

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini, kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari teknologi informasi. Kehadiran internet menjadi sebuah fenomena akan adanya kemajuan teknologi yang pesat. Penggunaan internet sebagai media teknologi informasi membuat karya digital dapat secara terus-menerus digandakan dan disebarluaskan kepada jutaan orang dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan menekan beberapa tombol komputer.¹ Adanya hal tersebut menjadi alasan yang menyebabkan internet kemudian dipandang sebagai lautan informasi yang memiliki banyak muatan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta.² Menurut 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 peraturan perundang-undangan. Salah satu contoh fenomena dari adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat ialah adanya aplikasi *dubsmash*.

Aplikasi *dubsmash* merupakan aplikasi yang memungkinkan para penggunanya membuat video melakukan *lip-sync* (sinkronisasi bibir)

¹ Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*, Ghalia Indonesia, Bogor, hlm. 1.

² Ibid.

selama 10-20 detik. Para pengguna dapat menggunakan audio atau rekaman suara populer untuk membuat video tersebut. Aplikasi *dubsmash* ini dapat dipahami dengan cara yang sederhana, yakni sebagai berikut:

1. Para pengguna dalam membuat video *dubsmash*, dapat menggunakan audio atau rekaman suara yang telah disediakan dari pihak *dubsmash* ataupun dapat menggunakan audio atau rekaman suara lain yang diunggahnya sendiri. Pengguna yang mengunggah audio atau rekaman suara miliknya ke dalam aplikasi *dubsmash* dapat membiarkan pengguna lainnya untuk menggunakan audio atau rekaman suara tersebut dalam pembuatan video mereka.
2. Para pengguna dapat memilih untuk menyimpan hasil video yang telah dibuat untuk kepentingan diri sendiri atau dapat menyebarkan hasil video tersebut melalui media sosial.³

Para pengguna aplikasi *dubsmash* yang mengunggah audio atau rekaman suara miliknya ke dalam aplikasi *dubsmash*, secara otomatis telah memberikan lisensi kepada *Mobile Motion* selaku pemilik aplikasi *dubsmash* untuk menggunakan audio atau rekaman suara tersebut dalam aplikasi. Ketentuan tersebut dapat dilihat dalam *terms of service* aplikasi *dubsmash*:

“User Content that you upload to the Service is made public to other users of the Service. By uploading User Content, you understand and agree that your username will be made public in relation to each User Content and that you grant Mobile Motion and our affiliates (within the meaning of Sec. 15 et seq. of the German Stock Corporation Act – AktG)

³ Adakah Hukuman bagi Pengguna Dubsmash, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt5625c318e899e/adakah-hukuman-bagi-pengguna-aplikasi-dubsmash>, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.43.

the right to display and otherwise use your username in connection with the User Content."⁴

Berdasarkan poin 4 dalam *terms of service* aplikasi *dubsmash*, para pengguna yang telah mengunggah audio atau rekaman suara tidak dapat menuntut para pengguna lain apabila mereka menggunakan audio atau rekaman suara tersebut.

Para pencipta karya cipta audio atau rekaman suara dapat dipastikan oleh pihak aplikasi *dubsmash* agar tidak disalahgunakan, yang mana dapat dilihat dari poin 7 *terms of service* aplikasi *dubsmash*, yaitu "*Mobile Motion respects the intellectual property rights of others and expects users of the Service to do the same.*"⁵ Poin tersebut menjelaskan bahwa Mobile Motion menghargai hak cipta dari para pencipta atau pemegang hak cipta dan mengharapkan bahwa para penggunanya melakukan hal yang sama.⁶

Pada saat terjadi penyalahgunaan audio atau rekaman suara yang ada dalam aplikasi *dubsmash*, pihak *dubsmash* sendiri telah memiliki *terms of service* bagi para penggunanya agar berjanji bahwa audio atau rekaman suara yang telah diunggahnya tidak melanggar hak cipta, sebagaimana dimaksud dalam poin 12:

*"You promise to us that: your User Content will not infringe the rights of any third party, including any intellectual property rights, rights in confidential information or rights in privacy; you have obtained all necessary permissions and consents from any persons appearing in User Content; and your User Content will comply with these Terms."*⁷

⁴<https://www.dubsmash.com/terms/>, poin 4, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.50.

⁵ Ibid, poin 7.

⁶ Adakah Hukuman bagi Pengguna Dubsmash, Loc.Cit.

⁷ <https://www.dubsmash.com/terms/>, Loc.Cit.

