

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Era globalisasi merupakan proses mendunia, dimana untuk menjangkau segala urusan yang mencakup perkembangan zaman yaitu modernisasi sudah semakin meningkat. Baik dalam perkembangan keilmuan, pengetahuan serta dukungan teknologi untuk mencapai proses perkembangan budaya manusia, dengan adanya transportasi dan komunikasi yang menyebabkan manusia fokus terhadap segala kecanggihan teknologi. Dahsyatnya arus informasi akibat kemajuan teknologi informasi ini ternyata tidak dapat di bendung oleh pembatas yang dibangun untuk mencegah masuknya pengaruh dari luar.¹

Proses perkembangan globalisasi pada awalnya ditandai kemajuan bidang teknologi informasi dan komunikasi. Bidang tersebut merupakan penggerak globalisasi. Dari kemajuan bidang ini kemudian mempengaruhi sektor - sektor lain dalam kehidupan, seperti bidang politik, ekonomi, sosial, budaya dan lain - lain. Contoh sederhana dengan teknologi internet, parabola dan TV, orang di belahan bumi manapun akan dapat mengakses berita dari belahan dunia yang lain secara cepat.²

¹ Yudhaswara Januarharyono, 2016, **Peranan Pemuda Di Era Globalisasi**, Jurnal Ilmiah Magister Ilmu Administrasi, Vol. 13, No. 1, ISSN : 2085-782620, hal. 1.

² Nurhaidah, M. Insya Musa, 2015, **Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia**, Jurnal Pesona Dasar, Vol. 3, No. 3, ISSN : 2337-9227, hal. 2.

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi merupakan sebuah *trend* yang tidak dapat dibendung dan terbendung lagi. Era globalisasi telah mengantar perkembangan di berbagai aspek kehidupan manusia. Kehadiran teknologi komunikasi dan informasi dengan “segudang” kecanggihan dan kemudahan yang dibawanya mampu mengantar manusia ke sebuah tatanan yang memiliki kualitas dan standar hidup yang lebih baik. Oleh karena itu, pemerataan pemahaman terhadap teknologi ini merupakan dasar berpijak bagi totalitas masyarakat untuk dapat memasuki era globalisasi.³

Teknologi informasi telah menjadi industri yang utama dan mampu memenuhi kebutuhan yang paling pokok dalam bidang ekonomi serta sumber - sumber daya utama lainnya. Teknologi komputer telah melahirkan satelit komunikasi yang dapat digunakan untuk kepentingan sarana telekomunikasi dan berbagai keperluan lainnya, termasuk untuk kepentingan siaran radio dan televisi. Disamping itu telah muncul berbagai macam sistem penyaluran informasi dengan memanfaatkan saluran pesawat telepon dan teknologi komputer yang menghasilkan *video-text*, sehingga memungkinkan pemilik pesawat telepon dapat memperoleh ribuan informasi langsung kapan dan dimanapun ia berada.⁴

Kini teknologi telah berkembang pesat dan semakin canggih seiring dengan perkembangan *zaman* sehingga terjadi penambahan fungsi teknologi yang semakin memanjakan kehidupan manusia. Salah satu contoh fasilitas canggih saat ini adalah

³ Amar Ahmad, 2012, **Perkembangan Teknologi Komunikasi Dan Inormasi : Akar Revolusi Dan Berbagai Standarnya**, Jurnal Dakwah Tabligh, Vol. 13, No. 1, hal. 146.

