

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Musik adalah salah satu karya yang sangat digemari kebanyakan orang. Di era *digital* seperti sekarang ini, mendengarkan *music* bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja, tentunya berkat kemajuan teknologi. Berbagai macam *platform* tersedia untuk memudahkan kita dalam mendengarkan *music*. Bukan hanya penikmat *music*, pencipta karya *music* pun dimudahkan untuk menyebarluaskan karya musiknya. Dengan kemudahan ini, tentunya bisa mendorong para pencipta karya *music* khususnya untuk menghasilkan ciptaan-ciptaan yang baru namun, seperti yang kita tahu, bahwa manusia dalam menghasilkan suatu karya ciptaan tidak bisa begitu saja tercipta, melainkan kreativitas manusia dalam menghasilkan suatu karya ciptaan memerlukan proses berpikir melalui ide dan gagasan yang kemudian barulah menjadi suatu karya ciptaan.

Menurut Gatot Soepramono, seseorang dalam menciptakan suatu karya pada umumnya tidak hanya untuk dinikmati sendiri, melainkan ciptaan tersebut bisa diperbanyak dan dimanfaatkan oleh orang lain. Dalam hal ciptaan tersebut bisa diperbanyak oleh orang lain, hal ini dikarenakan penciptanya tidak mampu memperbanyak ciptaannya sendiri untuk memenuhi permintaan masyarakat karena keterbatasan kemampuannya<sup>1</sup>. Maka dari itulah, ciptaan yang dalam hal ini adalah musik dan/atau lagu mendapatkan perlindungan hak cipta.

---

<sup>1</sup> Gatot Soepramono, 2010, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Jakarta: P.T. Rineka Karya, hal. 1

Berdasarkan Konvensi Bern, yang dimaksud dengan hak cipta adalah hak yang melindungi pencipta secara efektif atas hasil karyanya yang berupa karya sastra dan seni<sup>2</sup>. Dalam pasal 1 angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ciptaan adalah “*setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata*”. Salah satu bentuk ciptaan menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah lagu atau *music*. Seperti yang telah kita ketahui bahwa karya cipta lagu atau *music* merupakan salah satu karya ciptaan yang mendapatkan perlindungan hak cipta seperti yang telah tercantum dalam pasal 40 huruf (d) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di Indonesia, pengaturan hak cipta mengenal 2 (dua) konsep, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah suatu hak yang secara eksklusif diberikan kepada pencipta dimana kemudian pencipta bisa mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaannya. Sedangkan hak moral adalah hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta.

Terkait dengan hal karya cipta musik dan/atau lagu, saat ini ada berbagai macam cara untuk menikmati karya-karya ciptaan lagu. Salah satunya adalah dengan mengunduh aplikasi *streaming* musik. Saat ini banyak perusahaan berlomba-lomba untuk membuat aplikasi *streaming* musik. Kita dapat mengunduh aplikasi *streaming* musik, salah satunya adalah *Spotify Music* dengan berlangganan (berbayar) ataupun gratis. *Spotify Music* adalah salah satu

---

<sup>2</sup> Yusran Isnaini, 2019, *Mengenal Hak Cipta*, Jakarta: Pradipta Pustaka Media, hal. 7

dari sekian banyak aplikasi *streaming* musik terbesar di dunia dan juga sangat digemari khususnya di kalangan anak-anak muda, karena kemudahan dalam penggunaannya serta berbagai macam konten suara yang terdapat di dalamnya. Menurut data yang diperoleh dari *website* [statista.com](https://www.statista.com), pengguna aplikasi *Spotify Music* memiliki 165 juta pelanggan diseluruh dunia pada kuartal kedua tahun 2021. Ini merupakan peningkatan yang cukup besar bagi *Spotify Music* dari tahun 2020 pada kuartal yang sama<sup>3</sup>. Terkait dengan hal ini, tentunya tidak lepas dari masalah hak cipta terhadap karya-karya musik yang disebarakan melalui aplikasi *streaming* musik ini. Dengan semakin banyaknya aplikasi *streaming* musik yang tersedia, tentunya menimbulkan masalah hukum yang terkait dengan pelanggaran hak cipta secara bersamaan. Hal ini dikarenakan pesatnya perkembangan teknologi khususnya dalam hal pemutar musik berbasis aplikasi *digital* serta pengawasan yang kurang baik. Seiring berjalannya waktu, banyak sekali karya-karya yang tercipta, mulai dari bidang teknologi, sastra, film, bahkan musik baik dalam bentuk fisik maupun *digital*. Tentunya dengan munculnya aplikasi-aplikasi *streaming* musik ini semakin banyak masyarakat yang terbuka wawasannya untuk menyadari bahwa ada hak-hak diluar hak kebendaan. Dengan adanya ciptaan atau temuan-temuan baru yang diciptakan oleh individu maupun kelompok, akan melahirkan suatu hak yang disebut dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Dalam konteks eksploitasi hak cipta, pencipta tidak dapat berfungsi dengan optimal sendirian tanpa adanya dukungan dari lembaga atau organisasi

