris sebelum ia meninggal dunia.

Surat wasiat harus dibuat oleh pewaris dalam keadaan bebas artinya tidak ada paksaan serta harus dengan itikad baik, artinya tidak ada penipuan atau akal licik untuk membuat surat tersebut.

Pewaris yang mempunyai Hak Cipta sesuai ketentuan Pasal 16 ayat (2) huruf d Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 dapat mewasiatkan kepada seseorang dengan wasiat terbuka atau tertutup. Dalam surat wasiat pewaris harus menyebutkan bahwa objek wasiat berupa Hak Cipta atas

suatu Ciptaan di bidang ilmu, seni atau kebudayaan dan menjelaskan bentuknya. Apabila Ciptaan pewaris telah didaftarkan di Dirjen Kekayaan Intelektual perlu disebutkan tanggal dan nomor pendaftaran Ciptaan yang telah terdaftar di Daftar Umum Ciptaan.

Pewaris yang telah meninggal, dengan berdasarkan surat wasiat tersebut penerima wasiat menjadi pemegang Hak Cipta dan dapat menjalankan hak eksklusif atas Ciptaan. Sebaliknya jika terjadi penerima wasiat menolak wasiat, maka surat wasiat tidak dapat dilaksanakan sehingga Hak Cipta yang merupakan harta peninggalan pewaris kembali kepada ahli waris yang berhak menerimanya.

5. Perjanjian Tertulis

Bentuk perjanjian yang dimaksud dalam Undang-Undang Hak Cipta 2014 cenderung kepada perjanjian yang timbal balik dimana kedua belah pihak yang melakukan perjanjian mempunyai hak-hak dan kewajiban-kewajiban yang saling bertimbal balik antara yang satu dengan yang lainnya. Bentuk perjanjiannya dapat berupa perjanjian jual beli atau perjanjian tukar menukar. Pemegang Hak Cipta dapat menjual Hak Ciptaannya kepada orang lain, atau menukarkan Hak Ciptanya dengan barang yang lain. Kedua perjanjian tersebut berakibat beralihnya hak milik atas suatu benda.³¹

Jadi perjanjian yang berkaitan dengan pengalihan Hak Cipta dibuat secara tertulis bertujuan untuk kepentingan pembuktian bahwa telah terjadi

³¹ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm. 35

peralihan hak dari pemegang Hak Cipta kepada orang lain dan untuk kepentingan di kemudian hari apabila ada masalah atau sengketa dengan menunjukkan surat perjanjiannya akan lebih mudah membuktikan peristiwa yang telah terjadi.

6. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan

Pada Penjelasan Pasal 16 ayat (2) huruf f yang dimaksud dengan sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan antara lain: pengalihan yang disebabkan oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum yang tetap; merger; akuisisi; atau pembubaran perusahaan atau badan hukum dimana terjadi penggabungan atau pemisahan *asset* perusahaan.

Persoalan Hak Cipta yang diselesaikan secara perdata dengan cara mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga. Dalam sengketa mengenai Hak Cipta ibaratnya ada dua pihak yang sedang berebut siapa yang paling berhak atas Hak Cipta, kemudian pengadilan sesuai dengan kewenangannya menentukan salah satu pihak sebagai pemilik Hak Cipta. Dalam putusan pengadilan ditetapkan dengan jelas siapa yang memiliki Hak Cipta atas suatu Ciptaan. Disinilah seseorang memperoleh Hak Cipta karena ditetapkan dalam putusan pengadilan.

2.3.6. Jenis Pelanggaran dan Ketentuan Pidana Hak Cipta

Pelanggaran Hak Cipta dapat terjadi dari dua aspek, yaitu hak ekonomi dan hak moralnya. Salah satu jenis pelanggaran yang sangat merugikan bagi Pencipta ataupun Pemegang Hak Cipta adalah pembajakan.

Pembajakan adalah penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.³² Menurut IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia), pembajakan yaitu suatu tindakan memperbanyak suatu Ciptaan kemudian menjualnya tanpa seizin pemilik Hak Cipta dan perbuatan ini dilakukan untuk memperoleh keuntungan.

