

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Musik memiliki peran penting dalam perjalanan kebudayaan manusia. Sejak masa prasejarah, musik hadir dalam bentuk-bentuk sederhana, dan hanya berupa bunyi ritmis tanpa alat formal yang digunakan untuk ritual, komunikasi, dan ekspresi emosional. Pada peradaban awal seperti Mesir, Yunani, India, dan Tiongkok, musik mulai berkembang melalui penggunaan instrumen sederhana, pengenalan tangga nada, dan bentuk awal pencatatan musikal. Pada tahap ini musik belum dipandang sebagai objek kepemilikan intelektual sehingga tidak dikenal perlindungan hukum. Memasuki abad pertengahan hingga renaissance, kompleksitas musik meningkat melalui perkembangan notasi, kemunculan peran komponis, serta pertumbuhan musik gereja dan musik istana. Meski pencipta karya mulai dapat diidentifikasi, perlindungan hak cipta belum dikenal. Para komponis bekerja di bawah sistem patronasi, yaitu dukungan ekonomi dari gereja atau bangsawan yang menyediakan kebutuhan dasar dan imbalan tetap. Karena musik belum direproduksi secara massal dan hanya dikenal melalui pertunjukan langsung, belum muncul konsep lisensi, distribusi komersial, maupun perlindungan terhadap penyalinan.

Perubahan signifikan terjadi setelah ditemukannya mesin cetak pada abad ke-15 yang memungkinkan reproduksi massal buku dan karya tulis. Kemudahan penyalinan memunculkan praktik pembajakan sehingga timbul kebutuhan untuk melindungi para penulis. Pada tahap awal, hak cipta diberikan kepada penerbit, bukan pencipta. Titik balik terjadi pada abad ke-18 dengan lahirnya *Statute of Anne* 1710 di Britania Raya yang untuk pertama kalinya menetapkan bahwa pencipta adalah pemilik hak alami atas karya intelektualnya. Walaupun cakupannya pada mulanya terbatas pada buku dan tulisan, pada 1777 pengadilan Inggris mengakui bahwa partitur musik juga layak dilindungi, yang kemudian dipertegas melalui amandemen 1801. Perkembangan serupa terjadi di Prancis melalui konsep *droit d'auteur*, yang dipengaruhi oleh semangat Revolusi

Prancis. Undang-Undang Hak Cipta Prancis 1793 secara resmi mengakui karya seni termasuk musik, sebagai objek perlindungan. Sepanjang abad ke-19, berbagai negara di Eropa dan dunia mengadopsi rezim perlindungan serupa bersamaan dengan berkembangnya industri musik global: mulai dari pencetakan partitur, rekaman suara, siaran radio, hingga distribusi digital.

Negara yang kaya akan keberagaman suku, ras, dan budaya seperti Indonesia memiliki faktor yang mendorong pesatnya kemajuan dan perkembangan anak muda generasi penerus bangsa untuk mengembangkan keterampilannya. Keberagaman ini terwujud dalam karya-karya yang bernilai tinggi. Salah satu buah hasil kreativitas itu adalah sebuah ciptaan yang harus dilindungi oleh hak cipta. Karya cipta dapat ditafsirkan sebagai hasil karya yang diciptakan melalui hasil pemikiran orisinal secara pribadi atau berkelompok, sehingga menciptakan keunikan yang tidak sama dengan hasil karya orang lain. Gagasan inilah yang menjadi alasan mengapa sebuah karya perlu mendapatkan perlindungan hukum. Hak Kekayaan Intelektual yang sering disebut sebagai HKI merupakan hak hukum yang melindungi seluruh hak atas kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual yang dijelaskan dalam dokumen ini memberikan kepada para pencipta karya bernilai hasil olah pikir manusia hak untuk melindungi ciptaannya.

Sistem hukum positif Indonesia mengakui hak cipta sebagai hak yang dilindungi melalui Undang-Undang Hak Cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa:

“(1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;

- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.”

