

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Musik merupakan “karya seni manusia sebagai ungkapan isi hati yang diwujudkan dalam bentuk bunyi atau suara yang teratur, memiliki irama, melodi, harmonisasi yang dapat menggugah perasaan pendengarnya”.¹ Proses pembuatan musik dilakukan dengan cara merekam suara instrumen seperti gitar, piano, drum, biola dan lain sebagainya dengan menggunakan *tape recorder* sebagai penyimpan data suara tersebut. Cara pembuatan musik seperti ini memerlukan biaya yang mahal karena membutuhkan instrumen dalam bentuk fisik.

Perkembangan teknologi pada era globalisasi ini dengan hadirnya komputerisasi maka begitu cepat memunculkan banyak inovasi aplikasi. Beberapa aplikasi diciptakan untuk memprogram dan mengolah suatu data contohnya *fruity loops studio* untuk membuat komposisi musik digital. *Fruity loops studio* merupakan *Digital Audio Workstation (DAW)* yaitu aplikasi antarmuka yang dirancang untuk melakukan *recording, mixing, mastering* dan *editing*. Hadirnya aplikasi *digital audio workstation* seperti *fruity loops studio* mempermudah musisi untuk membuat musik karena tidak memerlukan satu-persatu alat dalam bentuk fisik yang harganya mahal. Pada proses pembuatan musik sebelum adanya *fruity loops studio* alat yang dibutuhkan begitu banyak

¹ Ketut Wisnawa, 2020, *Seni Musik Tradisi Nusantara*, Nilacakra, Bali, hlm. 2.

seperti gitar, piano, drum, biola termasuk perangkat untuk merekam yaitu *tape recorder, mixer, mixing board*. Aplikasi *Fruity loops studio* mempunyai *plugin VST* yang terbagi menjadi dua yaitu *VSTi* sebagai instrumen dan *VSTx* sebagai efek. “*VST* adalah singkatan dari *Virtual Studio Technology* dan pada dasarnya diciptakan untuk meniru berbagai peralatan perangkat keras yang digunakan di studio”.² *VST* meniru instrumen dengan bunyi yang sama persis dengan aslinya sehingga untuk membuat musik digital tidak memerlukan perangkat keras.

Pada *Fruity loops studio* juga terdapat banyak *sample* dan *loops* yang bisa digunakan untuk membuat suatu karya musik digital. *Sample* dan *loops* dapat diunduh secara gratis di internet. *Sample* adalah contoh suara dari instrumen tertentu tanpa komposisi misalnya adalah suara *kick drum, snare drum, hi-hat drum, tom drum, simbal drum*. *Loops* adalah contoh suara instrument tertentu dengan komposisi dari beberapa *sample* misalnya adalah suara permainan drum secara utuh tanpa iringan alat musik yang lain, permainan piano, permainan bass dan lain sebagainya. Musisi membuat musik semakin sederhana dan mudah karena cukup mengomposisikan *VST* dengan *sample* dan *loops* untuk menjadi sebuah musik digital yang diinginkan. *VST, sample* dan *loops* dalam *fruity loops studio* selain mempermudah proses pembuatan musik juga menghemat biaya karena dapat diunduh secara gratis untuk versi demo. Perkembangan teknologi pada pembuatan musik digital seperti pada aplikasi *fruity loops studio* adalah kemajuan yang baik namun memunculkan persoalan

² Lucas Welter, Apa Itu Plugin VST Dan Bagaimana Mereka Dapat Meningkatkan Kreativitas Anda, hlm. 1 <https://www.tunecore.com/id/blog/2019/11/what-are-vst-plugins-and-how-can-they-boost-your-creativity.html>, diakses 13 November 2021.

baru. Konsep dasar perlindungan Hak Cipta mensyaratkan bahwa suatu Ciptaan dapat dilindungi jika memenuhi tiga kriteria yaitu telah diwujudkan dalam bentuk nyata (*fixation*), bersifat khas dan pribadi (*originality*), diciptakan berdasarkan inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan keterampilan atau keahlian (*creativity*). Permasalahan lain yang muncul berupa kebingungan dalam menentukan siapakah yang dapat dikatakan sebagai pencipta musik dan apakah hasil karya dari *fruity loops studio* tersebut adalah *original* sehingga bisa mendapat perlindungan Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 butir 2 mendefinisikan bahwa “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”.

