

PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PENGGUNAAN LAGU SEBAGAI BACKSOUND DI LIVE STREAMING GAME DI FACEBOOK

I Komang Wardhana Putra, Fakultas Hukum Universitas Udayana,
e-mail : Wardhanaputra12@gmail.com
Ida Bagus Erwin Ranawijaya, Fakultas Hukum, Universitas Udayana,
e-mail : idabagus_erwin@unud.ac.id

DOI : KW.2021.v11.i01.p11

ABSTRAK

Tujuan penulisan jurnal ilmiah ini untuk mengetahui perlindungan hak cipta musik di dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terkait dengan penggunaan lagu sebagai backsound dalam siaran langsung Facebook. Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ilmiah ini adalah metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan yuridis. Dalam penelitian ini ditemukan bahwa perlindungan hak cipta, khususnya musik yang digunakan menjadi backsound siaran langsung Facebook, diatur pada Pasal 5 dan pasal 9 UU Hak Cipta. Upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pencipta apabila terjadi pelanggaran terhadap suatu karya ciptanya adalah melalui upaya preventif dan upaya represif. Penyelesaian sengketa Hak Cipta sebagaimana yang diamanatkan oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 95 ayat 1 disebutkan bahwa Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pengadilan perdata yang berwenang dalam arti memiliki kompetensi mutlak dalam perkara ini adalah Pengadilan Niaga.

Kata Kunci : *Backsound, Hak Cipta, Facebook*

ABSTRACT

The purpose of writing this scientific journal is to find out the protection of music copyright in Law Number 28 of 2014 concerning Copyrights related to the use of songs as backsound in Facebook live broadcasts. The method used in writing this scientific journal is a normative legal research method with a juridical approach. In this study, it was found that copyright protection, especially music used as the backsound for Facebook live broadcasts, is regulated in Article 5 and Article 9 of the Copyright Law. Legal remedies that can be taken by the creator in the event of a violation of his copyrighted work are through preventive and repressive efforts. Settlement of Copyright disputes as mandated by Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. Article 95 paragraph 1 states that Copyright dispute settlement can be done through alternative settlement, arbitration, or court. The civil court which in the sense of having absolute competence in this case is the Commercial Court.

Keywords: *Background Sound, Copyright, Facebook*

I. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

HKI merupakan hak istimewa terbatas diperoleh setiap individu atau kumpulan individu untuk pekerjaan atau kreasi mereka. Sesuai dengan UU (DPR-RI) tertanggal Maret 21, 1997, Hak adalah hak istimewa yang sah yang diidentikkan dengan inovasi dan keinovatifan seseorang atau kumpulan individu yang

diidentifikasi dengan keamanan masalah reputasi di bidang usaha (*business notoriety*) dan kegiatan atau administrasi di bidang usaha (*goodwill*).

Pada dasarnya pedoman hukum yang mengatur Hak Kekayaan Intelektual (HKI) baik di tingkat publik maupun global yang bertujuan untuk memastikan pemegang hak istimewa di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang mereka miliki agar tidak diabaikan oleh pihak mana pun, yang menyiratkan hal ini tercermin dalam menawarkannya kepada pemegang hak kekayaan intelektual dengan kebebasan tertentu. Pemberian kebebasan selektif kepada pemegang Hak kekayaan intelektual tergantung pada tiga (3) alasan, khususnya *social*, alasan moneter dan tujuan di balik keuntungan, dengan cara ini negara berkewajiban untuk memberikan jaminan kepada individu tersebut melalui asuransi HKI. *Copy Right* merupakan hak yang secara tegas diperbolehkan yang dimiliki oleh pembuatnya untuk menciptakan karyanya atau mengizinkan untuk berbagai perkumpulan.¹

Di Jaman globalisasi seperti ini, bermain video game sangat melemahkan dan telah menjadi pengalihan bagi populasi secara keseluruhan. Beberapa analisis merencanakan permainan untuk remaja untuk tujuan pembelajaran dan pemeragaan, melihat bahwa kecenderungan, proses berpikir, dan strategi yang bergantung pada kelompok usia dan orientasi seksual menarik untuk diperhatikan. Sorotan korespondensi yang disajikan saat ini bukan berupa pesan, gambar, dan video. suara belum sampai ke video atau media umum. Korespondensi melalui video saat ini tidak dalam struktur yang terputus, seperti dalam video yang direkam dan kemudian dikirim melalui aplikasi, namun sampai saat ini korespondensi dalam struktur langsung atau klien aplikasi dapat mengamati langsung atau menyampaikan secara langsung melalui permainan video game.²