Undang-Undang Hak Cipta menetapkan perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi para pencipta. Undang-Undang Hak Cipta mendefinisikan hak moral bagi pencipta melalui Pasal 5 yang menetapkan hak-hak tersebut sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014:

- “(1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:
- 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 keputusan dalam masyarakat;
 - d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
 - e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal lain yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.
- (2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) 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.
- (3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.”

Pasal 9 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 mencantumkan hak yang diberikan, tetapi demikian, perundang-undangan lain masih harus menjelaskan dan mengkonsep penerimaan hak ekonomi dalam ranah cipta:

“(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan;
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. pengumuman Ciptaan;
- h. komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.

(2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial Ciptaan.”

Indonesia merupakan negara hukum, dan dalam kerangka negara hukum semua aspek perbuatan dalam kehidupan bernegara dan bermasyarakat haruslah taat, patuh, dan merujuk pada peraturan hukum yang ada, mengikat, dan berlaku saat ini. Seiring dengan perkembangan zaman dan evolusi digital, manusia telah terbawa ke era baru dengan perubahan yang fundamental. Kemudahan akses terhadap internet memungkinkan penyebaran dan penerimaan informasi secara cepat, masif, dan lintas batas, yang pada akhirnya mengubah hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Saat ini dapat dikatakan, manusia tidak hanya berinteraksi di dunia nyata saja, karena kita juga bisa menjalin interaksi dan berkomunikasi di dunia digital. Melalui berbagai platform media masa yang berkembang maju yang merupakan dampak dari pesatnya kemajuan zaman. Tentu saja sebagai negara hukum, hukum positif yang berlaku di Indonesia itu harus selaras dan lebih maju dari perkembangan teknologi demi menjawab tantangan hukum baru yang muncul akibat interaksi sosial dan ekonomi di ruang digital.

Salah satu fenomena yang muncul dari perkembangan tersebut adalah meningkatnya penggunaan media sosial seperti *TikTok*. Platform ini tidak lagi

sekadar berfungsi sebagai sarana komunikasi dan interaksi, tetapi juga sebagai ruang berekspresi melalui *user generated content (UGC)* atau konten yang dibuat langsung oleh pengguna. *TikTok* merupakan sarana jejaring sosial dan platform video pendek yang berasal dari Tiongkok, yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi *ByteDance Ltd.* Aplikasi ini diluncurkan secara global pada tahun 2016 telah menjadi salah satu platform digital paling berpengaruh di dunia.

Data dari *We are Social* dan *Meltwater* yang diakses pada laman *Dataloka.id*, per Juli 2025 menunjukkan bahwa Indonesia adalah negara dengan pengguna aplikasi *TikTok* terbanyak di dunia dengan jumlah 194,37 juta pengguna. Yang dapat diartikan penyebaran konten dan tren di Indonesia sangat tinggi, begitu pula dengan risiko pelanggaran hak cipta di platform ini yang selaras dengan banyaknya pengguna media sosial tersebut.¹

Pada dasarnya *TikTok* adalah platform digital yang menyediakan layanan yang memungkinkan para pengguna untuk membuat klip video pendek berdurasi 15 detik hingga 60 detik dengan banyak pilihan konten yang menarik. Klip pendek yang bisa disebut *short video* itu dapat diunggah dan distribusikan secara daring.² Platform digital ini memungkinkan para pengguna untuk berinteraksi dengan cara memberikan tanda suka, berkomentar, mengunggah ulang (*repost*), menyebarkan tautan, mengunduh, dan memungkinkan pengguna untuk saling bertukar pesan lewat ruang obrolan (*chat*). Aplikasi ini merupakan wadah untuk menyalurkan ekspresi dan kreativitas yang sangat beragam, mulai dari tarian, *lip-sync*, sandiwara atau yang sering disebut konten POV, komedi, ulasan produk, pengajaran dalam bentuk modern, dan berbagai macam *quotes* menarik yang pas untuk beragam kondisi emosi pengguna.