Definisi tersebut jika digunakan dalam menentukan siapakah pencipta musik pada kasus aplikasi *fruity loops studio* menjadi tidak jelas. Pembuatan musik pada *fruity loops studio* berbeda dengan secara analog atau manual yang dimainkan dengan perangkat keras yang nyata langsung direkam dan tersimpan sehingga benar-benar dikatakan *original*. Pembuatan musik digital pada *fruity loops studio* melibatkan banyak pihak yaitu pemilik aplikasi, pencipta *sample*, *loops* dan musisi sebagai pembuat komposisi. Makna kata secara bersama-sama yang dimaksud apakah berarti pemilik *sample*, *loop* dan musisi semuanya adalah pencipta musik dari hasil karya pada *fruity loops studio*. Orisinalitas musik digital yang dihasilkan dari aplikasi *fruity loops studio* juga menjadi persoalan. Apakah pada proses pembuatan musik yang melibatkan banyak

pihak tersebut dapat dikategorikan sebagai karya yang orisinal sehingga dapat dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.

Kedua hal tersebut penting untuk diteliti lebih lanjut mengingat produksi musik digital di era ini berkembang begitu cepat. Perkembangan dalam produksi musik digital yang begitu cepat memungkinkan terjadinya pelanggaran hak cipta. Penulis tertarik untuk meneliti permasalahan ini karena merupakan salah satu pengguna dari aplikasi *fruity loops studio* dalam menciptakan hasil karya berupa musik digital. Berdasarkan latar belakang masalah yang ada maka penulis merumuskan dan mengajukan judul **“ORISINALITAS KARYA MUSIK YANG DICIPTAKAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FRUITY LOOPS STUDIO* BERDASARKAN PERSPEKTIF HAK CIPTA”**.

B. Rumusan Masalah

1. Apakah hasil karya musik dari aplikasi *fruity loops studio* dapat dikualifikasikan sebagai karya yang original sehingga bisa mendapatkan perlindungan hak cipta?
2. Siapakah yang dikatakan sebagai pencipta dari karya musik yang dibuat menggunakan aplikasi *fruity loops studio*?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui apakah hasil karya musik dari aplikasi *fruity loops studio* dapat dikualifikasikan sebagai karya yang original sehingga bisa mendapatkan perlindungan hak cipta.

2. Untuk mengetahui siapakah yang dikatakan sebagai pencipta hasil karya musik dari aplikasi *fruity loops studio*.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Bagi perkembangan ilmu hukum pada umumnya dan perkembangan Hukum atas Hak Kekayaan Intelektual dibidang Hak Cipta.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi Musisi pengguna aplikasi *fruity loops studio* yaitu untuk mengetahui apakah karya musik yang diciptakan bisa mendapatkan perlindungan hak cipta.

- b) Bagi Penulis yaitu untuk memperluas wawasan penulis tentang hak cipta serta sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Strata 1 (S1)

E. Keaslian Penelitian

Penelitian Hukum yang berjudul “Tinjauan Yuridis Terhadap Hasil Karya Musik Dari Aplikasi *Fruity Loops Studio* Berdasarkan Perspektif Hak Cipta” ini adalah karya asli penulisan dan bukan merupakan plagiasi dari hasil karya penulis yang lain. Penulis memberi perbandingan dengan tiga penulisan hukum yang membedakan dengan penelitian ini.

1. Roy Kristian, 8111413171, Fakultas Hukum Universitas Semarang, 2017.

Judul Penulisan Hukum Perlindungan Hukum Aplikasi Karya Cipta Lagu Anak di *Playstore* Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Rumusan masalah adalah bagaimana pelanggaran Hak Cipta lagu anak berbasis Aplikasi di *Playstore* ditinjau dari Undang-Undang

Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta? dan 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? Tujuan penelitiannya adalah untuk 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 dan untuk 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.

Hasil penelitian Roy Kristian adalah bahwa 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. Perlindungan Hak Cipta belum bisa menjangkau pada Aplikasi lagu anak, karena penyebarannya pada sistem digital sulit atau jauh dari pengawasan Pencipta/Pemegang Hak Cipta.

Perbedaan dengan penulisan hukum ini adalah Roy Kristian lebih berfokus pada pelanggaran Hak Cipta lagu anak berbasis Aplikasi di *Playtore* dan bagaimanakah perlindungan hukum terhadap karya cipta berupa lagu anak yang diunduh secara gratis melalui *Playstore*, sedangkan

penulisan ini berfokus pada hasil karya dari aplikasi *fruity loops studio* yang berupa musik ditinjau berdasarkan perspektif hak cipta.

2. Hendrykus Andrianto, 130511341, Alumni Universitas Atma Jaya Yogyakarta, 2016. Judul Penulisan Hukum Tinjauan Yuridis Terhadap Hasil Karya Dari Aplikasi *Dubsmash* Menurut Perspektif Hak Cipta, Rumusan masalah adalah apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video merupakan suatu karya yang dilindungi hak cipta? dan apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video melanggar hak cipta? Tujuan penelitiannya adalah untuk menganalisis bahwa karya dari aplikasi *dubsmash* merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta atau tidak dan untuk mengetahui apakah hasil karya dari aplikasi *dubsmash* melanggar hak cipta.