Pelanggaran Hak Cipta adalah penggunaan karya yang dilindungi Hak Cipta, yang melanggar hak eksklusif pemegang Hak Cipta, seperti hak mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan atau memamerkan, atau membuat karya tiruan tanpa seizin pemegang Hak Cipta.

Setiap orang yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap perlindungan Hak Cipta dikenakan sanksi. Berikut sanksi pidana atas pelanggaran hak eksklusif terhadap perlindungan Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pelanggaran terhadap informasi manajemen Hak Cipta (Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52) untuk penggunaan secara komersial. Menghilangkan, mengubah, atau merusak informasi manajemen Hak Cipta tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta, untuk penggunaan secara komersial dipidana penjara paling

³² Pasal 1 angka 23 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

lama 2 tahun atau pidana denda sebesar Rp. 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).³³

Pelanggaran terhadap hak ekonomi Pencipta pada Pasal 9 ayat (1) huruf (i) (penyewaan Ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta) untuk penggunaan secara komersial dipidana penjara paling lama 1 tahun atau pidana denda paling besar Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).³⁴

Pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta pada Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h (penerjemahan Ciptaan; pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; pertunjukan Ciptaan; dan komunikasi Ciptaan) tanpa hak atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk tujuan komersial dipidana penjara paling lama 3 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).³⁵

Pelanggaran terhadap hak ekonomi Pencipta pada Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g (penerbitan Ciptaan; penggandaan Ciptaan dalam segala bentuk; pendistribusian Ciptaan atau salinannya; dan pengumuman Ciptaan) tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk penggunaan secara komersial dipidana penjara paling lama 4 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).³⁶

Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada Pasal 113 ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana

³³ Pasal 112 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

³⁴ Pasal 113 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

³⁵ Pasal 113 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

³⁶ Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).³⁷

Pelanggaran terhadap pengelola tempat perdagangan (Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014). Membiarkan penjualan atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta di tempat perdagangan yang dikelolanya dipidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,000 (seratus juta rupiah).³⁸

Pelanggaran terhadap hak ekonomi atas potret sebagaimana dimaksud Pasal 12 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Penggunaan secara komersial atas penggandaan, pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas potret untuk kepentingan periklanan, baik media elektronik maupun *non* elektronik, tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya, dipidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).³⁹

Pelanggaran terhadap hak ekonomi pelaku pertunjukan sebagaimana dimaksud Pasal 23 ayat (2) huruf e Undang-Undang Nomor 28 (penyewaan atas fiksasi pertunjukan atau salinannya kepada publik tanpa izin pelaku pertunjukan untuk penggunaan secara komersial) dipidana penjara paling lama 1 tahun atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah).⁴⁰

2.4. Lagu atau Musik Anak

lagu anak-anak ialah lagu yang bersifat riang dan mencerminkan etika luhur. Lagu anak merupakan lagu yang biasa dinyanyikan anak-anak,⁴¹ sedangkan

³⁷ Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

³⁸ Pasal 114 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

³⁹ Pasal 115 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

⁴⁰ Pasal 116 ayat (1)

⁴¹ Suwardi Endraswara, *Metodologi Penelitian Folklor*, (Yogyakarta : Medpress, 2009), hlm. 66

syair lagu anak-anak berisi hal-hal sederhana yang biasanya dilakukan oleh anak-anak.⁴²

Swanson mengatakan bahwa karakteristik lagu anak yang baik adalah lagu-lagu yang:⁴³