Karakteristik inilah yang membedakan *TikTok* dengan platform media sosial lain. Sistem *user generated content* memungkinkan para penggunanya untuk menciptakan, memodifikasi, dan menyebarluaskan konten-konten yang mereka

¹ Nouvan, "Indonesia Jadi Negara Pengguna TikTok Terbanyak di Dunia 2025," *Dataloka.id*, 2025.

² Rika Ratna; et al. Permata, *Hak Cipta Era Digital dan Penggunaan Doktrin Fair Use di Indonesia* (Bandung, 2022). hlm. 67.

buat. Para pengguna bukan hanya berperan sebagai konsumen atau penonton saja, namun dimungkinkan untuk menjadi produsen konten (*content creator*) yang memiliki kebebasan untuk membuat, mengubah materi audiovisual baik video, gambar maupun suara sesuai kreativitas masing-masing. Konten yang dibuat dapat diunggah ke media sosial baik *TikTok* itu sendiri maupun aplikasi lain, sehingga memungkinkan pengguna untuk mendapatkan keuntungan. Karakteristik platform ini yang menonjol lainnya adalah fitur musik yang digunakan sebagai latar belakang konten. Hal ini berguna untuk memperkuat daya tarik visual, emosional, juga memperkuat pesan, dan suasana konten yang dibuat. Hal inilah yang menyebabkan musik menjadi komponen utama yang membuka potensi pelanggaran hak cipta karena musik tersebut dimodifikasi dan digunakan tanpa izin.

Menurut data dari *Pex*, perusahaan teknologi analitik yang menganalisis penggunaan konten berhak cipta yang dibuat oleh penggunanya di seluruh platform digital seperti *TikTok*, Instagram, Youtube, Likee, lemon8, dan lain-lain. Penelitian ini menemukan adanya ratusan juta trek audio dari keseluruhan trek audio di berbagai platform adalah hasil modifikasi, temuan ini mencakup sekitar 19% dari seluruh konten yang mereka indeks. Dari jumlah tersebut 18,9% konten mengalami perubahan kecepatan atau nada, 18,0% mengalami perubahan kecepatan saja, 11,4% mengalami perubahan nada saja, dan 10,5% mengalami perubahan di keduanya. Di aplikasi *TikTok* sendiri, modifikasi ini mewakili 38,03 % dari semua musik yang populer di platform tersebut.³

Kegiatan Kegiatan dalam operasi ini untuk menegakkan hukum hak cipta internasional menimbulkan berbagai pelanggaran terhadap hak-hak pencipta yang diatur dalam Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, yang melarang penggandaan, eksploitasi, distorsi, adaptasi, transformasi, serta pengumuman dan pertunjukan ciptaan tanpa izin.

Kasus tersebut terjadi di Indonesia yang mendorong PT Aquarius Pustaka Musik dan para pemohon lainnya untuk mengajukan uji materiil terhadap

³ Larry Mills, "The state of modified audio: Which UGC platform had the most modified songs in 2023?," *Pex Blog*, 2024.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ke Mahkamah Konstitusi dalam perkara Nomor 84/PUU-XXI/2023. Permohonan tersebut diajukan karena para pemohon berpendapat bahwa peraturan hukum yang berlaku belum memadai untuk meminta pertanggungjawaban platform digital berbasis UGC atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh para penggunanya.

Kasus ini bermula dari temuan 29 lagu di bawah pengelolaan PT Aquarius Pustaka Musik yang digunakan secara tidak sah dalam konten *UGC* pada aplikasi Likee. Meski telah melayangkan teguran dalam bentuk somasi kepada pihak Likee, pengelola platform menolak bertanggung jawab dengan alasan konten tersebut dibuat oleh pengguna, bukan oleh pihak platform. Alasan dan sikap pihak platform Likee didasarkan oleh prinsip tanggung jawab terbatas (*safe harbor*).

