

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di Indonesia perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan signifikan dalam industri musik. Platform digital seperti media sosial, layanan streaming, dan platform berbagi video memudahkan distribusi karya musik secara luas dan cepat. Namun, kemudahan tersebut juga menimbulkan permasalahan hukum, khususnya terkait penggunaan lagu tanpa izin dari pemegang hak cipta. Penggunaan lagu tanpa lisensi yang sah, baik untuk tujuan komersial maupun non-komersial, berpotensi melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pelanggaran ini dapat mengakibatkan kerugian finansial bagi pencipta dan pemegang hak terkait, serta melemahkan perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual di era internet saat ini.

Platform digital sering kali berada dalam posisi kompleks antara tanggung jawab sebagai penyedia layanan dan perlindungan terhadap pengguna. Oleh karena itu, diperlukan kajian hukum yang komprehensif mengenai bentuk perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta lagu serta efektivitas penegakan hukumnya dalam konteks penggunaan tanpa izin di platform digital. Untuk memberikan pengayoman kepada masyarakat, hukum dibuat. Oleh karena itu, ada keyakinan hukum seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memberikan perlindungan hukum kepada lagu atau musik lokal.

Perlindungan hukum preventif dan represif termasuk perlindungan hukum untuk mencegah dan menyelesaikan sengketa¹.

Fenomena penggunaan lagu tanpa izin di platform digital semakin marak seiring dengan meningkatnya penggunaan internet dan media sosial. Banyak pihak yang menggunakan lagu sebagai latar belakang konten, baik untuk tujuan komersial maupun non-komersial, tanpa memperoleh lisensi atau izin dari pemegang hak cipta. Hal ini tentu merugikan pencipta maupun pemegang hak cipta, baik secara ekonomi maupun moral. Selain itu, pelanggaran tersebut juga menunjukkan lemahnya kesadaran hukum masyarakat serta tantangan dalam penegakan hukum di ranah digital.

Permasalahan ini menjadi semakin kompleks ketika dihadapkan pada aspek yurisdiksi dan karakteristik platform digital yang bersifat lintas batas (*borderless*). Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di platform digital memerlukan pendekatan yang tidak hanya mengandalkan peraturan perundang-undangan nasional, tetapi juga mempertimbangkan aspek internasional serta kebijakan platform itu sendiri.

Salah satu kasus yang menarik untuk dikaji adalah Putusan Mahkamah Agung Nomor 854 K/Pdt.Sus-HKI/2023, yang berkaitan dengan sengketa penggunaan karya cipta lagu tanpa izin. Putusan ini menjadi penting karena memberikan gambaran mengenai bagaimana Mahkamah Agung menafsirkan dan

¹ Widananti, A., & Setiawan, A. (2025). Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta atas Lagu yang Dicovert tanpa Izin oleh Kreator Digital. *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*. Vol 5, No.2. hlm 1.

menerapkan ketentuan hukum hak cipta dalam konteks digital. Selain itu, putusan ini juga mencerminkan sejauh mana perlindungan hukum diberikan kepada pemegang hak cipta serta bagaimana pertanggungjawaban pihak yang melakukan pelanggaran.

Kajian terhadap putusan tersebut menjadi relevan untuk memahami penerapan norma hukum dalam praktik, sekaligus mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan sistem perlindungan hukum hak cipta di Indonesia, khususnya dalam menghadapi tantangan era digital. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu hukum, khususnya di bidang hukum kekayaan intelektual, serta memberikan rekomendasi bagi peningkatan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta lagu.

Di era globalisasi yang menghasilkan kemajuan yang sangat pesat. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan banyak mempengaruhi kehidupan sehari-hari manusia terutama di bidang transformasi digital. Hadirnya berbagai macam platform digital di era sekarang sangat banyak mempengaruhi masyarakat dalam untuk mempermudah mengakses efisiensi kegiatan, seperti, belajar, berbelanja, dan hiburan seperti menonton dan mendengarkan musik.

Lahirnya internet dan media sosial menjadikan masyarakat lebih berkembang dengan membuat sesuatu di media sosial dengan tujuan untuk mendapatkan “like”. Media sosial menjadi salah satu wadah bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan bersosialisasi satu sama lain yang dilakukan secara online tanpa harus berinteraksi langsung tanpa batas waktu tertentu. Pada zaman sekarang yang serba digital ini, masyarakat dapat memberi dan menerima

informasi begitu cepat tanpa harus membeli koran atau menunggu siaran berita di televisi, pengguna media sosial dapat berbagi postingan yang bersifat personal, kondisi sekarang, bahkan berbagi mengenai informasi pengetahuan mengenai perkembangan dunia .