Hasil penelitian Hendrykus Andrianto yaitu bahwa hasil karya dari aplikasi *dubsmash* merupakan sebuah video *lipsync* berdurasi 10-20 detik. Video hasil karya dari aplikasi *dubsmash* bukan merupakan sebuah karya cipta yang dilindungi menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam Pasal 1 angka 3, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* tersebut tidak termasuk ke dalam unsur-unsur atau persyaratan dianggap sebagai suatu ciptaan, yakni tidak terpenuhinya unsur originalitas. Adapun dalam Pasal 40 mengenai ciptaan yang dilindungi, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tidak termasuk ke dalam lingkupannya. Karena hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut bukan termasuk sebagai karya yang dilindungi oleh hak cipta

melainkan hanya karya-karya biasa semata, maka hasil karya dari aplikasi dubsplash tidak mendapatkan perlindungan hukum dari Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Video yang merupakan hasil karya dari aplikasi *dubsplash* didalamnya terdapat klip audio dari musik atau film milik orang lain atau mungkin rekaman suara orang lain. Maka dari itu hasil karya dari aplikasi dubsplash melanggar hak cipta yang dimana melanggar hak moral. Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, hasil karya dari aplikasi *dubsplash* tersebut melanggar Pasal 5 ayat (1) huruf e yang mana terjadi mutilasi ciptaan atas hasil karya cipta milik orang lain. Aplikasi *dubsplash* dalam hal ini juga melanggar ketentuan Pasal 5 ayat (1) dengan melakukan tindakan mutilasi ciptaan yang membuat klip audio dari musik atau film milik orang lain menjadi bagian yang tidak utuh.

Perbedaan dengan penulisan ini adalah Hendrykus Andrianto fokus pada hasil karya dari aplikasi *dubsplash* yang berupa video merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta serta apakah hasil karya dari aplikasi *dubsplash* yang berupa video melanggar hak cipta, sedangkan penulisan ini lebih fokus pada hasil karya dari aplikasi *fruity loops studio* yang berupa musik ditinjau berdasarkan perspektif hak cipta serta siapakah yang dapat dikatakan sebagai pencipta.

3. Gigih Cendikia Muslim, 5117500221, Fakultas Hukum Universitas Pancasakti Tegal, 2020. Judul Penulisan Hukum Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Karyanya Dibajak Pihak Lain Dalam Media Sosial, Rumusan masalah adalah bagaimana perlindungan hak cipta

terhadap pencipta lagu yang karyanya di bajak pihak lain di media sosial? dan bagaimana upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta lagu apabila karyanya di bajak pihak lain? Tujuan penelitiannya adalah untuk mendeskripsikan perlindungan hak cipta terhadap pencipta lagu yang karyanya di bajak pihak lain tanpa ijin di media sosial dan untuk mendeskripsikan penyelesaian upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta lagu apabila karyanya dibajak pihak lain.

Hasil penelitian Gigih Cendikia Muslim yaitu bahwa perlindungan hak cipta terhadap pencipta lagu yang dibajak pihak lain bahwa pencipta dan pemegang hak cipta memiliki hak terhadap suatu ciptaannya, yaitu hak moral (*moral right*) dan hak ekonomi (*economic right*). Hak tersebut bersifat khusus atau istimewa, karena hanya dimiliki oleh pencipta dan pemegang hak cipta terhadap karya ciptanya. Serta upaya yang dapat ditempuh bagi pencipta lagu dalam mengatasi pembajakan dalam media sosial adalah dengan cara mendaftarkan ciptaannya tersebut kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

Perbedaan dengan penulisan ini adalah Gigih Cendikia Muslim lebih fokus pada perlindungan hak cipta terhadap pencipta lagu yang karyanya di bajak pihak lain di media sosial, sedangkan penulisan ini lebih fokus pada hasil karya dari aplikasi *fruity loops studio* yang berupa musik ditinjau berdasarkan perspektif hak cipta.

F. Batasan Konsep

1. Musik

Berdasarkan penjelasan Penjelasan Pasal demi Pasal, Pasal 40 Ayat (1) Huruf d Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan musik adalah lagu atau musik dengan atau tanpa teks diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang bersifat utuh.

2. Aplikasi *Fruity Loops Studio*

Fruity Loops Studio atau yang lebih dikenal dengan *FL Studio* adalah aplikasi yang diciptakan secara khusus untuk memproduksi musik yang didalamnya berisikan fitur pendukung untuk keperluan perekaman audio *multitrack*, *sequencing*, *mixing* dan *mastering*. Format lagu yang dihasilkan dari aplikasi ini dapat berupa *MP3*, *WAV*, *MID* dan *OGG*.