Pada dasarnya doktrin *safe harbor* adalah pembatasan tanggung jawab bagi penyedia jasa internet atau platform digital yang menjadi perantara dalam penyebaran konten. Dalam hal ini platform hanya dianggap sebagai perantara pasif yang hanya menyediakan ruang bagi pengguna untuk berinteraksi, dan bukan dianggap sebagai pihak yang aktif dalam menciptakan, memilih, dan menggandakan konten-konten yang melanggar hak cipta.⁴ Doktrin ini bisa terjadi asalkan penyelenggara platform mematuhi mekanisme *notice and take down*, yang bermakna pemegang hak cipta harus secara resmi memberitahu platform bahwa ada materi muatan spesifik dalam hal ini lagu yang melanggar hak cipta di dalam layanan yang dikelola. Setelah pemberitahuan ini platform harus bertindak cepat untuk menghapus ataupun menonaktifkan akses ke materi yang melanggar itu. Selanjutnya, platform juga harus membuktikan bahwa mereka tidak memiliki pengetahuan secara faktual mengenai adanya konten pelanggaran tersebut yang mendasari mereka tidak bertindak cepat. Selain itu pihak platform digital juga harus menampakkan itikad baik dengan menindaklanjuti laporan tersebut secara cepat. Namun pada kasus ini, setelah

⁴ Syarafina Ramadhanty et al., "Doktrin Safe Harbor: Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Dalam Platform User Generated Content," *Legalitas Jurnal Hukum* 12 (23 Desember 2020): 267–274, <https://doi.org/10.33087/legalitas.v12i2.226>. Hal 268

pelayanan somasi itu, jumlah video *UGC* yang menggunakan lagu-lagu dari Pemohon I di aplikasi *Likee* justru mengalami peningkatan, dari yang awalnya 29 menjadi lebih dari 160. Hal ini dianggap Pemohon I sebagai indikasi tidak adanya itikad baik dari pengelola platform. PT Aquarius Pustaka Musik mengajukan gugatan perdata terhadap Bigo Technology Ltd di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat yang terdaftar dengan Nomor 60/Pdt.Sus.Hak Cipta/2021/PN.Niaga.Jkt.Pst.

Hasil Putusan pertama ini ditolak secara *versetek*, yang mana majelis hakim pengadilan niaga menolak gugatan PT Aquarius Pustaka Musik untuk seluruhnya tanpa hadirnya tergugat. Alasan penolakan tersebut terjadi karena konten yang dihasilkan oleh pengguna pada platform digital tersebut berasal dari para pengguna yang membuat dan mengunggah konten, bukan dari PT Bigo sebagai penyelenggara platform. Pemohon berpendapat bahwa putusan tersebut dijatuhkan tanpa mempertimbangkan bahwa pemohon telah mengirimkan surat peringatan kepada penyedia layanan yang platformnya memungkinkan ditampilkannya konten buatan pengguna yang melanggar hukum hak cipta. Para pemohon menggunakan dasar tersebut untuk mengajukan uji materiil terhadap Undang-Undang Hak Cipta melalui pengujian terhadap Undang-Undang Dasar 1945. Yang mana pemohon merasa ada kekosongan norma hukum yang membuat platform digital *user generated content (UGC)* lolos dari jerat hukum. Hal ini terjadi akibat belum adanya Pasal yang dapat menjerat platform digital yang menjadikannya subjek hukum yang dapat dimintai pertanggungjawaban.

Dalam petitum perkara Nomor 84/PUU-XXI/2023, para pemohon meminta mahkamah konstitusi untuk memperluas tafsir Pasal 10 UU No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta, yang menyatakan pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan tersebut” dan Pasal 114 yang memuat “Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dan/atau Platform Layanan Digital berbasis *user generated content (UGC)* dalam segala bentuknya yang sepatutnya mengetahui membiarkan penjualan, penayangan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait

di tempat perdagangan dan/atau Layanan Digital yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat milyar rupiah)”.