---

<sup>3</sup> Statista Research Departement, 2021, 11 Agustus, *Spotify's Premium Subscribers 2015-2021*, dalam <https://www.statista.com/statistics/244995/number-of-paying-spotify-subscribers/>, diakses pada 25 September 2021 pukul 17.50.

husus yang secara khusus membahas masalah ini, terutama dalam hal ini yaitu kreasi musik atau lagu. Mereka para pemilik hak cipta tidak dapat mengunjungi setiap pertunjukan musik secara bersamaan, seperti konser, tempat karaoke, televisi, radio, hotel, dan lain-lain untuk mendapatkan hak ekonomi milik mereka. Di Indonesia, tugas untuk mengumpulkan hak ekonomi para pencipta yang nantinya diberikan kepada pencipta sebagai royalti dilakukan oleh Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN). Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) ini adalah sebuah Lembaga yang lahir berdasarkan amanat Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaga ini diberi Amanah oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta untuk menangani pengumpulan royalti penggunaan karya cipta lagu dan musik di Indonesia<sup>4</sup>. Jadi, LMKN berwenang untuk memungut royalti atas penggunaan hak cipta lagu dan musik oleh pengguna yang menggunakan karya cipta tersebut secara komersil dengan tarif yang sudah ditentukan dan disetujui dalam Keputusan Menteri Hukum dan HAM Republik Indonesia yang kemudian disebarkan kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan Pemegang Hak Terkait melalui Lembaga Manajemen Kolektif (LMK).

Di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, telah diatur berbagai macam hak yang dimiliki seseorang, mulai dari kapan lahirnya Hak Cipta sampai bagaimana konsekuensi yang diterima semua orang yang melanggar hak cipta. Setiap perusahaan seperti *Spotify Music* ini, diharuskan untuk memiliki semacam *system* untuk menghitung berapa kali

---

<sup>4</sup> LMKN.id, *Tentang Kami*, dalam <https://www.lmkn.id/tentang-kami/>, diakses pada 25 September 2021 pukul 17.32.

musik diputar selama diputar untuk selanjutnya dapat digunakan untuk memudahkan penyelidikan dan memudahkan perhitungan berapa royalty yang bisa didapatkan oleh pencipta. Hal itu adalah salah satu cara untuk bisa mengorganisir suatu karya agar tidak mudah dilanggar haknya. Karena seperti yang kita pahami bahwa jika suatu karya tidak diperlakukan dengan tertib sesuai dengan hukum yang berlaku, dapat mengakibatkan masalah atau sengketa yang terjadi antara pemilik hak cipta dengan pelanggarnya.

Berbicara demikian, hal-hal terkait dengan pelanggaran hak cipta khususnya dalam bidang lagu dan musik telah terjadi beberapa tahun silam. Salah satu contoh kasus pelanggaran hak cipta pada lagu dan musik di Indonesia yaitu pada tahun 2017, dimana seorang penyanyi Indonesia yang bernama Hanin Dhiya Citaningtyas, yang pada waktu itu melakukan aransemen ulang terhadap lagu dari sebuah band Indonesia juga yang bernama Payung Teduh dan kemudian ia menjual hasil aransemen ulang tersebut di aplikasi *Spotify Music* dan *iTunes* tanpa adanya izin dari manajemen band tersebut<sup>5</sup>. Tentunya hal semacam ini tidak hanya terjadi di salah satu *platform* saja, namun ada beberapa *platform* yang memang dirasa sangat berpotensi untuk adanya pelanggaran hak cipta terhadap karya lagu dan musik ini, misalkan saja aplikasi *TikTok*, dimana aplikasi tersebut menyediakan fitur untuk memuat lagu dari pengguna aplikasi tersebut sendiri. Terkadang ada beberapa pengguna yang memuat sebuah lagu yang mana lagu tersebut adalah lagu orang lain namun

---

<sup>5</sup> Anita K. Wardhani, Selasa, 3 Oktober 2017 10:33, *Vokalis Payung Teduh Kecewa dengan Hanin Dhiya Gara-Gara Cover Lagu Akad*, dalam <https://www.tribunnews.com/seleb/2017/10/03/vokalis-payung-teduh-kecewa-dengan-hanin-dhiya-gara-gara-cover-lagu-akad>, diakses pada 29 September 2021 pukul 17.33

mereka aransemen ulang dan tidak meminta izin kepada pencipta karya aslinya untuk kemudian aransemen tersebut bisa dimuat di aplikasi TikTok<sup>6</sup>.

Dari 2 (dua) kasus tersebut diatas, cukup jelas bahwa kemajuan teknologi memiliki efek positif dan efek negatif. Efek positif yang bisa kita ambil adalah bahwa dengan majunya teknologi tentunya masyarakat dengan mudah bisa mempublikasikan karyanya terlepas dalam hal *digital* maupun dalam bentuk fisik, sedangkan efek negatifnya adalah terkadang kemajuan teknologi tidak berjalan berdampingan dengan kesadaran masyarakat akan hak-hak yang terdapat di dalamnya dan kurang sadar akan adanya Hak Cipta ini<sup>7</sup>.