Penggunaan aplikasi *dubsmash* dalam prakteknya, Video yang merupakan hasil karya dari aplikasi *dubsmash* tersebut menjadi permasalahan. Para pengguna aplikasi *dubsmash* dapat membuat video dengan menggunakan audio atau rekaman suara yang berasal dari klip film atau musik yang populer. Audio atau rekaman suara yang berasal dari klip film atau musik tersebut dibuat sehingga durasinya menjadi 10-20 detik dari versi aslinya yang semula bisa 3-4 menit untuk musik dan 60-120 menit untuk film. Durasi video yang dibuat oleh pengguna sesuai dengan durasi audio atau rekaman suara yang ada dalam aplikasi *dubsmash* tersebut. Adanya perubahan durasi audio atau rekaman suara dalam video aplikasi *dubsmash* menunjukkan bahwa terhadap suatu karya telah dilakukan perubahan dari versi aslinya yang mungkin saja dapat menyebabkan timbulnya persepsi yang berbeda dari yang diharapkan oleh pencipta karya tersebut.

Para pengguna yang sudah membuat video tersebut dapat menyebarkannya ke media sosial. Tidak jarang para pengguna aplikasi *dubsmash* yang telah menyebarkan video ke media sosial menjadi terkenal, seperti Yoga Arizona. Ia menciptakan suatu karya yang berupa video singkat dari aplikasi *dubsmash* sehingga ia sampai diundang menjadi bintang tamu di beberapa acara televisi, seperti acara musik dahsyat dan hitam putih.⁸ Pengguna aplikasi *dubsmash* seperti Yoga

⁸ 7 Orang yang Tenar karena Dubsmash, <http://efekgila.com/wow-orang-terkenal-karena-bikin-video-dubsmash/>, diakses 20 September 2016, pukul 12.34.

Arizona secara tidak langsung mendapatkan keuntungan dari video yang telah dibuatnya dan diunggahnya. Audio atau rekaman suara yang ada di dalam video yang ia buat, digunakan tanpa seizin pencipta karya audio atau rekaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta?
2. Apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video melanggar hak cipta?

C. Tujuan Penelitian

Sehubungan dengan rumusan masalah maka tujuan penelitian adalah:

1. Untuk menganalisis bahwa karya dari aplikasi *dubsmash* merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta atau tidak.
2. Untuk mengetahui apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* melanggar hak cipta.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis.

Penelitian ini agar bermanfaat bagi perkembangan ilmu hukum pada umumnya dan perkembangan bidang hukum ekonomi dan bisnis pada khususnya mengenai Hak Cipta.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM, agar hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai masukan untuk dapat mengetahui mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.
- b. Bagi kalangan akademis, agar hasil penelitian ini dapat menambah wawasan kalangan akademis untuk mengetahui mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.
- c. Bagi masyarakat, agar penelitian ini dapat digunakan oleh masyarakat sehingga masyarakat dapat ikut mengetahui mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.
- d. Bagi Penulis, dengan penelitian ini penulis dapat mengetahui dan memahami mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta. Sehingga dengan penelitian yang dilakukan penulis dapat menyumbangkan hasil penelitian ini sebagai wujud informasi terhadap orang.

E. Keaslian Penelitian

Penulisan dengan judul tinjauan yuridis terhadap karya cipta audio atau rekaman suara dalam aplikasi *dubsmash* menurut prespektif Hak Cipta bukan duplikasi atau plagiasi skripsi yang ada tetapi merupakan hasil karya asli penulis. Ada beberapa skripsi yang mempunyai kemiripan yaitu:

1. Andrianjaya Endro Nugroho, alumni Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, NPM 980506501, menulis skripsi dengan judul Tinjauan Yuridis terhadap Judul atas Suatu Karya Cipta di Indonesia. Rumusan masalahnya adalah apakah judul merupakan salah satu bagian yang dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 1997 tentang hak cipta? dan apabila terjadi pemakaian judul yang sama antara sebuah karya lagu atau musik dengan suatu karya novel, akan tetapi memiliki perbedaan substansi, apakah hal tersebut termasuk dalam kategori pelanggaran hak cipta? Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui apakah judul merupakan salah satu bagian yang dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 1997 tentang hak cipta dan untuk mengetahui apabila terjadi pemakaian judul yang sama antara sebuah karya lagu atau musik dengan suatu karya novel, akan tetapi memiliki perbedaan substansi, apakah hal tersebut masuk dalam kategori pelanggaran hak cipta.

Hasil penelitian Andrianjaya Endro Nugroho adalah bahwa judul merupakan salah satu bagian dari karya cipta yang tidak dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 12 tahun 1997, karena Undang-Undang Hak Cipta hanya memberikan perlindungan terhadap suatu ciptaan yang memiliki bentuk yang khas yang berarti karya cipta tersebut harus sudah selesai diwujudkan sebagai suatu ciptaan yang dapat dilihat, dibaca ataupun didengar. Kekhasan tersebut harus dapat dilihat bagian demi bagian atau dalam arti tidak hanya judulnya saja

melainkan juga isinya. Apabila terjadi pemakaian judul yang sama antara sebuah karya lagu atau musik dengan suatu karya novel, akan tetapi memiliki perbedaan substansi, hal tersebut tidak termasuk dalam kategori pelanggaran hak cipta karena seperti yang sudah dijelaskan bahwa Undang-Undang Hak Cipta hanya melindungi suatu ciptaan yang memiliki suatu kekhasan dan judul bukan merupakan bagian dari itu.