Mahkamah Konstitusi melalui Putusan Nomor 84/PUU-XXI/2023 memperluas makna Pasal 10 Undang-Undang Hak Cipta melalui putusannya yang kini mencakup platform digital yang beroperasi berbasis konten buatan pengguna (*user-generated content*). Putusan tersebut menetapkan bahwa seluruh platform digital dipandang sebagai subjek hukum yang harus bertanggung jawab atas setiap pelanggaran hak cipta yang terjadi pada platform yang mereka kelola. Walaupun demikian, dalam praktiknya masih saja terdapat kesenjangan antara pengaturan hukum positif yang secara tegas mengharuskan negara untuk menjamin perlindungan hak cipta, sedangkan kenyataan di lapangannya pelanggaran hak cipta dalam lingkup ruang digital belum tertangani, dan fakta di lapangan masih menunjukkan, berbagai bentuk pelanggaran hak cipta yang terkait dengan modifikasi dan pengunggahan ulang karya musik yang diunggah dalam media sosial TikTok. Oleh karenanya penulis melihat perlu untuk melakukan kajian dengan judul **TINJAUAN YURIDIS TERHADAP LAGU YANG DITAMBAHKAN EFEK AUDIO DAN DIUNGGAH DALAM MEDIA SOSIAL TIKTOK BERDASARKAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA (Studi Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023)** yang meneliti terkait dengan kepastian hukum bagi hak-hak pencipta lagu dan juga tanggung jawab hukum platform digital.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana UU Hak Cipta mengatur pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui konten buatan pengguna pada platform *TikTok*?
2. Bagaimana tanggung jawab hukum platform *TikTok* atas pelanggaran hak cipta musik pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023?

C. Ruang Lingkup

1. Penelitian ini menganalisis pelanggaran hak cipta musik yang muncul dari konten buatan pengguna seperti lagu yang diberi efek audio atau *remix* lalu diunggah ulang tanpa izin di *TikTok*. Fokusnya adalah menilai apakah regulasi yang berlaku telah memberikan kepastian hukum yang memadai untuk pencipta dan pemegang hak cipta.
2. Penelitian ini juga mengkaji bagaimana TikTok sebagai penyelenggara sosial media UGC memiliki tanggung jawab hukum sebagai implikasi dari Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan

a. Tujuan Penelitian Secara Umum

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk perkembangan pengetahuan hukum yang sudah ada agar dapat diterapkan sebagaimana mestinya terkait isu hukum hak cipta di era digital ini, sehingga besar harapan penulis agar penelitian ini dapat membantu menemukan kejelasan mengenai kepastian hukum dalam melindungi pencipta lagu dari pelanggaran yang timbul akibat konten buatan pengguna (*user generated content*) yang diunggah di platform *TikTok*, dengan demikian, terdapat kewajiban hukum bagi platform *TikTok* yang dikaitkan dengan pelanggaran hak cipta berupa penambahan efek audio oleh pengguna serta pengunggahan ulang konten tersebut di platform *TikTok*.

b. Tujuan Penelitian Secara Khusus

Secara khusus penelitian ini merupakan bentuk tanggung jawab penulis untuk memenuhi syarat wajib pemenuhan tugas akhir (skripsi) dalam menempuh program studi jenjang strata 1 (S1) pada Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Kristen Indonesia, dan untuk memperoleh gelar derajat strata Sarjana Hukum (S.H.).

2. Kegunaan Penelitian

- a. Menganalisis kepastian hukum dalam melindungi pencipta lagu dari pelanggaran yang timbul akibat konten buatan pengguna (UGC) yang diunggah di platform *TikTok* berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- b. Menganalisis tanggung jawab hukum platform *TikTok* terhadap pelanggaran hak cipta oleh pengguna yang menambahkan efek audio dan diunggah ulang di platform *TikTok* berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023 .