Game Streaming adalah tindakan atau fasilitas yang memungkinkan seseorang untuk bermain atau melakukan siaran langsung. Hal ini tidak hanya membuat seseorang ikut serta dalam permainan yang memainkannya tetapi juga berkolaborasi dalam permainan dan mereka dapat berkomunikasi secara real time melalui media yang dapat diakses seperti Facebook, Youtube dan televisi Nimo dan secara bersamaan terhubung dengan orang-orang yang menonton.³

Permasalahan yang sering di hadapi sekarang adalah banyaknya *konten creator* yang sedang melakukan siaran langsung dengan menggunakan lagu sebagai suara latar mereka di *live streaming facebook* tanpa meminta ijin ke pemilik lagu tersebut. Sebagian besar perkumpulan ini tidak menyadari bahwa setiap karya musik atau nada yang mereka gunakan saat melakukan live streaming saat ini telah memiliki jaminan aturan UU Nomor 28 Hak Kekayaan Intelektual pasal satu ayat satu. Hak Cipta adalah hak elit dari pembuat yang muncul sebagai akibat tergantung pada standar yang menentukan setelah suatu karya diakui dalam struktur yang jelas tanpa mengurangi batasan sesuai dengan pengaturan undang-undang dan pedoman. Properti yang menjadi hak pembuat adalah akibat dari ketajamannya atau inovasi berlisensinya,

¹ Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan dalam Perbankan*. Deepublish, (2015). h.1-2

² Setyawan, Ryan Ari, and Yumarlin Marzuki. "Survei Aplikasi Video Live Streaming Dan Chat Di Kalangan Pelajar." in *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*", vol. 1, no. 1. (2018) : 185

³ Syafuddin, Khairul. "Kajian Game Streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo Tv." *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia* 1, no. 2 (2020): 32-42 : 34

dengan cara ini hak terhadap properti dinamakan Hak Kekayaan Intelektual.⁴ *Konten creator* di Indonesia saat ini masih belum menyadari dan belum mengetahui adanya perlindungan hukum teruntuk pihak yang dirasa mengalami kerugian dari hal pelanggaran hak eksklusif. seharusnya para pemegang hak cipta yang memakai lagu sebagai latar atau suara di dalam *live streaming* tersebut semestinya mendapatkan hak ekonomi berbentuk royalti, dan juga hak moral dari pencipta potret berupa pencantuman nama pencipta. Bertitik tolak dari uraian masalah tersebut, penulis tertarik untuk menganalisis lebih lanjut melalui penelitian yang berjudul "Perlindungan Hak Cipta Atas Penggunaan Lagu Sebagai Backsound Live Streaming Video Game Di Facebook", Sebelumnya terdapat dua (2) penelitian terdahulu yang mempunyai konteks yang serupa dengan pembahasan yang akan di bahas. Yaitu penelitian yang di lakukan oleh P. Dina Amanda Swari yang berjudul "Perlindungan Hukum Lagu Yang Diunggah Tanpa Izin Pencipta Di Situs Youtube" dan penelitian dari Syahrul Hidayanto yang berjudul "Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia" Dari uraian latar belakang yang sudah dipaparkan penulis, maka dari itu jurnal ini akan dilakukan lebih lanjut dalam permasalahan diatas dan berjudul "PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS PENGGUNAN LAGU SEBAGAI BACKSOUND LIVE STREAMING VIDEO GAME DI FACEBOOK".

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hak cipta atas pemakaian lagu sebagai *backsound* pada *live streaming* video game di *Facebook* ?
2. Apa bentuk upaya hukum dalam penyelesaian sengketa hak cipta atas pemakaian lagu sebagai *backsound live streaming* video game di *Facebook* ?