Perbedaan dengan penulisan ini adalah Andrianjaya Endro Nugroho menekankan apakah judul merupakan suatu ciptaan yang dilindungi atau tidak dan jikalau terjadi persamaan penggunaan judul apakah bisa dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta, sedangkan penulisan ini menekankan pada hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

2. Agnes Ratna Dwiyantri Purnama, alumni Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, NPM 050509136, menulis skripsi dengan judul *Problematika Yuridis Jasa Streaming dan Download untuk Film dan Musik di Internet Ditinjau dari Perspektif Pengaturan tentang Hak Cipta*. Rumusan masalahnya adalah bagaimanakah bentuk perlindungan hukum terhadap hak ekonomi yang dimiliki oleh produser film dan musik di dunia internet dalam penggunaan jasa *streaming* dan *download*? dan bagaimanakah penuntutan ganti rugi yang dapat dilakukan oleh produser film dan musik *on-line* jika terjadi pelanggaran hak cipta? Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui bentuk perlindungan

hukum terhadap hak ekonomi yang dimiliki oleh produser film dan musik dalam penggunaan jasa *streaming* dan *download* dan untuk mengetahui penuntutan ganti rugi yang dapat dilakukan oleh produser film dan musik *on-line* jika terjadi pelanggaran hak cipta.

Hasil penelitian Agnes Ratna Dwiyanti Purnama adalah bentuk perlindungan hukum terhadap hak ekonomi yang diberikan kepada produser film dan musik dalam penggunaan jasa *streaming* dan *download* adalah perlindungan hukum yang diberikan kepada pemegang hak cipta sebelum terjadinya sengketa sesuai Pasal 72 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta, pemberian lisensi oleh produser film dan musik kepada pihak lain, pendaftaran hak cipta yang dilakukan produser film dan musik, perlindungan hukum dengan memberikan sanksi keperdataan dan pidana kepada pelanggar hak cipta, serta perlindungan hukum yang diberikan apabila terjadi pengebolan sistem pengamanan dalam penggunaan internet yang diatur dalam Pasal 30 ayat (3) dan Pasal 46 ayat (3) Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Penuntutan ganti rugi yang dapat dilakukan oleh produser film dan musik jika terjadi pelanggaran hak cipta adalah berupa pengajuan gugatan perdata dalam rangka memulihkan haknya atau menuntut ganti rugi.

Perbedaan dengan penulisan ini adalah Agnes Ratna Dwiyanti Purnama menekankan pada bentuk perlindungan hukum terhadap hak

ekonomi yang dimiliki produser film dan musik serta upaya penuntutan ganti rugi apabila terjadi pelanggaran hak cipta, sedangkan penulisan ini menekankan pada hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

3. Latrah, alumni Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin Makassar, NPM B 111 08 115, menulis skripsi dengan judul Perlindungan Hukum atas Karya Cipta Fotografi, adapun rumusan masalahnya adalah bagaimanakah perlindungan hukum terhadap hak-hak bagi pencipta karya fotografi? Dan upaya hukum apakah yang dapat dilakukan pencipta atas karya fotografi yang digunakan tanpa izin? Tujuan penelitiannya adalah untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap hak-hak bagi pencipta karya fotografi dan untuk mengetahui upaya hukum apakah yang dapat dilakukan pencipta atas karya fotografi yang digunakan tanpa izin.

Hasil penelitian Latrah adalah perlindungan hak cipta atas karya fotografi dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dengan secara preventif yakni perlindungan yang diberikan pemerintah dengan tujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta dengan melakukan pendaftaran ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan dengan cara represif yakni perlindungan yang diberikan oleh pemerintah jika terjadi sengketa terhadap pelanggaran hak cipta karya fotografi dengan Pengadilan Niaga. Dalam kasus penyelesaian sengketa dapat dilakukan dengan dua cara yaitu jalur litigasi dan

nonlitigasi. Jalur non litigasi merupakan penyelesaian secara musyawarah antara pihak yang bersengketa sedangkan jalur litigasi sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta yakni dengan ke Pengadilan Niaga.

Perbedaan dengan penulisan ini adalah Latrah menekankan pada perlindungan hukum terhadap karya cipta fotografi serta upaya hukumnya jikalau terjadi pelanggaran hak cipta, sedangkan penulisan ini menekankan pada hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

F. Batasan Konsep

Dalam penelitian ini penulis membatasi beberapa hal yang diteliti. Hal yang diteliti yaitu mengenai:

1. Video

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara.