E. Kerangka Teori Dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

a. Teori Kepastian Hukum

Menurut Gustav Radbruch kepastian hukum memiliki syarat bahwa hukum tersebut harus tertulis tersebut harus tertulis, hukum tersebut harus dibuat berdasarkan kenyataan, fakta yang termaktub harus dirumuskan dengan jelas agar tidak salah tafsir, mudah dijalankan, dan hukum positif tersebut tidak mudah diubah.⁵

b. Teori Tanggung Jawab hukum

Hans Kelsen menjelaskan bahwa hukum tanggung jawab ini terhubung dengan hukum yang menyatakan kewajiban yang semua subjek hukum harus mengikuti dan segala pelanggaran akan menghasilkan sanksi yang memaksa subjek hukum untuk memenuhi kewajiban tersebut. Oleh karenanya, seseorang yang dikenai sanksi dianggap sebagai pihak yang bertanggungjawab secara hukum atas pelanggaran yang dilakukannya.⁶

2. Kerangka Konsep

⁵ Heather Leawoods, "Gustav Radbruch: An Extraordinary Legal Philosopher," *Wash. UJL & Pol'y*, 2 (2000), hal. 489.

⁶ Hans Kelsen, *Pure Theory of Law (Teori Hukum Murni: Dasar-Dasar Ilmu Hukum Normatif)* (Bandung, 2008). hlm. 136.

a. Hak Cipta

Hak Hak cipta memberikan kepada pencipta dan pemegang hak cipta hak eksklusif untuk mengontrol dan menentukan bagaimana orang lain menggunakan karya kreatif serta informasi tertentu milik mereka. Pada hakikatnya, hak cipta memberikan kewenangan eksklusif kepada pencipta untuk memperbanyak karya seni yang mereka hasilkan. Selain memberikan kewenangan kepada pemilik hak untuk memperoleh manfaat dari ciptaannya, hak ini juga memungkinkan pembatasan penggunaan oleh pihak lain serta mencegah pemanfaatan tanpa izin. Karena hak eksklusif tersebut memiliki nilai ekonomi dan tidak semua pihak dapat mengaksesnya secara bebas, maka diberlakukan jangka waktu perlindungan yang terbatas demi menjamin keadilan.⁷

a. Lagu

Lagu adalah rangkaian nada yang tersusun secara berurutan yang membentuk satu kesatuan musikal. Karakteristik lagu ditentukan dari durasinya panjang atau pendek, serta tinggi dan rendahnya nada yang digunakan. Selainnya, unsur rima juga berperan dalam membentuk identitas atau nuansa khas dari sebuah lagu.⁸

b. Efek audio

Tidak ada pengertian efek audio di dalam kamus besar bahasa Indonesia namun bila dipenggal satu persatu katanya:

- 1) Efek merupakan kata benda yang berarti kesan yang timbul pada pikiran penonton, pendengar, pembaca, dan sebagainya (sesudah mendengar atau melihat sesuatu hal).⁹

⁷ Sally Munandar, Haris; Sitanggang, *Mengenal Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Paten, Merek, dan Seluk-beluknya* (Erlangga, 2008). hlm. 14.

⁸ Hulman Panjaitan, "Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Pelindungan Hukum Bagi Pencipta Karya Cipta Musik dan Lagu," *Tô-râ: Jurnal Hukum*, 5.1 (2019), hal. 19–25, doi:10.33541/tora.v5i1.1396. hlm. 21.

⁹ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Efek," *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbudristek*. diakses 16 Juni 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/efek>.