⁴ Renny N.S. Koloay, 2016, **Perkembangan Hukum Indonesia Berkenaan Dengan Teknologi Informasi Dan Komunikasi**, Jurnal Hukum Unsrat, Vol. 22, No. 5, hal. 20.

gadget. Di awal kemunculannya, *gadget* hanya dimiliki oleh kalangan tertentu yang benar - benar membutuhkannya demi kelancaran pekerjaan mereka. Kini *gadget* bukan lagi sekedar alat berkomunikasi, tetapi *gadget* juga merupakan alat untuk mencipta dan menghibur dengan suara, tulisan, gambar dan video. Sekarang manusia berlomba - lomba untuk memiliki *gadget* karena *gadget* bukan hanya merupakan alat berkomunikasi, namun juga bagi masyarakat pada umumnya *gadget* sekaligus sebagai *lifestyle* (gaya hidup), *tren*, dan *prestise*.⁵

Media Sosial memiliki posisi yang penting dalam kehidupan masyarakat. Setiap jenis media memiliki khalayak yang setia. Media yang *dominan* membahas berita sering dimanfaatkan oleh orang dewasa. Media yang lebih *dominan* membahas informasi dan hiburan memiliki posisi yang penting dikalangan ibu - ibu, remaja serta anak - anak. Media online memiliki khalayak yang netral dari kalangan dewasa hingga anak - anak.⁶

Media digital memicu munculnya variasi bentuk presentasi diri. Video *blogging* (*vlogging*), merupakan salah satu bentuk presentasi diri yang kian populer. Hal ini didukung oleh kemunculan beragam media sosial yang mengutamakan konten video. *Vlogging* di era digital dianggap sebagai bentuk inovasi *entrepreneurship* baru. Para

⁵ Junierissa Marpaung, 2018, **Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan**, Jurnal Kopasta, Vol. 5, No. 2, ISSN : 2442-4323, hal. 56.

⁶ Husnul Khatimah, 2018, **Posisi Dan Peranan Media Dalam Kehidupan Masyarakat**, Jurnal Komunikasi Dan Pengembangan Masyarakat Islam, Vol. 16, No. 1, ISSN : 1829-6439, hal. 134.

pelaku *vlogging* disebut *vlogger* (*video blogger*). Banyak orang menjadi *vlogger profesional* dan meraup keuntungan material dan nonmaterial dari ketenaran mereka.⁷

YouTube sebagai salah satu media berbagi video di internet udah merajai industri ini semenjak beberapa tahun silam. Bahkan, keberadaannya membuat sekelompok kecil orang di dunia menggantungkan hidupnya lewat konten - konten yang dibuat di *channel* pribadi agar memiliki penghasilan yang layak. Pada dasarnya, YouTube merupakan sebuah website yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi video yang mereka miliki, atau sebatas menikmati berbagai video klip yang diunggah oleh berbagai pihak. Terdapat berbagai macam video yang dapat diunggah ke situs ini, seperti misalnya video klip musik dari musisi tertentu, film pendek, film televisi, *trailer film*, video edukasi, video *blog* milik para *vlogger*, video *tutorial* berbagai macam aktivitas, dan masih banyak lagi. YouTube adalah media sosial yang mulai naik daun 5 tahun yang lalu. Dilansir dari situs resmi YouTube, saat ini YouTube telah memiliki lebih dari satu milyar pengguna yang merupakan hampir sepertiga semua pengguna internet.⁸

Pada era globalisasi ini lagu atau musik semakin berkembang dan selalu berdampingan dengan manusia di kehidupan sehari - hari, termasuk bagi para kaum remaja saat ini memiliki minat yang tinggi terhadap lagu atau musik. Baik lagu atau musik dengan *genre* seperti pop, jazz, rap, ballad, dan lain - lainnya tentunya memiliki

⁷ Jimi N. Mahameruaji, Lilis Puspitasari, Evi Rosfiantika, Detta Rahmawan, 2018, **Bisnis Vlogging Dalam Industri Media Digital Di Indonesia**, Jurnal Ilmu Komunikasi, Vol. 15, No. 1, ISSN : 1829-654, hal. 1.