2. Aplikasi

Kamus Komputer mengartikan aplikasi sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia untuk melaksanakan tugas tertentu dimana aplikasi ini berbeda dengan sistem operasi (yang menjalankan operasi), utility (yang melaksanakan perawatan atau tugas-tugas umum) dan bahasa (yang digunakan untuk membuat program komputer).

3. *Dubsmash*

Dubsmash merupakan sebuah aplikasi pesan video untuk perangkat *mobile* baik yang menggunakan sistem Android maupun iOS yang memungkinkan para penggunanya merekam video yang dikombinasikan dengan audio dari lagu, film, atau rekaman suara lainnya.

4. Hak Cipta

Menurut 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 perundang-undangan yang berlaku.

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian hukum merupakan jenis penelitian normatif. Fokus penelitian ini berdasarkan pada peraturan perundang-undangan mengenai Hak Cipta.

a. Sumber Data

Dalam penelitian hukum normatif data berupa data sekunder, terdiri atas:

- 1) Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan Hak Cipta., yaitu Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan pendapat hukum dan pendapat bukan hukum yang diperoleh dari buku, hasil penelitian, jurnal hukum, majalah, surat kabar, internet, dan makalah.

b. Cara Pengumpulan Data

1) Untuk memperoleh data primer dilakukan dengan studi kepustakaan, yaitu dengan membaca, menelaah, serta mengklasifikasikan peraturan perundang-undangan, buku-buku, literatur, serta dokumen-dokumen yang berkaitan dengan obyek yang akan diteliti dan selanjutnya dipelajari sebagai suatu kesatuan, sehingga ditemukan suatu solusi atau hasil dari permasalahan hukum terkait untuk kemudian diambil suatu kesimpulan.

2) Wawancara, yaitu:

Mengadakan Tanya jawab secara lisan dengan Bapak Haryanto, S.H selaku Kasubbid Pelayanan Administrasi Hukum Umum dan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Kantor wilayah Hukum dan HAM Daerah Istimewa Yogyakarta (Jalan Gedong Kuning No. 146, Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171) dan Ahli Hukum Kekayaan Intelektual (HKI) yakni

Prof. M. Hawin, S.H., LL.M., Ph.D. selaku guru besar di
Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

c. Analisis Data

1) Bahan Hukum Primer

Analisis terhadap bahan hukum primer yang berupa peraturan perundang-undangan sesuai dengan lima tuas ilmu hukum normatif yakni dengan deksripsi hukum positif, sistematisasi hukum positif, analisis hukum positif, interpretasi hukum positif, dan menilai hukum positif.

a) Deskripsi hukum positif merupakan peraturan perundang-undangan mengenai Pasal-Pasal yang terkait dengan bahan hukum primer perihal hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

b) Sistematisasi hukum positif

Sistematisasi dilakukan secara vertikal maupun horizontal untuk mengetahui apakah terdapat antinomi atau tidak.

c) Analisis Hukum Positif

Aturan hukum dan keputusan hukum harus dipikirkan dalam suatu hubungan, sehingga karena sifatnya *open system* menjadi terbuka untuk dievaluasi atau dikaji.

d) Interpretasi hukum positif

Interpretasi yang digunakan adalah gramatikal yaitu mengartikan term bagian kalimat menurut bahasa sehari-hari atau hukum. Selain itu juga menggunakan sistematisasi secara vertikal dan horizontal. Interpretasi teleologi dipergunakan karena setiap norma mempunyai tujuan atau maksud tertentu.

e) Menilai Hukum Positif

Dalam hal ini menilai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang berupa pendapat hukum dianalisis dengan maksud mencari perbedaan dan persamaan pendapat hukum. Bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder diperbandingkan, dan dicari ada tidaknya kesenjangan.

d. Proses Berpikir

Proses berpikir yang digunakan adalah deduktif yaitu bertolak dari proposisi umum yang kebenarannya telah diketahui dan berakhir pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus. Dalam hal ini yang umum berupa peraturan perundang-undangan

mengenai hak cipta. Yang khusus berupa hasil penelitian mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

I. Sistematika Penulisan Hukum/Skripsi

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, batasan konsep, metode penelitian, dan sistematika penulisan hukum/skripsi.

BAB II: PEMBAHASAN

Bab ini menguraikan tentang tinjauan umum mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video, tinjauan umum mengenai hak cipta, dan analisis hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video dalam perspektif hak cipta.

BAB III: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait penulisan hukum. Kesimpulan berisi jawaban atas rumusan masalah kemudian dilengkapi dengan saran untuk pihak yang terkait dalam aplikasi *dubsmash*.