- a. Melodinya mudah diingat oleh anak, dan menarik untuk dinyanyikan
Melodi yang mencerminkan kehidupan anak-anak dan mengandung sesuatu hal yang menarik merupakan faktor paling penting. Pencerminan ini yang akan membuat anak-anak mudah mengingat lagu tersebut. Contoh: Pelangi-Pelangi, Alangkah Indahmu (Pelangi, Ciptaan: AT Mahmud).
- b. Irama yang menarik perhatian anak
Pemilihan irama yang berulang-ulang dan riang menjadi daya tarik untuk anak-anak menyanyikan. Irama yang demikian, akan memudahkan anak untuk menghafal lagu dan juga penyesuaian anak terhadap nada akan mudah dikuasainya. Contoh: Satu-Satu Aku Sayang Ibu, Dua-Dua Aku sayang Ayah.....(Sayang Semuanya, Ciptaan: Pak Kasur).
- c. Pesan dan rasa teks sesuai dengan pesan dan rasa musiknya
Pesan dan rasa teks menjadi faktor utama dalam menanamkan pola pikir anak-anak. Pesan yang disampaikan haruslah pesan yang mendidik anak dan membuat anak semangat. Pesan ini sebaiknya jangan membuat anak memikirkan apa yang seharusnya belum

⁴² Murtono, dkk., *Seni Budaya Dan Keterampilan*, (Jakarta : Yudistira, 2007), hlm. 45

⁴³ Rachmi, dkk., *Keterampilan Musik dan Tari*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2008), hlm. 215

dipikirkan oleh anak-anak (memikirkan kegelisahan, kesedihan, dan sebagainya). Contoh: Pelangi-Pelangi Alangkah Indahmu, Merah Kuning Hijau.....(Pelang, Cipt. AT Mahmud). Lagu ini mengajarkan anak-anak mengenal warna-warna dengan suasana riang..

- d. Teksnya sebaiknya menggunakan kata-kata yang diulang-ulang, bahasa yang halus dengan memerhatikan pilihan kata yang sopan dan sesuai dengan perkembangan anak

Contoh: Naik-Naik ke Puncak Gunung, Tinggi-Tinggi Sekali.....(Naik-Naik ke Puncak Gunung, Ciptaan: Ibu Sud).

- e. Wilayah melodinya harus sesuai dengan wilayah suara anak-anak.

Pemilihan melodi yang sesuai lingkup anak-anak juga menjadi faktor penentu lagu anak yang baik. Pemilihan melodi jangan terlalu tinggi maupun rendah. Pemilihan melodi sebisa mungkin membentuk suasana riang dan semangat. Contoh: Abang Tukang Bakso, Mari-Mari Sini, Aku Mau Beli.....(Abang Tukang Bakso, Ciptaan: Mamo/Agil).

2.5. Tinjauan Umum Mengenai Teknologi Informasi dan Komunikasi

Istilah Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) muncul setelah adanya perpaduan antara teknologi komputer dengan teknologi komunikasi, secara khusus komponen TIK mencakup perangkat keras (*Hardware*), perangkat lunak (*Software*) dan peralatan telekomunikasi. Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sebagai bagiandari ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK)

secara umum adalah semua yang teknologi berhubungan dengan pengambilan, pengumpulan (akuisisi), pengolahan, penyimpanan, penyebaran, dan penyajian informasi.⁴⁴

Teknologi informasi dan komunikasi mempunyai tiga komponen terpenting yaitu *Hardware*, *Software* dan *Brainware*. *Hardware* (Perangkat Keras) komponen yang dapat disentuh atau diraba secara langsung oleh manusia, dengan kata lain mempunyai wujud atau bentuk secara fisik. *Software* (Perangkat lunak) adalah perangkat yang terdiri dari intruksi-intruksi atau program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai apa yang dikehendaki pengguna. *Brainware* (perangkat manusia) adalah seseorang yang mengoperasikan *hardware* dan *software* untuk bekerjasama satu sama lainnya, sehingga teknologi informasi ini bekerja.⁴⁵

2.5.1. Pengertian dan Klasifikasi Program Komputer

Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.⁴⁶

Perangkat lunak atau *software* dapat diklasifikasikan menjadi 4 macam yaitu:⁴⁷

⁴⁴Kementerian Negara Riset dan Teknologi, *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, (Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi, 2006), hlm. 6

⁴⁵Siswa Master, *Pengertian Hardware, software dan barainware*, (diakses <http://www.siswamaster.com/2016/01/>), pada tanggal 17 Mei 2017, Pukul 07.00 WIB