⁸ Nur Qomariah Zulfa, Haya Zabidi, Muhammad Yulian Ma'mun, 2021, **Konten Kreatif Youtube Sebagai Sumber Penghasilan Ditinjau Dari Etika Bisnis Islam**, Journal Of Sharia Economics (Mjse), Vol. 1, No. 2, ISSN : 2598-2540, hal. 111.

dampak tersendiri terhadap remaja yang mendengarkannya. Ada beberapa dampak positif dan dampak negatif bagi kondisi psikologis seorang remaja yang mendengarkan lagu atau musik, terlebihnya pada masa remaja adalah masa dimana mereka ingin mencoba segala sesuatu yang dirasa mereka menarik ataupun sedang *trend* pada masa tersebut.⁹

Industri lagu atau musik telah menghasilkan keuntungan yang besar. Baik itu komposisi, rekaman, maupun pertunjukan lagu atau musik. Terdapat banyak orang dan organisasi yang berperan di dalam industri ini dengan cara memanipulasi beragam pertunjukkan lagu atau musik. Dari pihak pemodal, misalnya penerbit lagu atau musik, produser, studio, teknisi, label rekaman, toko musik, sampai organisasi hak pertunjukan. Selain itu ada pihak yang menampilkan pertunjukan lagu atau musik langsung, seperti agen bakat, promotor, panggung lagu atau musik. Para *profesional* (seperti: manajer bakat, manajer bisnis, pengacara hiburan) kini juga terlibat dalam membantu musisi untuk melejitkan karirnya. Hal ini bukti keberhasilan dari luas ruang lingkup industri budaya di Indonesia. Masing - masing struktur memiliki kepentingan sendiri untuk mewujudkannya.¹⁰

Pada era digital seperti sekarang ini video sudah semakin berkembang, salah satu situs video yang berkembang pesat belakangan ini adalah situs YouTube sebagai bagian dari varian media sosial kian hari semakin memahami segala kebutuhan manusia sebagai makhluk sosial dalam pengembangan fitur - fiturnya. Para *user*

⁹ Andi Naurah Najla, 2020, **Dampak Mendengarkan Musik Terhadap Kondisi Psikologis Remaja**, Jurnal Edukasi, Vol. 1, No. 1, hal. 1.

¹⁰ M. Jadid Khadavi, 2014, **Dekonstruksi Musik Pop Indonesia Dalam Perspektif Industri Budaya**, Jurnal Humanity, Vol. 9, No. 2, ISSN : 0216-8995, hal. 53.

/pengguna situs video YouTube di berikan tantangan untuk memberikan berbagai kontribusi konten - konten video pribadi mereka untuk di konsumsi secara meluas. Berbagi konten video menjadi visi dan misi bagi situs video YouTube telah mendorong keinginan yang menantang bagi para penggunanya.¹¹

Selain media hiburan video juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran, Video merupakan media yang cocok sebagai media pembelajaran di kelas, di kelompok kecil, maupun secara *individual*. Bukan saja diberikan kepada anak - anak normal tetapi juga kepada anak berkebutuhan khusus, salah satunya anak tunagrahita ringan. Media video ini tidak hanya dapat dilihat tetapi juga dapat didengar. Fungsi lain dari video adalah dapat menarik minat, perhatian siswa, memperjelas sajian ide dan mengilustrasikan sehingga anak tidak cepat lupa. Disamping itu secara ekonomis video termasuk media yang *relatif* lebih murah baik harga maupun pengoperasiannya.¹²

Pemanfaatan video dengan *backsound* akhir – akhir ini banyak dijumpai pada situs - situs media sosial, salah satunya yaitu media sosial bernama Tiktok. Tik Tok adalah sebuah jaringan sosial dan *platform* video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016 oleh Zhang Yiming, pendiri Toutiao. Aplikasi tersebut memperbolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri.

¹¹ Edy Chandra, 2017, **Citra Media Informasi Interaktif Edy Chandra Atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi**, Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, Dan Seni, Vol. 1, No. 2, ISSN : 2579-6348, hal. 141.

¹² Nadya Putri, 2012, **Efektifitas Penggunaan Media Video Untuk Meningkatkan Pengenalan Alat Musik Daerah Pada Pembelajaran Ips Bagi Anak Tunagrahita Ringan Di Sdlb 20 Kota Solok**, Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus, Vol. 1, No. 2 , ISSN : 2622-5077, hal. 321.