Namun, sebagaimana kita tahu, perkembangan hukum tidak sepadan atau secepat dengan perkembangan kecepatan teknologi internet sekarang. Pelanggaran hak cipta secara digital sering kali tidak dapat diselesaikan dengan undang-undang yang ada. Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum sepenuhnya melindungi pencipta pada platform hasil perkembangan zaman teknologi.

Berbagai macam platform media sosial yang dimanfaatkan oleh masyarakat untuk berbagi semua kegiatan seperti, berbagi data, foto, dan video. Jaringan sosial ini bersifat modern bagi masyarakat untuk melakukan interaksi satu sama lain, media sosial juga membantu menggerakkan dan menghasilkan konten bagi pengguna berdasarkan pemahaman masing-masing. Konten buatan yang ramai pengguna atau biasa disebut *User Generated Content* kini semakin ramai dan lazim di era digital sekarang, dimana individu secara aktif ikut berpartisipasi dalam membuat dan membagikan konten di berbagai platform media sosial mereka. Karena pertumbuhan konten *User Generated Content* (UGC) memberi pengaruh aktif kepada masyarakat ramai, kini *User Generated Content* (UGC) banyak disajikan dalam berbagai bentuk versi dan terstruktur, seperti blog, ulasan, foto dan postingan media sosial lainnya. UGC adalah media luas yang memberikan kebebasan kepada penggunanya untuk berbagai semua

ulasan dan opini dalam konteks digital, biasanya dalam pengalaman pribadi mereka sendiri.²

Di Indonesia warga negara memiliki hak dan kewajiban yang harus dipenuhi. Dalam Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, menetapkan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Hak individu harus dilindungi karena merupakan hak asasi manusia.³

Pembuatan karya berdasarkan kemampuan intelektualnya yang difasilitasi oleh Undang-Undang Perlindungan mengenai Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki Warga Negara Republik Indonesia salah satunya adalah dengan mengatur terkait Hak Cipta. Hak cipta dapat disebutkan sebagai hak privat yang melekat pada diri sendiri atau pencipta karena ini muncul dari pikiran dan juga kreativitas dari pencipta.

Fenomena pelanggaran hak cipta lagu di platform digital semakin meningkat seiring dengan tingginya penggunaan internet di Indonesia. Berdasarkan data nasional, jumlah pengguna internet yang terus bertambah setiap tahun berbanding lurus dengan meningkatnya konsumsi konten digital, termasuk musik. Hal ini juga diiringi dengan maraknya praktik pengunggahan ulang (*re-upload*), penggunaan lagu sebagai latar konten tanpa lisensi, hingga distribusi

² Christine, Syafrizal Helmi Situmorang, dan Beby Karina Fawzee Sembiring, "User Generated Content (UGC) to Visit and Purchase Intention: Literature Review," *JAMEK (Jurnal Akutansi Manajemen Ekonomi dan Kewirausahaan)* 4, no. 2 (Mei 2024): hlm. 108

³ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Pasal 28C ayat (1).

ilegal melalui berbagai platform. Di tingkat lokal, kondisi ini juga terjadi di berbagai daerah, di mana kesadaran masyarakat terhadap pentingnya izin penggunaan karya cipta masih relatif rendah.

Di sisi lain, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di ranah digital masih belum optimal. Hal ini terlihat dari masih adanya ketidakjelasan dalam penerapan norma hukum terhadap kasus-kasus tertentu, serta perbedaan interpretasi dalam putusan pengadilan. Salah satu kasus yang menarik untuk dikaji adalah Putusan Mahkamah Agung Nomor 854K/Pdt.Sus-HKI/2023, yang berkaitan dengan penggunaan lagu tanpa izin di platform digital. Putusan ini menjadi penting karena mencerminkan bagaimana hukum positif di Indonesia diterapkan dalam menyelesaikan sengketa hak cipta di era digital.

Pertumbuhan pencatatan hak cipta pada akhir 2024, menurut data DJKI mencatat bahwa permohonan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) didominasi oleh Hak Cipta, yang menyumbang porsi terbesar dari total 1,7 juta permohonan dalam satu dekade terakhir. Sepanjang tahun 2023-2024, terdapat tren kenaikan signifikan pada pencatatan karya digital. DJKI kini tengah mendalami banyak laporan terkait dugaan pelanggaran hak cipta musik dan lagu di platform digital yang menjadi fokus utama dalam program “Tahun Hak Cipta & Desain Industri 2025”. Berdasarkan riset yang dirujuk oleh DKJI, Indonesia kehilangan potensi ekonomi triliunan rupiah akibat pembajakan konten digital, termasuk melalui platform media sosial dan aplikasi berbagi video lainnya.