⁴⁶ Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

⁴⁷Masjid Komar, *Klasifikasi Software*, diakses dari [:http://ilmuyang-bermanfaat.blogspot.co.id/2013/02/klasifikasi-perangkat-lunak-software.html](http://ilmuyang-bermanfaat.blogspot.co.id/2013/02/klasifikasi-perangkat-lunak-software.html), pada tanggal 7 Februari 2017, Pukul 19.45 WIB

- Sistem Operasi (*Operating System*)
- Program Aplikasi (*Application Programs*)
- Bahasa Pemrograman (*Programming Language*)
- Program Bantu (*Utility*)

1. Sistem Operasi (*Operating System*)

Sistem operasi yaitu program yang berfungsi untuk mengendalikan sistem kerja yang mendasar sehingga mengatur kerja media *input*, *output*, tabel pengkodean, memori, penjadwalan prosesor, dan lain-lain.

Sistem operasi berfungsi sebagai penghubung antar manusia (*User*) dengan perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang digunakan. *Software* sistem operasi yang beredar sampai saat ini, seperti *Windows*, *Windows Mobile*, *Mac OS*, *IOS*, *Linux*, *Symbians*, *Android OS*, *Palm OS*, dan lain-lain.

2. Program Aplikasi (*Aplicaton Programs*)

Proram aplikasi adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk kebutuhan tertentu, misalnya program pengolah kata, pengolah lembar kerja, program presentasi, design grafis, dan lain-lain.

Aplikasi adalah sebuah perangkat lunak (*Software*) yang menjadi *front end* dalam sebuah sistem yang digunakan untuk mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna orang-orang dan sistem yang bersangkutan.⁴⁸

3. Bahasa Pemrograman (*Programing Utility*)

⁴⁸ Sri Widiyanti, *Pengantar Basis Data*, (Jakarta: Penerbit Fajar, 2000), hlm. 3

Perangkat lunak bahasa yaitu program yang digunakan untuk menerjemahkan instruksi-intruksi yang ditulis dalam bahasa pemrograman ke bahasa mesin dengan aturan atau prosedur tertentu, agar diterima oleh komputer. Ada 3 (tiga) level bahasa pemrograman, yaitu:

- Bahasa tingkat rendah (*Low Level Language*)

Bahasa ini di sebut juga bahasa mesin (*Assembler*), dimana pengkodean bahasanya menggunakan kode angka 0 dan 1.

- Bahasa tingkat tinggi (*High Level Language*)

Bahasa ini termasuk dalam bahasa pemrogramana yang mudah dipelajari oleh pengguna komputer karena menggunakan bahasa Inggris. Contohnya: *BASIC, COBOL, PASCAL, FORTRAN*.

- Bahasa generasi keempat (*4 GL*)

Bahasa pemrograman *4 GL (Fourth Generation Language)* merupakan bahasa yang beroreintasi pada objek yang disebut *Object Oriented Programming (OOP)*. Contohnya: *Visual Basic, Delphi, Visual C++*.

4. Program Bantu (*Utility*)

Perangkat lunak yang berfungsi sebagai aplikasi pembantu dalam kegiatan yang ada hubungannya dengan komputer, serta merupakan perangkat lunak sistem dengan fungsi tertentu, misalnya memformat *flashdisk*, mengkopi data, mengkompres *file* dan pemeriksaan keras (*Hardware Troubleshooting*), mengatur isi ulang *hardisk* (partisi, *defrag*) dan lain-lain. Contohnya: *Norton Utility, Antivirus, Winrar*.