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan jurnal ini ialah agar memahami perlindungan hukum pemilik hak cipta atas karya musik yang dipasarkan atau dipakai melalui media sosial (khususnya *Facebook*) menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang di aplikasikan pada jurnal ilmiah ini merupakan penelitian hukum normatif dengan yaitu dilakukan dengan cara mengumpulkan dan menganalisis bahan pustaka yang didapatkan dari data primer dan data sekunder. Penulisan ini menggunakan jenis pendekatan peraturan perundang-undangan (Metode pendekatan *Statute Approach*) dengan cara mengkaji ketentuan yang ada di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan bahan hukum sekunder yang digunakan adalah literatur mengenai Hak Cipta.⁵

⁴ Republik Indonesia, Undang - Undang RI No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1 ayat 1.

⁵ Amiruddin, Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Cet. 9, Rajawali Pers, Jakarta, (2016) h. 118.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Perlindungan Hak Cipta Atas Pemakaian Lagu Sebagai *Backsound* Di *Live Streaming Video Game* Di *Facebook*

Hak cipta merupakan hak pilih dari pembuatnya sebagai akibat bergantung pada standar-standar definitif terhadap suatu karya yang diakui pada suatu susunan jelas yang tidak merubah pembatasan berdasarkan pengaturan undang-undang dan pedoman-pedoman. Karya yang di lindungi pada pasal 40 ayat (1) huruf d dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ialah lagu.⁶ Selanjutnya, Hak Cipta merupakan hak wajib yang dijamin sebab jika tidak dijamin dapat merugikan individu yang berupaya untuk membangkitkan, membayangkan, berfikir untuk membuat karya, oleh karena itu dapat di sampaikan Hak Cipta ialah komponen yang vital HKI untuk diamankan.⁷ Asuransi hak cipta yang sah berarti untuk melindungi manifestasi dari pembuat individu atau perkumpulan yang perlu melakukan demonstrasi meniru pemalsuan, pada dasarnya hak cipta adalah semacam milik pribadi atau perkumpulan atau ciptaan sebagai enkapsulasi pemikiran pembuatnya di bidang pengerjaan, menulis, ilmu pengetahuan. Karena perlindungan hukum yang sah adalah sesuatu yang unik, otoritas publik sebagai agen daerah setempat membuat sesuatu yang lebih konkret dalam mengesahkan dan memastikan hukum, khususnya dengan membuat pedoman hukum.⁸

Hak Cipta merupakan hak pilih, diberikan dengan cara eksklusif oleh pemegangnya sehingga tidak terdapat individu menyalahgunakan hak itu tanpa kesepakatan dari pembuat atau pemilik. Pasal 4 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 menyebutkan hak cipta adalah hak pilih yang mencakup kebebasan Moral & Hak Ekonomi.⁹ Hak ekonomi ialah sebuah wujud penghargaan sebuah karya yang dibuat atau diciptakan oleh pembuatnya yang dapat diaplikasikan di daerah setempat. Secara tegas, kebebasan elit pembuat atau pemilik hak cipta dirancang pada Pasal 9 Undang Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Selanjutnya, setiap orang yang ingin menggunakan lagu atau music atau dari perspektif hak ekonomi yang dibuat bagi tindakan bisnis dan tambahan diidentifikasi dengan kepentingan individu, wajib memperoleh izin dari pemilik terlebih dahulu, untuk hak cipta tertentu melalui memungkinkan izin. Hal ini sesuai dengan gagasan tentang hak istimewa elit sebagai kebebasan yang secara eksklusif diharapkan oleh pemiliknya, maka dari itu tidak ada individu yang dapat menyalahgunakan hak istimewa ini tanpa persetujuan dari pemiliknya.¹⁰

⁶ Maharani, Desak Komang Lina, and I. Gusti Ngurah Parwata. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video Di Situs Youtube." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, no. 10 (2019): 1-14 4

⁷ Thalib, Prawitri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang Tentang Hak Cipta." *Yuridika* 28, no. 3 (2013) : 352.