Kecanggihan teknologi *zaman* sekarang membawa berbagai macam dampak. *Zaman* sekarang setiap orang memiliki *smartphone* dari anak kecil hingga dewasa. Salah satu aplikasi yang sedang *viral* saat ini yaitu Tik Tok. Tik Tok adalah salah satu *platform* sosial video pendek yang didukung dengan musik. Baik itu music untuk tarian, gaya bebas ataupun *performa*. Para pengguna bisa bebas berimajinasi dan menyatakan ekspresinya yang nantinya bisa dibagikan ke teman atau ke seluruh dunia.¹³

Bentuk media sosial Tiktok dalam bentuk video tersebut, seringkali ketika pengguna membuat video Tiktok itu menggunakan lagu sebagai suara latar video mereka. Suara latar tersebut digunakan untuk sebagai pendukung dalam video. Misalnya, pengguna Tiktok ingin membuat konten video menari dimana aktivitas menari membutuhkan suasana yang seru dan asyik. Maka dari itu, suara latar yang digunakan dalam video tersebut adalah kumpulan lagu dengan *genre* yang mendukung pula. Mayoritas pengguna Tiktok dalam membuat konten video selalu menggunakan suara latar yang diambil dari lagu - lagu penyanyi ataupun grup band terkenal.¹⁴

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, mengakibatkan penggunaan musik untuk kepentingan pribadi dengan tujuan tertentu menjadi semakin marak dan sangat sulit dikendalikan, yang berdampak merugikan terhadap Pencipta. Salah satu

¹³ Diah Kusyani, Rabiatal Adawiyah Siregar, 2021, **Sarkasme Dalam Lirik Lagu Tik Tok: Kajian Semantik**, Jurnal Prosiding Seminar Nasional Linguistik Dan Sastra (Semantiks, Vol. 1, No. 6, ISBN : 978-623-94874-1-6, hal. 698.

¹⁴ Bagus Rahmanda, Kornelius Benuf, 2021, **Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik Yang Diupload Di Aplikasi Tiktok**, Law, Development & Justice Review, Vol. 4, No. 1, ISSN : 2655-1942, hal. 31.

pelanggaran hak cipta yang marak terjadi saat ini berupa penggunaan musik sebagai suara latar di Youtube. Para pihak yang mengunggah video atau yang sering disebut *content creator*/ Youtuber biasanya memasukan musik ke dalam videonya sebagai suara latar guna memperkuat suasana yang tercipta saat menonton video tersebut. Suara latar sendiri juga biasa digunakan oleh Youtuber guna memperindah videonya, yang bertujuan menarik minat penonton untuk melihat video yang diunggahnya.¹⁵

Dengan adanya media baru seperti sekarang ini memungkinkan orang - orang untuk memproduksi berbagai konten secara *independen* dan bermodal *relatif* kecil. Misal media audio-video yang selama ini didominasi oleh industri televisi dengan modal yang besar dalam produksi dan distribusinya saat ini jauh lebih terjangkau proses produksi dan distribusinya. Pencipta konten dapat menyunting berkas audio-video secara daring dan mengunggahnya pada situs web berbagi video seperti YouTube atau Vimeo lalu memasang iklan di dalamnya dan dapat menghasilkan uang secara pasif.¹⁶

Kebutuhan terhadap ketentuan perundang - undangan untuk melindungi Pencipta lagu atau musik dari segala bentuk pelanggaran, pada akhirnya menjadi pendorong bagi pemerintah mengeluarkan peraturan perundang - undangan mengenai Hak Cipta yaitu Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan Pasal 1 ayat 1 Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Hak cipta adalah hak eksklusif Pencipta

¹⁵ Komang Ariadarma Suputra, Ida Ayu Putu Widiati, Ni Made Sukaryati Karma, 2020, **Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Musik Sebagai Suara Latar Di Youtube**, Jurnal Interpretasi Hukum, Vol. 1, No. 1, hal. 78.