2.5.2. Aplikasi *Playstore*

Aplikasi merupakan seperangkat bahasa pemrograman (*Input*) yang dibuat untuk melakukan suatu tugas tertentu (*Output*). Format Aplikasi pada setiap *OS* (*Operating System*) memiliki format yang berbeda-beda. Perbedaan format ini yang menentukan kompatibel atau tidak dengan perangkat yang digunakan. Perusahaan *OS* memiliki tempat tersendiri untuk memasarkan Aplikasi yang kompatibel dengan perangkat yang menggunakan *OS* tersebut baik yang dibuat oleh perusahaan maupun pembuat Aplikasi dari luar perusahaan. Tempat tersebut dapat diakses melalui situs resmi mereka atau situs yang sudah berbentuk Aplikasi khusus, dan/atau melalui toko Aplikasi yang biasanya bahan Instalasi Aplikasi disimpan di dalam kepingan CD/CDRW. Berikut merupakan tempat resmi yang dibuat dan dikelola oleh *OS* untuk mendapatkan Aplikasi baik berbayar maupun gratis:

Tabel 2.3 Tempat Perdagangan Berdasarkan *OS*

No	Jenis <i>Operating System</i>	Tempat Distribusi Aplikasi
1	<i>Windows dan Windows Phone</i>	store>apps">http://www.microsoft.com>store>apps atau Melalui Aplikasi Bursa/ <i>Store</i>
2	<i>Linux</i>	software">http://www.linux.or.id>software
3	<i>Android</i>	http://play.google.com/store/apps atau melalui Aplikasi <i>Playstore</i>
4	<i>Blackberry OS</i>	apps">http://appworld.blackberry.com>apps atau melalui Aplikasi <i>Blackberry World</i>
5	<i>Mac OS/ iOS Phone</i>	downloads">http://support.apple.com>downloads atau melalui Aplikasi <i>iTunes</i> dan <i>AppStore</i> .

Aplikasi *Playstore* merupakan *software* yang dibuat dan dikelola oleh *Google Inc.* untuk melaksanakan tugas atau fungsi dari pemilik yaitu sebagai tempat untuk mengelola ataupun mendapatkan (*download/mengunduh*) ataupun

pengunggahan (*upload*) aplikasi lain yang kompetibel dengan perangkat *android*.

Aplikasi *Playsore* mempunyai fungsi sebagai pasar untuk menjual dan membeli aplikasi lain yang kompetibel dengan perangkat *android* pengguna baik berbayar maupun gratis. Selain bisa mendapatkan aplikasi lain, pengguna juga dapat menjual aplikasi buatannya melalui aplikasi ini dengan perjanjian yang disediakan oleh *Google Inc.*

2.6. Tinjauan Umum Perlindungan Hukum

2.6.1. Pengertian Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.⁴⁹

Perlindungan hukum adalah penyempitan arti dari perlindungan, dalam hal ini hanya perlindungan oleh hukum saja. Perlindungan yang diberikan oleh hukum, terkait pula dengan adanya hak dan kewajiban, dalam hal ini yang dimiliki oleh manusia sebagai subyek hukum dalam interaksinya dengan sesama

⁴⁹ Satjipto Rahardjo, *Op., Cit.*, hlm. 74

manusia serta lingkungannya. Sebagai subyek hukum manusia memiliki hak dan kewajiban untuk melakukan suatu tindakan hukum.⁵⁰

Perlindungan hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.⁵¹

Menurut Philipus M. Hadjon, bahwa sarana perlindungan hukum ada dua macam, yaitu :

1. Sarana Perlindungan Hukum *Preventif*

Pada perlindungan hukum *preventif* ini, subyek hukum diberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif. Tujuannya adalah mencegah terjadinya sengketa. Perlindungan hukum preventif sangat besar artinya bagi tindak pemerintahan yang didasarkan pada kebebasan bertindak karena dengan adanya perlindungan hukum yang *preventif* pemerintah terdorong untuk bersifat hati-hati dalam mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi. Di Indonesia belum ada pengaturan khusus mengenai perlindungan hukum preventif.

2. Sarana Perlindungan Hukum *Represif*

Perlindungan hukum yang *represif* bertujuan untuk menyelesaikan sengketa. Penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan Umum dan Pengadilan Administrasi di Indonesia termasuk kategori perlindungan hukum ini.

Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan

⁵⁰ CST Kansil, *Op., Cit.*, hlm. 102

⁵¹Setiono, *Rule of Law (Supremasi Hukum)*, (Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, 2004), hlm. 3

bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia karena menurut sejarah dari barat, lahirnya konsep-konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah. Prinsip kedua yang mendasari perlindungan hukum terhadap tindak pemerintahan adalah prinsip negara hukum. Dikaitkan dengan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia, pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia mendapat tempat utama dan dapat dikaitkan dengan tujuan dari negara hukum.⁵²

2.6.2. Teori Bekerjanya Hukum

Lawrence M. Friedman⁵³ mengemukakan efektif atau berhasil tidaknya perlindungan hukum, tergantung tiga unsur sistem hukum. Sub-sub sistem itu terdiri dari:

a. Struktur hukum

“To begin with, the legal sytem has the structure of a legal system consist of elements of this kind: the number and size of courts; their jurisdiction ...Strukture also means how the legislature is organized ...what procedures the police department follow, and so on. Strukture, in way, is a kind of cross section of the legal system...a kind of still photograph, with freezes the action.”

Struktur dari sistem hukum terdiri atas unsur berikut ini, jumlah dan ukuran pengadilan, yurisdiksinnya (termasuk jenis kasus yang

⁵² Philipus M. Hadjon, *Op., Cit*, hlm. 30

⁵³ Achmad Ali, *Keterpurukan Hukum di Indonesia*, (Jakarta: Chalia Indonesia, 2002), hlm. 7-9

berwenang mereka periksa), dan tata cara naik banding dari pengadilan ke pengadilan lainnya. Struktur juga berarti bagaimana badan legislative ditata, apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh presiden, prosedur apa yang diikuti oleh kepolisian dan sebagainya. Jadi struktur (legal struktur) terdiri dari lembaga hukum yang ada dimaksudkan untuk menjalankan perangkat hukum yang ada.

Struktur adalah Pola yang menunjukkan tentang bagaimana hukum dijalankan menurut ketentuan-ketentuan formalnya. Struktur ini menunjukkan bagaimana pengadilan, pembuat hukum dan badan serta proses hukum itu berjalan dan dijalankan.

b. Subtansi Hukum

“Another aspect of the legal system is its substance. By this is meant the actual rules, norm, and behavioral patterns of people inside the system ...the stress here is on living law, not just rules in law books”.

Aspek lain dari sistem hukum adalah substansinya. Yang dimaksud dengan substansinya adalah aturan, norma, dan pola perilaku nyata manusia yang berada dalam system itu. Jadi substansi hukum menyangkut peraturan perundang-undangan yang berlaku yang memiliki kekuatan yang mengikat dan menjadi pedoman bagi aparat penegak hukum.

c. Budaya Hukum

“The third component of legal system, of legal culture. By this we mean people’s attitudes toward law and legal system their belief ...in other word, is the climate of social thought and social force which determines how law is used, avoided, or abused”.

Kultur hukum menyangkut budaya hukum yang merupakan sikap manusia (termasuk budaya hukum aparat penegak hukumnya) terhadap hukum dan sistem hukum. Sebaik apapun penataan struktur hukum untuk menjalankan aturan hukum yang ditetapkan dan sebaik apapun kualitas substansi hukum yang dibuat tanpa didukung budaya hukum oleh orang-orang yang terlibat dalam sistem dan masyarakat maka penegakan hukum tidak akan berjalan secara efektif.

BAB V

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan tentang Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak di *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, peneliti menyimpulkan sebagai berikut:

1. Pelanggaran Lagu Anak berbasis Aplikasi adalah bentuk pelanggaran non fisik. Pelanggaran dilakukan oleh *Developer* Aplikasi yang dilatar belakangi oleh keresahan mereka terhadap anak-anak sekarang yang sulit mengakses lagu anak yang kemudian beralih menikmati lagu dewasa. Pelanggaran ini dilakukan/diedarkan secara menyeluruh (akses publik) melalui pihak lain yaitu *Playstore (Google)*. *Google* selaku pengelola tempat perdagangan *Playstore* dengan membiarkan peredaran hasil pelanggaran Hak Cipta dapat dikategorikan sebagai pelanggar dilihat dari Pasal 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Mereka memperoleh keuntungan dari pihak lain yaitu melalui pemasangan iklan di dalam Aplikasi dengan perangkat *user* yang tersambung dalam internet dan pembelian konten di dalam Aplikasi (*in app purchase*).