⁸ Tirtakoesoemah, Annisa Justisia, and Muhammad Rusli Arafat. "Penerapan Teori Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Penyiaran." *Pena Justisia: Media Komunikasi Dan Kajian Hukum* 18, no. 1 (2020) : 2-3

⁹ Panjaitan, Hulman, and Wetmen Sinaga. *Performing Right Hak Cipta Atas Karya Musik Dan Lagu Serta Aspeknya (Edisi Revisi)*. UKI Press, 2017. h.73.

¹⁰ Hulman Panjaitan, Wetmen Sinaga, Op.Cit., h.83-84.

Bern Show mendefinisikan hak moral yaitu hak yang ditetapkan oleh pembuatnya, yang mengandung pengertian bahwa hak tersebut tidak dapat dilenyapkan meskipun hak cipta tersebut sudah habis masa berlakunya. Hak moral diakui dari kebebasan finansial, jika hak istimewa moneter memiliki nilai finansial. Bagaimanapun, kebebasan moral menunjukkan hak yang tersembunyi di balik kualitas ekonomi. Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pasal 5 menyebutkan bahwa hak moral adalah kebebasan-kebebasan yang tak henti-hentinya melekat pada pembuatnya. Oleh sebab itu, hak-hak moral tidak bisa dipindahkan semasih pembuatnya masih ada, namun kegiatan kebebasan itu bisa digerakkan oleh kehendak dengan alasan yang berbeda berdasarkan pada pengaturan yang berlaku setelah pembuatnya meninggal.¹¹

Facebook Gaming telah memberikan perlindungan Hak Cipta terhadap lagu dan menganggap hal serius tentang hak kekayaan intelektual dan meyakini bahwa mendorong kebebasan berekspresi, berkegiatan dan berinovasi di dalam komunitas merupakan hal yang sangat penting. *Kontent Creator* adalah pemilik semua konten dan informasi yang di posting melalui *Facebook Gaming* dan dapat mengontrol batasan pembagian konten tersebut melalui pengaturan aplikasi dan privasi. Sanksi yang diberikan berupa ganti rugi atau kurungan penjara yang dimana disebutkan di dalam pasal 1 UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Di dalam pengaturannya *facebook gaming* meminta penggunaannya untuk menghormati HKI, hak merek, hak cipta, hak dagang dan hak hukum lainnya. *Facebook Gaming* tidak mengizinkan *konten creator* untuk melanggar hak kekayaan intelektual orang lain. *Facebook* bekerja sama dengan *content creator* terhadap pembuatan bahan *content* agar bisa disiarkan secara *live*. Dalam kerjasamanya *content creator facebook gaming* dapat mengklaim kontennya untuk beberapa izin atau lisensi.¹²

Lisensi merupakan perjanjian tertulis diberikan oleh pemilik hak cipta yang berkaitan pada satu pihak lagi untuk mempraktikkan kebebasan ekonomi atas ciptaannya atau bentuk kebebasan dengan prosedur yang telah ditentukan.¹³ Perjanjian tersebut secara konsisten non-selektif yang menyiratkan bahwa dalam hal tidak ada pengaturan lain, pemilih hak cipta dalam hal apa pun dapat menjalankannya sendiri atau memberikan izin kepada orang luar untuk menyelesaikan kegiatan yang sah untuk mendistribusikan atau meniru karyanya. Terdapat 3 Lisensi yang dapat dilakukan *konten creator facebook* antara lain:

- a. *Full Copyright* merupakan perlindungan terhadap karya cipta terhadap sebuah musik, bilamana *content creator* hendak memakai musik sebagai *background* harus mendapatkan izin langsung dari pencipta atau pemilik lagu.
- b. *Creative Commons* merupakan lisensi yang memungkinkan pencipta atau pemilik lagu untuk memberikan izin kepada syarat yang telah ditentukan

¹¹ Ibid, Pasal 5 ayat (2)

¹² Juriadi, Juriadi. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Terkait Hak Cipta Atas Peng-cover-an Lagu Di Facebook Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 27, no. 7 (2021): 1022-1041.

¹³ Pratiwi, Ni Wayan Mira Eka, and I. Made Arya Utama. "Penggandaan Musik Dalam Bentuk Mp3 Melalui Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." (2018) : 4

oleh pencipta yang harus di penuhi oleh pengguna untuk mnnggunakan lagu tersebut.