¹⁶ Nur Qomariah Zulfa, Haya Zabidi, Muhammad Yulian Ma'mun, Op.Cit, hal. 113.

yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu Ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang - undangan.

Selain Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pemerintah juga mengeluarkan Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik untuk meminimalisir pelanggaran hak cipta dalam masyarakat. Menurut Pasal 25 Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik menyatakan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan perundang - undangan.

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hasil pemikiran dan kecerdasan manusia yang dapat berbentuk penemuan, *desain*, seni, karya tulis, atau penerapan praktis suatu ide. Dalam Hak Kekayaan Intelektual, hak cipta merupakan salah satu bidang yang mendapat perlindungan hukum. Hak cipta merupakan hak *eksklusif* pencipta atas karyanya yang lahir dari kreativitas intelektualnya (*human intellect*). Pasal 4 Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa hak eksklusif terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, sedangkan Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk terkait. Dan orang yang tanpa izin hak

cipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan ciptaan secara komersial¹⁷

Belum jelasnya Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam memberikan definisi lagu atau musik pada Pasal 40 Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ayat 1 huruf d yang menyatakan bahwa "lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks" memberikan celah yang dapat dimanfaatkan oleh pihak - pihak yang tidak bertanggung jawab untuk membenarkan tindakan mereka atas penggunaan lagu atau musik secara ilegal sehingga dapat menjadi penghalang dalam usaha perlindungan hukum bagi Pencipta lagu atau musik.¹⁸

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis tertarik untuk menganalisis secara lebih dalam, yang hasilnya akan dituangkan dalam bentuk penelitian dengan judul **PENGUNAAN LAGU / MUSIK SEBAGAI *BACKSOUND* VIDEO MENURUT SISTEM HUKUM DI INDONESIA (Tinjauan Yuridis Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik).**

¹⁷ Desak Komang Lina Maharani, I Gusti Ngurah Parwata, 2019, **Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video Di Situs Youtube**, Jurnal Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana, Vol. 7, No. 10, hal. 6.

¹⁸ Komang Ariadarma Suputra, Ida Ayu Putu Widiati, Ni Made Sukaryati Karma, Loc.Cit.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas maka penulis akan mengidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan hak dan kewajiban pencipta terhadap ciptaan lagu atau musik yang digunakan sebagai *backsound* video menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?
2. Bagaimana perlindungan karya cipta lagu atau musik yang digunakan sebagai *backsound* video menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik?

1.3. Ruang Lingkup Masalah

Dengan mengingat keterbatasan pemikiran serta waktu yang penulis miliki, maka dalam skripsi ini penulis akan membatasi pada pokok permasalahan sehingga tidak menyimpang dari permasalahan dalam penelitian ini maka akan dibatasi hanya pada Penggunaan Lagu atau Musik Sebagai *Backsound* Video Menurut Sistem Hukum Di Indonesia Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016

Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

1.4. Tujuan Penelitian

1.4.1. Tujuan Umum

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk melaksanakan Tri Dharma Perguruan Tinggi, Khususnya pada bidang penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa.
2. Untuk perkembangan ilmu pengetahuan hukum.
3. Sebagai syarat menyelesaikan jenjang Pendidikan Strata 1 (S1) di Fakultas Hukum Universitas Mahasaraswati Denpasar.

1.4.2. Tujuan Khusus

Adapun yang menjadi tujuan khusus dalam penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan hak dan kewajiban pencipta terhadap ciptaan lagu atau musik yang digunakan sebagai *background* video menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan karya cipta lagu atau musik yang digunakan sebagai *background* video menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang

Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

1.5. Metode Penelitian

1.5.1. Jenis Penelitian

Penelitian yang dilakukan untuk skripsi ini adalah penelitian hukum normatif (*normative legal research*), yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji peraturan perundang - undangan yang berlaku atau diterapkan terhadap suatu permasalahan hukum tertentu. Penelitian normatif seringkali disebut dengan penelitian *doktrinal*, yaitu penelitian yang objek kajiannya adalah dokumen peraturan perundang-undangan dan bahan pustaka.¹⁹