- 2) Audio merupakan kata sifat yang dapat didengar, dan kata benda sebagai alat peraga yang bersifat dapat di dengar.¹⁰

Sehingga dapat disimpulkan bahwa efek audio ialah kesan suara yang ditambahkan atau dimodifikasi untuk menciptakan nuansa tertentu yang dapat didengar. Biasanya digunakan dalam produksi musik, film, atau media digital untuk memperkuat pengalaman pendengar

c. Media sosial

Media secara harfiah berarti alat (sarana) komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Sedangkan kata sosial (*social*) berarti berkenaan dengan masyarakat. *McGraw Hill Dictionary* mendefinisikan media sosial adalah sarana yang digunakan oleh orang-orang untuk berinteraksi satu sama lain dengan cara menciptakan, berbagi, serta bertukar informasi dan gagasan dalam sebuah jaringan dan komunitas virtual. Sehingga pengertian media sosial dapat disederhanakan sebagai media daring yang memungkinkan penggunaanya untuk berpartisipasi dengan mudah, berbagi, serta menciptakan konten, seperti jejaring sosial, blog, *forum*, *wiki*, dan dunia virtual.

d. TikTok

TikTok merupakan aplikasi berbasis konten video yang sangat populer di kalangan masyarakat Indonesia karena fitur efeknya yang unik serta menggabungkan unsur kebebasan berkreasi yang cukup baik. Video ini dapat dibagikan kepada sesama pengguna maupun melalui media sosial lainnya. Aplikasi ini dilengkapi dengan berbagai pilihan musik yang mendorong penggunaanya untuk membuat beragam konten seperti tarian, aksi kreatif, dan ekspresi gaya bebas.¹¹

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), "Audio," *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, Kemendikbudristek*. diakses 16 Juni 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/audio>.

¹¹ Evie A.A. Malimbe, Armylia; Waani, Fonny; Suwu, "Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan

F. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian Hukum

Dalam Penelitian ini akan menggunakan metode penelitian hukum yuridis normatif yang menganalisis sumber-sumber hukum yang berlaku melalui asas dan doktrin hukum serta struktur peraturan perundang-undangan beserta peraturan turunannya guna menyelesaikan permasalahan hukum yang timbul terkait kepastian hukum dan perlindungan hak cipta bagi pencipta yang karyanya digunakan secara ilegal melalui konten buatan pengguna yang memuat efek audio dan diunggah ke *TikTok*, dan tanggung jawab hukum platform *TikTok* dalam menangani pelanggaran hak cipta musik oleh pengguna yang menambahkan efek audio dan diunggah ulang.

a. Jenis Data dan Bahan Hukum

Jenis data penelitian yang digunakan dalam penelitian ini diperoleh melalui sumber data sekunder yang dikumpulkan peneliti dengan metode studi kepustakaan untuk menghimpun berbagai bahan dari literatur penelitian hukum. Penelitian ini mengidentifikasi tiga jenis data sekunder yang digunakan peneliti dalam kajian hukum:

- 1) Bahan Penelitian ini menggunakan bahan hukum primer yang meliputi seluruh peraturan perundang-undangan yang relevan dan secara langsung berkaitan dengan topik penelitian. Penelitian ini menggunakan dua sumber hukum primer, yaitu Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 yang mengatur hak cipta atas karya musik serta melindungi hak dan tanggung jawab pencipta, serta Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2002 yang memberikan perlindungan terhadap karya musik, termasuk dalam konteks efek audio digital yang diunggah pengguna ke *TikTok*. Penelitian ini juga mencakup peraturan terkait, yaitu

Politik Universitas Sam Ratulangi Manado,” *Jurnal Ilmiah Society*, 1.1 (2021), hal. 1–10, doi:10.35801/jis.v1i1.30906. Hlm. 4.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 yang mengatur tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Mahkamah Konstitusi mengeluarkan putusan pada tahun 2023 yang memperluas penerapan hukum hak cipta ke dalam ranah hukum baru yang sebelumnya belum secara tegas diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta.