- c. *Public Domain* merupakan lisensi dengan peraturan yang paling bebas di bandingkan dengan lisensi lainnya, dimana dengan adanya izin ini para *konten creator* bisa memakai lagu sebagai *backsound* didalam *live streamingnya*.

3.2. Upaya Hukum Dalam Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Atas Pemakaian Lagu Sebagai *Backsound Live Streaming Video Game Di Facebook*

Sengketa atau konflik dalam Bahasa Inggris *conflict* yang artinya bentrokan, pertempuran, perselisihan dan atau pencederaan, sedangkan di dalam kamus Bahasa Indonesia berarti pertentangan. Sengketa, yaitu sebuah konflik yang berkembang atau berubah menjadi sebuah sengketa apabila pihak yang merasa di rugikan telah menyatakan rasa tidak puas atau keprihatinannya baik secara tidak langsung kepada pihak yang di anggap sebagai penyebab kerugian atau kepada pihak lain.¹⁴

Kecenderungan manusia tidak hanya memiliki keinginan untuk melahirkan suatu karya cipta, melainkan juga meniru dan memakai ciptaan orang lain. Bila suatu ciptaan tertentu diminati oleh masyarakat, sering kali ciptaan tersebut dipakai atau diperbanyak (dibajak) kepada pihak lain tanpa pengetahuan si pencipta, misalnya penggunaan musik sebagai *backsound* lagu. *Full Copyright* merupakan perlindungan terhadap karya cipta terhadap sebuah musik, bilamana *content creator* hendak memakai musik sebagai *backsound* harus mendapatkan ijin langsung dari pencipta atau pemilik lagu. H. OK. Saidin mengemukakan bahwa jika kita kaitkan dengan hak cipta, maka yang menjadi subjeknya ialah pemegang hak, yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak itu. Yaitu dengan jalan pewarisan, hibah, wasiat atau pihak lain dengan perjanjian sebagaimana dimaksudkan oleh Pasal 3 UUHC Indonesia. Sedangkan yang menjadi objeknya ialah benda yang dalam hal ini adalah hak cipta sebagai benda immateril.¹⁵

Upaya pencegahan yang dapat dilakukan oleh pencipta antara lain, mendaftarkan karya cipta agar nantinya memperoleh perlindungan hukum dan kepastian hukum mengenai hak atas ciptaannya sebab apabila terjadi sengketa dikemudian hari dapat dijadikan bukti di pengadilan. Serta diperlukan pemahaman pencipta terhadap Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dengan memahami undang-undang Hak Cipta, pencipta akan mengerti hak-haknya sebagai pencipta, apabila merasa dirugikan dengan adanya pembajakan hak cipta maka pada prinsipnya pencipta sudah mengetahui apa yang harus dilakukan untuk mempertahankan hak ciptaannya.

Perlindungan Hukum secara Represif juga dapat ditempuh, apabila ada suatu tindakan ketika sebuah karya cipta telah dilanggar. Upaya hukum represif ini dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga. Dari segi hukum perdata, penegakan hukum terhadap terjadinya pelanggaran hak cipta dapat dilihat melalui penerapan pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan : "Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian bagi orang lain, mewajibkan orang yang

¹⁴ Rumbekwan, Richard GE. "Penyelesaian Sengketa Akibat Terjadinya Pelanggaran Hak Cipta di pengadilan Niaga." *Lex Crimen* 5, no. 3 (2016).h.132

¹⁵ Hulman Panjaitan, Wetmen Sinaga, Op.Cit., h.85.

karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut". Dari pasal tersebut dapat dilihat untuk mencapai suatu andil yang baik dalam melakukan gugatan berdasarkan perbuatan melanggar hukum harus dipenuhi syarat-syarat atau unsur-unsur perbuatan melawan hukum.¹⁶

Terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi, maka sesuai dengan pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, harus ada sanksi yang dapat diterapkan, antara lain :

1. Penentuan ganti rugi kepada pihak yang dianggap telah melanggar;
2. Penghentian kegiatan perbuatan, perbanyakan, pengedaran, dan penjualan ciptaan illegal (bajakan) yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta;
3. Perampasan dan pemusnahan barang illegal yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.¹⁷