2. Keberhasilan perlindungan hukum hak cipta dipengaruhi 3 (tiga) sistem hukum, yaitu struktur hukum, substansi hukum, dan budaya hukum. Struktur hukum Hak Cipta adalah Menteri Hukum dan HAM dan Menteri Komunikasi dan Informatika dalam hal penutupan konten atau hak akses pengguna pelanggaran Hak Cipta sistem elektronik. Substansi hukum Hak Cipta yaitu objek perlindungan berupa hak moral dan hak ekonomi dan ancaman pidana jelas dan rinci terhadap pelanggaran kedua hak tersebut. Budaya hukum yang menjadi kendala dalam perlindungan Hak Cipta, karena masyarakat terbiasa dengan kondisi untuk menikmati lagu anak melalui aplikasi dan pelanggaran Hak Cipta yang terus berlangsung karena terbatasnya pengawas Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

5.2. Saran

Berdasarkan simpulan yang peneliti tulis sebelumnya, maka peneliti berusaha memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Untuk Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta seharusnya mengawasi dan melaporkan Ciptaan mereka yang digunakan oleh pihak lain apabila melanggar hak-hak mereka. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta seharusnya juga melakukan sosialisai Undang-Undang Hak Cipta kepada masyarakat, karena sebagai pihak yang paling dirugikan apabila terjadi pelanggaran Hak Cipta.

Kemudian, khusus bidang Aplikasi yang termasuk dalam Program Komputer

2. Untuk pemerintah yang menjalankan urusan bidang hukum, seharusnya harus tegas dalam mengambil kebijakan. Kebijakan yang paling efektif untuk penanganan pelanggaran Hak Cipta melalui aplikasi hendaknya pemerintah mewajibkan program komputer untuk didaftarkan sebelum dipublikasikan agar memperoleh perlindungan Hak Cipta. Selain itu, dengan adanya pendaftaran ini akan diketahui bagaimana perolehan konten Aplikasi. Sehingga akan diketahui lebih awal apakah konten tersebut *legal* atau *ilegal*.
3. Untuk *Developer* aplikasi seharusnya memahami dan melaksanakan isi dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Isi dari undang-undang ini memberikan kemudahan kepada *Developer* yaitu dengan diaturnya Lembaga Manajemen Kolektif sebagai penyalur atau perantara Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dalam hal pemberian izin penggunaan Ciptaan. Lembaga Manajemen Kolektif mudah ditemukan dibandingkan harus mencari atau mendapatkan izin langsung dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Kemudahan ini mensyaratkan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta terdaftar dalam Lembaga Manajemen Kolektif.

4. Masyarakat khususnya para orang tua setelah mendapatkan pemahaman tentang Hak Cipta, seharusnya lebih selektif dalam mendapatkan lagu anak melalui Aplikasi *Playstore*, karena tidak semua lagu anak melanggar hak moral Pencipta lagu anak sekaligus hak ekonomi Pencipta lagu anak. Oleh karena itu, pelanggaran Hak Cipta lagu anak yang berbentuk Aplikasi di *Playstore* dapat diketahui oleh masyarakat yang sadar akan hukum. Masyarakat yang mengetahui dapat melakukan tindakan dengan cara menurunkan *rating developer* di *Playstore* dan melaporkan pelanggaran tersebut kepada pihak yang dirugikan atas pelanggaran tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU-BUKU