Kerugian tersebut tidak hanya berdampak pada pencipta dan pemegang hak cipta, tetapi juga pada industri kreatif secara keseluruhan serta penerimaan

negara. Pembajakan yang terjadi melalui platform digital, termasuk media sosial dan aplikasi berbagi video, memperlihatkan bahwa tantangan utama dalam perlindungan hak cipta saat ini tidak hanya terletak pada regulasi, tetapi juga pada efektivitas pengawasan dan penegakan hukum di ruang digital yang bersifat dinamis dan lintas yurisdiksi. Dengan demikian, fenomena ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat peningkatan dalam pencatatan hak cipta, perlindungan terhadap karya cipta di era digital masih menghadapi berbagai tantangan serius. Oleh karena itu, diperlukan upaya yang lebih komprehensif, baik dari aspek regulasi, penegakan hukum, maupun peningkatan kesadaran masyarakat, guna menciptakan ekosistem digital yang adil dan berkelanjutan bagi para pencipta dan pelaku industri kreatif.⁴

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tanggung jawab hukum dan perlindungan hukum pihak yang menggunakan lagu tanpa izin di platform digital terhadap pemegang hak cipta lagu menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

⁴ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), “DJKI Catat 1,7 Juta Permohonan KI dalam Satu Dekade, 86,76% dari Dalam Negeri,” ,” <https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/djki-catat-17-juta-permohonan-ki-dalam-satu-dekade-8676-dari-dalam-negeri?kategori=liputan-humas>, diakses 12 April 2026.

2. Bagaimana pertimbangan hukum Mahkamah Agung dalam Putusan No.854K/PDT.Sus-HKI/2023 terkait kasus pelanggaran hak cipta lagu di platform digital?

1.3 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah diatas Tujuan utama dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mendeskripsikan bentuk tanggung jawab hukum serta mekanisme perlindungan hukum bagi para pihak yang terlibat dalam penggunaan lagu tanpa izin di berbagai platform digital. Peneliti bermaksud mengkaji sejauh mana batasan pelanggaran dan konsekuensi yuridis yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, guna memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai hak eksklusif pencipta baik hak moral maupun hak ekonomi di tengah pesatnya digitalisasi karya musik.

Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk membedah dan mengevaluasi pertimbangan hukum Hakim Mahkamah Agung dalam menjatuhkan putusan pada perkara Nomor 854K/PDT.Sus-HKI/2023. Melalui analisis terhadap putusan tersebut, penelitian ini berupaya menemukan rasio *decidendi* (alasan hukum) yang digunakan hakim dalam menginterpretasikan pelanggaran hak cipta di ranah digital, sehingga dapat dipahami bagaimana standar penegakan hukum terhadap kasus serupa di masa mendatang.

1.4 Manfaat Penelitian

Secara lebih luas, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis terhadap perkembangan hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia, khususnya dalam memberikan kepastian hukum bagi pemegang hak cipta dan pengguna platform digital. Dengan memadukan antara norma undang-undang dan praktik peradilan (studi putusan), penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi harmonisasi antara aturan yang berlaku dengan realitas penegakan hukum dalam melindungi karya cipta lagu dari eksploitasi tanpa izin.

Secara praktis penelitian ini diharapkan agar dapat membantu pengembangan kemampuan dan pengetahuan bagi peneliti khususnya pemahaman tentang mekanisme perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual khususnya di bagian hak cipta, serta dapat memberikan informasi kepada pemegang hak cipta atas pelanggaran hak cipta melalui aplikasi likee dan diharapkan dapat mengantisipasi pelanggaran hak cipta kepada pihak yang terlibat, dan sebagai sumbangan serta partisipasi dalam pemikiran dan informasi serta bahan materi kajian bagi yang memerlukan

1.5 Sistematika Penelitian

Untuk memperoleh pembahasan dan pemahaman penelitian ini, maka penulis membuat sistematika yang dibagi dalam 3 (tiga) bab, yang setiap bab nya terdiri dari sub-sub bab yang disesuaikan dengan lingkup pembahasan.

Adapun penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan diuraikan mengenai pendahuluan yang terdiri dari : Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini penulis menguraikan mengenai Tinjauan Umum tentang analisis yuridis putusan hakim tentang hak kekayaan intelektual, hak cipta, hak terkait, lembaga manajemen kolektif, perlindungan hukum dalam perspektif teori, dan penyelesaian sengketa.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini penulis menguraikan metode penelitian yang akan penulis buat dalam skripsi ini yang mencakup : Jenis Penelitian, Putusan Sidang dan Waktu Penelitian serta Sumber Data dan Analisis Data.