Dalam UU Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, wewenang Pengadilan Niaga dalam penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilihat dalam bab XIV dan Bab XV dari pasal 95 sampai pasal 109. Pasal 95 menentukan :

1. Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternative penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan
2. Pengadilan yang berwenang sebagaimana yang dimaksud ayat (1) adalah Pengadilan Niaga.
3. Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud ayat (2) tidak berwenang menangan penyelesaian sengketa Hak Cipta.
4. Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/ atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

1. Alternatif Penyelesaian

Sengketa Alternatif Penyelesaian Sengketa berdasarkan Penjelasan Pasal 95 ayat (1) UU Hak Cipta hanya sebatas Mediasi, Negosiasi, dan Konsiliasi. Jika diuraikan pengertian dari Alternatif Penyelesaian Sengketa berdasarkan UU Hak Cipta adalah sebagai berikut:

- a. Mediasi, menurut Moore dalam Joni Emirzon bahwa mediasi adalah intervensi oleh pihak ketiga yang tidak berpihak dan netral dalam membantu penyelesaian sengketa para pihak yang berselisih untuk mencapai kesepakatan secara sukarela.¹⁸
- b. Negosiasi, menurut Munir Faudy adalah penyelesaian masalah antara para pihak dengan suatu proses tawar-menawar untuk mencapai suatu kesepakatan.
- c. Konsiliasi, adalah penyelesaian sengketa yang melibatkan pihak ketiga yaitu konsiliator. Namun, kesepakatan dan keputusan sepenuhnya dilakukan oleh para pihak. Konsiliator melakukan tindakan-tindakan diantaranya mengatur waktu maupun tempat, mengarahkan subjek pembicaraan, dan menyampaikan pesan

¹⁶ Yasa, Ade Hendra, and A. K. Sukranatha. "Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Musik." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 4, no. 3 (2016). h.2-3.

¹⁷ Karinda, Ribka Christin Mega. "Persaingan Curang Dalam Hak Cipta Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014." *Lex Crimen* 5, no. 7 (2016).h.104.

dari satu pihak ke pihak lain jika tidak memungkinkan disampaikan langsung oleh pihak yang bersengketa.¹⁹

2. Arbitrase

Arbitrase merupakan penyelesaian sengketa di luar peradilan yang didasarkan perjanjian arbitrase secara tertulis yang dibuat oleh para pihak dengan memuat klausula arbitrase sebelum terjadinya sengketa (*Pactum Compromitendo*) maupun setelah terjadinya sengketa (*Acta Compromise*). Landasan hukum arbitrase di Indonesia diatur dalam Pasal 377 HIR. Produk hukum nasional yaitu UU AAPS, menegaskan bahwa penyelesaian sengketa melalui arbitrase hanya diperuntukkan bagi sengketa perdata.

3. Pengadilan

Lembaga peradilan umumnya merupakan pilihan terakhir bagi para pihak yang bersengketa. Memperhatikan Pasal 24 ayat (1) j.o Pasal 24 ayat (2) UUD NRI 1945 bahwa kekuasaan kehakiman merupakan kekuasaan untuk menegakkan hukum dan keadilan secara merdeka, yang dilakukan oleh Mahkamah Agung serta badan peradilan di bawahnya dalam lingkungan peradilan umum, peradilan agama, peradilan militer, peradilan tata usaha negara, dan oleh Mahkamah Konstitusi. Pengadilan yang berwenang mengadili sengketa pelanggaran Hak Cipta adalah Pengadilan Niaga (Pasal 95 ayat (2) UU Hak Cipta) dalam hal pengajuan gugatan. Sebagaimana dalam Undang-Undang No. 48 tahun 2009 tentang Kekuasaan Kehakiman bahwa Pengadilan Niaga merupakan pengadilan khusus yang berada dalam lingkungan peradilan umum. Tuntutan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta yang berwenang mengadili adalah Pengadilan Negeri. Hal tersebut tidak diatur secara eksplisit dalam UU Hak Cipta.²⁰

Penyelesaian sengketa Hak Cipta melalui Pengadilan Niaga pada pokoknya memberi peluang pada para pihak untuk menyelesaikan sengketanya dalam waktu yang relatif singkat jika dibandingkan dengan proses penyelesaian sengketa melalui Pengadilan Negeri.