3. Hak Cipta

Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan definisi 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.

4. Pencipta

Pengertian pencipta menurut Pasal 1 Angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

5. Orisinal

Penjelasan Pasal 1 huruf a Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta mengatur bahwa yang dimaksud keaslian (*originality*) adalah hasil karya yang bukan tiruan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian hukum yang digunakan merupakan jenis penelitian empiris yaitu “penelitian hukum yang berupaya untuk melihat hukum dalam artian yang nyata dan untuk meneliti bagaimana hukum bekerja di masyarakat”.³ Penelitian ini berfokus pada fakta sosial yakni orisinalitas hasil karya musik yang diciptakan menggunakan aplikasi *Fruity Loops Studio*. Penelitian ini menggunakan pendekatan “Perundang-Undangan (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua peraturan Perundang-Undangan dan regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang dibahas (diteliti)”.⁴

2. Sumber Data

a) Data Primer adalah “data yang diperoleh secara langsung dari responden tentang obyek yang diteliti”.⁵ Data primer dalam penelitian ini adalah proses pembuatan musik menggunakan aplikasi *fruity loops studio* oleh saudara Franklyan Josua Wohel dan Kris Diyanto.

b) Data Sekunder terdiri atas:

³ Muhammad Syahrums, 2022, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Dotplus Publisher, Riau, hlm. 4.

⁴ H. Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, hlm. 56.

⁵ Tim Revisi Pedoman Penulisan Hukum, 2019, *Buku Pedoman Penulisan Hukum*, Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Yogyakarta, hlm. 7.

1) Bahan hukum primer yaitu:

Dokumen hukum yang memiliki daya mengikat bagi subyek hukum. Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, peraturan kebijakan dan/atau perizinan, putusan lembaga peradilan, putusan Lembaga penyelesaian sengketa.⁶

Bahan hukum primer dalam penelitian penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2) Bahan Hukum Sekunder adalah “dokumen hukum yang tidak memiliki daya mengikat bagi subyek hukum terdiri atas: Pendapat hukum yang diperoleh dari buku, jurnal, dan laporan hasil penelitian, kamus dan narasumber”.⁷

3. Cara Pengumpulan Data

a) Untuk memperoleh data primer dalam penelitian ini penulis melakukan:

1) Wawancara

Pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan kepada saudara Franklyan Josua Wohel dan Kris Diyanto terkait proses pembuatan karya musik mereka menggunakan aplikasi *fruity loops studio*.

2) Observasi

Pengumpulan data dengan melihat dan memperhatikan secara langsung proses pembuatan musik menggunakan aplikasi

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*, hlm. 8.

fruity loops studio yang dilakukan oleh saudara Franklyan Josua Wohel dan Kris Diyanto.

b) Untuk memperoleh data sekunder dilakukan melalui studi kepustakaan. Studi kepustakaan dilakukan dengan mempelajari, menelaah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, buku, jurnal dan hasil penelitian tentang orisinalitas Ciptaan dalam Hak Cipta.

4. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian adalah “tempat/wilayah terjadinya permasalahan hukum yang diteliti”.⁸ Lokasi Penelitian yang dipilih adalah Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta bertempat di studio musik *expert boys* dan tempat tinggal saudara Franklyan Josua Wohel serta Kris Diyanto.

5. Responden

Responden merupakan “orang atau kelompok masyarakat yang terkait secara langsung dengan masalah penelitian yang diteliti”.⁹ Responden dalam penelitian ini adalah Franklyan Josua Wohel dan Kris Diyanto.

6. Narasumber

Narasumber adalah “orang yang memberikan pendapat atas objek yang diteliti”.¹⁰ Narasumber dalam penelitian ini adalah Agum Firdaus selaku produser rekaman *expert boys*.

7. Analisis Data

⁸ Tim Revisi Penulisan Pedoman Hukum, *Op.Cit.*, hlm. 8.

⁹ H. Muhaimin, *Op.Cit.*, hlm. 89.

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 90.

Data primer terdiri dari data kualitatif dan data kuantitatif, sedangkan data sekunder terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang dideskripsikan menggunakan kalimat yang menjelaskan mengenai data tersebut kemudian dianalisis dengan memberikan interpretasi hukum. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan mempertimbangkan kesesuaian, kecenderungan, disharmoni atau inskonsistensi. Berdasarkan analisis data tersebut kemudian dilakukan “penarikan kesimpulan dengan metode penalaran deduktif”.¹¹

¹¹ Tim Revisi Penulisan Pedoman Hukum, *Op.Cit.*, hlm. 9.