1.5.2. Jenis Pendekatan

Untuk menjawab permasalahan dan mencapai tujuan dari penelitian ini, Peneliti mengadakan model pendekatan normatif. Pendekatan normatif yaitu meninjau permasalahan hukum secara normatif (boleh atau tidak boleh menurut hukum yang berlaku).²⁰ Adapula dokumen yang digunakan tentunya berkaitan dengan bentuk penelitian terhadap norma hukum tertulis, diantaranya menggunakan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

¹⁹ Soejono dan H. Abdurahman, 2003, **Metode Penelitian Hukum**, Rineka Cipta, Jakarta, hal. 56.

²⁰ Amirudin dan Zainal Asyikin, 2010, **Pengantar Metode Penelitian Hukum**, Rajawali Pers, Jakarta, hal. 118.

1.5.3. Sumber Bahan Hukum

Sumber bahan hukum yang digunakan sebagai dasar untuk menunjang hasil penelitian ini adalah:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan atau perangkat hukum yang mengikat.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah peraturan perundang undangan yang berkaitan dengan Tinjauan Yuridis penggunaan lagu atau musik sebagai *Backsound* video yang terdapat pada:

- a. Undang – Undang Nomor Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
- b. Kitab Undang - Undang Hukum Perdata.
- c. Kitab Undang – Undang Hukum Pidana.
- d. Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- e. Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder memiliki hubungan dengan bahan hukum primer dan dapat digunakan untuk menganalisis dan memahami bahan hukum primer yang ada. Yang berupa hasil karya para ahli hukum berupa buku - buku, teori - teori, dan pendapat serjana yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier merupakan bahan penunjang yang mencakup bahan yang memberi petunjuk - petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yang mencakup kamus bahasa untuk pembenahan tata Bahasa Indonesia dan juga sebagai alat bantu pengalihan bahasa beberapa istilah asing, internet dan lain - lain.

1.5.4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode studi kepustakaan yang dilakukan untuk mendapatkan bahan hukum primer, sekunder, maupun tersier sesuai dengan pendekatan yang digunakan. Studi kepustakaan yaitu mencari bahan atau informasi yang berhubungan dengan penelitian ini melalui berbagai peraturan perundang - undangan, buku - buku, dan situs internet yang berhubungan dengan permasalahan yang diteliti.

1.5.5. Teknik Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan bahan hukum yaitu dengan studi pencatatan dalam memperoleh bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yaitu dengan menelaah beberapa bahan bacaan seperti jurnal - jurnal, buku - buku ilmiah, dan peraturan perundang - undangan.

1.6. Sistematika Penulisan

Untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang arah dan tujuan penulisan skripsi ini, maka secara garis besar dapat digambarkan sistematika skripsi ini sebagai berikut:

1.6.1. BAB I PENDAHULUAN

Pendahuluan yang berisikan gambaran singkat mengenai isi skripsi yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Metode Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

1.6.2. BAB II KAJIAN TEORITIS

Dalam bab ini penulis akan menuliskan beberapa yang menjadi acuan dalam penulisan mengenai Tinjauan Yuridis Penggunaan Lagu atau Musik Sebagai *Backsound* Video Menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, yaitu tentang Teori Tinjauan Hukum, Teori Perlindungan Hukum, Teori Perbandingan Hukum, Tinjauan Tentang Lagu atau Musik, Tinjauan Umum Tentang *Backsound* Video, Tinjauan Tentang Hak Cipta.

1.6.3. BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan dan membahas mengenai pengaturan hak dan kewajiban pencipta terhadap ciptaan lagu atau musik yang digunakan sebagai *backsound* video menurut Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang – Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

1.6.4. BAB IV PEMBAHASAN

Pada bab ini penulis akan menguraikan dan membahas mengenai perlindungan karya cipta lagu atau musik yang digunakan sebagai *backsound* video menurut Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang - Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

1.6.5. BAB V PENUTUP

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran terkait dengan permasalahan yang diteliti.