4. Kesimpulan

Setiap bagian dari musik atau lagu yang diklaim oleh pembuatnya telah memperoleh defensi atau pembelaan hukum karena itu wajib ijin kepada individu lain tanpa adanya persetujuan dengan menggunakan lagu tersebut sebagai *backsound live streaming* di Facebook. Pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta mengatur tentang hak moral yang meliputi hak pencipta untuk di cantumkan namanya, di gunakan nama aliasnya atau nama samarannya, mengubah ciptaanya sesuai dengan kepatutan masyarakat dan mengubah judul dan anak ciptaanya. Kemudian pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta mengatur mengenai hak ekonomi yang merupakan suatu bentuk apresiasi atas hasil karya yang telah diciptakan oleh pencipta yang dapat dinikmati oleh masyarakat. Penyelesaian sengketa Hak Cipta sebagaimana yang diamanatkan

¹⁹ Wibawa, D. G. Y. P., and I. G. A. A. A. Krisnawati. "Upaya Mediasi Dalam Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta." *Jurnal Kertha Wicara, Fakultas Hukum Universitas Udayana* 8, no. 01 (2019). h.8.

²⁰ Muaja, Eben Paulus. "Kewenangan Pengadilan Niaga Dalam Penyelesaian Sengketa HAKI di Bidang Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Lex Crimen* 7, no. 6 (2018).

oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 95 ayat 1 disebutkan bahwa Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pengadilan perdata yang berwenang dalam arti memiliki kompetensi mutlak dalam perkara ini adalah Pengadilan Niaga.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Amiruddin, Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Cet. 9, Rajawali Pers, Jakarta. (2016)
- Atsar, Abdul. *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Deepublish, (2018)
- Indra Rahmatullah, *Aset Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan dalam Perbankan*. Deepublish, (2015)
- Panjaitan, Hulman, and Wetmen Sinaga. *Performing Right Hak Cipta Atas Karya Musik Dan Lagu Serta Aspeknya (Edisi Revisi)*. UKI Press, (2017)

JURNAL

- Juriadi, Juriadi. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak terkait Hak Cipta Atas Peng-Cover-An Lagu Di Facebook Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 27, no. 7 (2021)
- Karinda, Ribka Christin Mega. "Persaingan Curang Dalam Hak Cipta Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014." *Lex Crimen* 5, no. 7 (2016)
- Maharani, Desak Komang Lina, and I. Gusti Ngurah Parwata. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video Di Situs Youtube." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, no. 10 (2019)
- Pratiwi, Ni Wayan Mira Eka, and I. Made Arya Utama. "Penggandaan Musik Dalam Bentuk Mp3 Melalui Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (2018)
- Rumbekwan, Richard GE. "Penyelesaian Sengketa Akibat Terjadinya Pelanggaran Hak Cipta di pengadilan Niaga." *Lex Crimen* 5, no. 3 (2016).
- Setyawan, Ryan Ari, and Yumarlin Marzuki. "Survei Aplikasi Video Live Streaming Dan Chat Di Kalangan Pelajar." In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, vol. 1, no. 1. (2018)
- Syafuddin, Khairul. "Kajian Game Streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo Tv." *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia* 1, no. 2 (2020)
- Thalib, Prawitri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang Tentang Hak Cipta." *Yuridika* 28, no. 3 (2013)

E-ISSN: 2303-0550.

Tirtakoesoemah, Annisa Justisia, and Muhammad Rusli Arafat. "Penerapan Teori Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Penyiaran." *Pena Justisia: Media Komunikasi Dan Kajian Hukum* 18, no. 1 (2020)

Wibawa, D. G. Y. P., and I. G. A. A. A. Krisnawati. "Upaya Mediasi Dalam Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta." *Jurnal Kertha Wicara, Fakultas Hukum Universitas Udayana* 8, no. 01 (2019).

Yasa, Ade Hendra, and A. K. Sukranatha. "Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Musik." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 4, no. 3 (2016)

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Republik Indonesia, Undang - Undang RI No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599)