- 2) Bahan hukum sekunder penelitian ini terdiri dari berbagai literatur hukum yang relevan dengan isu hukum pelanggaran hak cipta terkait pengunggahan ulang karya cipta lagu yang telah dimodifikasi dengan penambahan efek audio di platform *TikTok*. Bahan hukum yang dikaji antara lainnya adalah buku, jurnal ilmiah, artikel akademik, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas tentang tanggung jawab hukum penyelenggara platform digital dan perlindungan hukum bagi pencipta karya. Penelitian ini juga akan merujuk pada sumber-sumber publikasi resmi dari lembaga pemerintahan dan platform *TikTok* sendiri.
- 3) Bahan hukum tersier yang terdiri dari ensiklopedia hukum, kamus, yang merupakan alat bantu untuk menelusuri lebih lanjut mengenai terminologi teknis yang ada ide penelitian ini.

b. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini akan menggunakan metode studi kepustakaan untuk mengumpulkan data dari bahan-bahan hukum yang telah disebutkan sebelumnya, yang meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

c. Teknik Pengolahan Data

Proses penelitian dimulai dengan pengorganisasian bahan-bahan hukum secara sistematis yang akan digunakan peneliti dalam pengolahan data. Proses tersebut diawali dengan pemilihan data yang sesuai, yang meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier berdasarkan klasifikasi yang telah ditetapkan, setelahnya data yang terkumpul akan disusun secara runtut dan logis agar tampak

hubungan serta keterkaitan antara satu bahan dengan bahan lainnya, agar terbentuklah gambaran umum hasil penelitian. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis terhadap data yang telah disusun tersebut.

d. Analisis Data

Dalam penelitian ini Setelah data sudah diperoleh kemudian akan dilanjutkan dengan menganalisis menggunakan teori dan pendekatan peraturan perundang-undangan. Penelitian ini menggunakan kajian pendekatan perundang-undangan karena para peneliti perlu menelaah seluruh peraturan perundang-undangan dan regulasi hak cipta yang melindungi hak atas karya musik yang telah diaransemen ulang dengan penambahan efek audio, dan juga regulasi tanggung jawab platform *TikTok* terhadap pelanggaran hak cipta terkait. Penelitian ini juga akan menggunakan pendekatan kasus.

G. Sistematika Penulisan

Penulisan penelitian ini disusun secara sistematis menjadi 5 bab secara keseluruhan, dengan uraian berikut:

BAB I : Pendahuluan

Pendahuluan penelitian ini memuat enam komponen utama yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, ruang lingkup penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, metodologi penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : Tinjauan Pustaka

Merupakan tinjauan pustaka yang terdiri dari penjelasan kerangka teori dan konsep yang mencakup berbagai materi yang memiliki hubungan dan dibutuhkan untuk memahami dan memperjelas masalah yang diselidiki., baik dari terminologi, menurut para ahli, dan secara hukum.

BAB III : Kepastian Hukum Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Pelanggaran Konten Buatan Pengguna (UGC)

Memuat hasil penelitian rumusan masalah pertama mengenai bagaimana kepastian hukum di Indonesia dalam melindungi pencipta lagu dari pelanggaran hak cipta yang timbul akibat konten buatan pengguna yang menambahkan efek audio dan diunggah ulang pada platform *TikTok*.

BAB IV : Tanggung Jawab Hukum Platform TikTok atas Pelanggaran Hak Cipta Musik Pasca Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 84/PUU-XXI/2023

Memuat hasil penelitian rumusan masalah kedua mengenai Bagaimana tanggung jawab hukum platform *TikTok* dalam menangani pelanggaran hak cipta musik oleh pengguna yang menambahkan efek audio dan diunggah ulang.

BAB V : Penutup

- a. Kesimpulan yang merangkum jawaban atas masing-masing rumusan masalah yang dianalisis di bab sebelumnya secara ringkas dan sistematis.
- b. Saran, yang berisi rekomendasi yang bersifat membangun berdasarkan hasil penelitian dengan harapan dapat mendukung penegakan perlindungan dan kepastian hukum hak cipta terhadap musik di era modernisasi digital.