- Abdulkadir, Muhammad. 2001. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti
- Ahkam, Muhamad dan Suprapedi. 2008. *Pengenalan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Konsep Dasar Kekayaan Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*. Jakarta: PT. Indeks
- Amirudin dan Zaenal Asikin. 2004. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Ashshofa, Burhan. 2013. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Badan Pembinaan Hukum Nasional. 1976. *Seminar Hak Cipta*. Bandung: Bina Cipta
- Endeshaw, Assafa. 2007. *Hukum E-Commerce dan Internet (Edisi terjemahan)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Endraswara, Suwardi. 2009. *Metodologi Penelitian Foklor*. Yogyakarta : Medpress
- Hasibun, Otto. 2008. *Hak Cipta di Indonesia: Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights, and Collecting Society*. Bandung: PT. Alumni
- Hidayah, Khoirul. 2013. *Hukum HKI (Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia Kajian Undang-Undang dan Integrasi Islam)*. Malang: UIN-Maliki Press
- Kementerian Negara Riset dan Teknologi. 2006. *Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Kementerian Riset dan Teknologi
- Lindsley, Tim, dkk. 2006. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Alumni
- M Hadjon, Philipus. 1987. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu
- Mardalis. 2004. *Metode Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

- Meleong, Lexy J. 2007. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Murtono, dkk. 2007. *Seni Budaya Dan Keterampilan*. Jakarta: Yudistira
- Narbuko, Cholid dan Abu Achmadi. 2001. *Metode Penelitian*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nazir, Moh. 2003. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Rachmi, dkk. 2008. *Keterampilan Musik dan Tari*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Ronny, Soemitro, H. 1981. *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*. Jakarta: Ghalia Indonesia
- Sardjono, Agus. 2008. *Hak Cipta dalam Desain Grafis*. Jakarta: Yellow Dot Publishing
- Setiono. 2004. *Rule of Law (Supremasi Hukum)*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Pengantar Penelitian Hukum, Cet. III*. Jakarta: UI Press
- Soelistyo, Henry. 2011. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. Jakarta: Rajawali Pers
- Supramono, Gatot. 2010. *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Tim Penyusun Ditjen KI. 2014. *Buku Panduan E-Hak Cipta*. Jakarta: Ditjen TI dan Ditjen KI
- Usman, Rachmadi. 2003. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: PT. Alumni
- Widianti, Sri.2000. *Pengantar Basis Data*. Jakarta: Penerbit Fajar
- PERUNDANG-UNDANGAN**
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 tentang Penutupan Konten dan/atau Hak

Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik

Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 8 Tahun 2016 tentang Syarat dan Tata Cara Permohonan Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual
Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 42 Tahun 2016 tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik

ARTIKEL

- Ginting, Jamin. 2004. *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*. Universitas Pelita Harapan: Jurnal Kekayaan Intelektual. Vol. IV, No. 1
- Marbun, Tommy Hottua dkk. 2013. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Lagu dan Musik dalam Bentuk Ringtone Pada Telepon Seluler*. Universitas Sumatera Utara: Tesis
- Muna, Silvia Jauharotul. 2015. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Band Independen Di Yogyakarta*. Universitas Islam Negeri: Skripsi
- Oddi, A. Samuel. 1996. *TRIP's-Natural Right and A "Polite Form of Economic Imperialism"*. Vanderbilt Journal of Transnational Law. 29, 415

WEBSITE

- Tekno Jurnal, 4 Cara Developer Aplikasi Android Bisa mendapatkan Uang di Indonesia (diakses hari Selasa, 21 Maret 2017, Pukul 2.40 WIB di www.teknojurnal.com)
- Siswa Master, Pengertian Hardware, software dan barainware, (diakses <http://www.siswamaster.com/2016/01/>), pada tanggal 17 Mei 2017, Pukul 07.00 WIB
- Komar, Masjid. Klasifikasi Software, diakses dari <http://ilmuyangbermanfaat.blogspot.co.id/2013/02/klasifikasi-perangkat-lunak-software.html>, pada tanggal 7 Februari 2017, Pukul 19.45 WIB
- Ditjen KI, Perubahan Menjadi Ditjen KI, diakses tanggal 10 April 2017, Pukul 22.00 WIB: www.dgip.go.id)