Pesatnya perkembangan teknologi berbanding lurus dengan terjadinya pelanggaran khususnya terkait dengan pelanggaran Hak Cipta dimana perkembangan teknologi ini dimanfaatkan oleh berbagai pihak yang kurang bertanggung jawab dan melakukannya demi keuntungan mereka sendiri dengan mengesampingkan Hak Cipta yang dimiliki oleh seseorang. Hal ini patut menjadi perhatian yang sangat penting dimana hal semacam ini dapat mengurangi bahkan menghentikan kreativitas para pencipta karya. Terhapusnya batas-batas yang menyulitkan seseorang untuk bisa mendengarkan karya lagu dan musik kini justru menjadi ancaman bagi para pencipta karya.

Dalam hal pendistribusian karya lagu dan/atau musik di aplikasi *streaming* musik khususnya pada aplikasi *Spotify Music* tentunya pembayaran

---

<sup>6</sup> Revia Tri Pamungkas, Djulaeka, *Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta atas Lagu yang Diunggah Pada Aplikasi TikTok*, Jurnal Simposium Hukum Indonesia Volume 1 Nomor 1, 2019, hal. 397

<sup>7</sup> Muh.Habibi Akbar Rusly, Mukti Fajar ND, *Mekanisme Pembayaran Royalti Lagu dan Musik dalam Aplikasi Streaming Musik*, Jurnal Media of Law and Sharia Volume 1, Nomor 2, 2020, hal. 83

royalti sudah diperhitungkan namun, penulis ingin membedah bagaimana proses pembayaran royalti dari aplikasi *streaming* musik hingga sampai ke tangan pencipta sehingga nantinya terlihat apakah secara hukum pembayaran yang demikian sah atau tidak.

Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan tinjauan hukum mengenai pembayaran royalti dalam aplikasi *streaming* musik. Sehingga penulis mengangkat judul “**Tinjauan Hukum Tentang Pembayaran Royalti Terhadap Karya Lagu dalam Aplikasi Streaming Musik (*Spotify Music*)**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pengelolaan royalti atas karya cipta lagu dan/atau musik di Indonesia?
2. Bagaimana tinjauan hukum pembayaran royalti atas karya cipta lagu dan/atau musik dalam aplikasi *streaming* musik (*Spotify Music*)?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Tujuan Obyektif :
  - a. Untuk mengetahui bagaimana pembayaran royalti dari aplikasi *streaming* musik (*Spotify Music*) hingga sampai ke tangan pencipta.
  - b. Untuk mengetahui apakah pembayaran royalti dari aplikasi *streaming* musik (*Spotify Music*) sudah sesuai dengan ketentuan yang seharusnya.

2. Tujuan Subyektif :

- a. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi masyarakat di bidang hukum khususnya Hak Kekayaan Intelektual (HAKI).
- b. Untuk memberikan penjelasan kepada masyarakat bahwa royalti adalah suatu hal yang sangat penting bagi pencipta karya sebagai bentuk penghargaan atas ide dan kreatifitasnya.

**D. Manfaat Penelitian**

Dalam hal ini penulis berharap dengan penulisan ini bisa bermanfaat dan berguna baik secara teoritis maupun praktis :

1. Manfaat Teoritis :

- a. Memberikan sumbangan pemikiran dalam perkembangan ilmu hukum khususnya dalam hal pembayaran royalti dalam aplikasi *streaming* musik di kemudian hari.
- b. Penelitian ini diharapkan mampu membuka kesadaran di kalangan masyarakat untuk bisa lebih memperhatikan terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) dan lebih khususnya mengenai pembayaran royalti terhadap karya cipta musik sebagai wujud dari Hak Ekonomi pencipta.

2. Manfaat Praktis :

- a. Melalui penelitian ini nantinya diharapkan dapat menjadi salah satu panduan para pencipta karya musik di Indonesia dalam hal pendistribusian karya di aplikasi *streaming* musik.

## E. Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran memuat uraian tentang teori atau konsep yang bersumber dari berbagai literatur atau referensi yang berfungsi untuk memberikan arahan atau panduan bagi peneliti dalam memahami masalah penelitian dan kemudian dalam menganalisis hasil penelitian<sup>8</sup>.

Ciptaan menurut pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah setiap hasil karya kreatif manusia yang dihasilkan oleh pikiran manusia melalui inspirasi, imajinasi, kecerdikan keterampilan atau pengalaman yang direpresentasikan dalam bentuk kenyataan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra<sup>9</sup>. Sedangkan ciptaan menurut *The Copyright Act of 1976* didefinisikan sebagai suatu karya yang orisinal yang telah ditetapkan dalam media ekspresi yang berwujud yang mana karya tersebut dikenal sekarang atau karya tersebut dikembangkan di masa depan.<sup>10</sup>

Di dalam pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa ada beberapa karya yang termasuk ke dalam ruang lingkup hak cipta dan dilindungi hak cipta. Salah satu karya yang dilindungi hak cipta adalah lagu dan/atau musik yang diciptakan bersama dengan teks ataupun tidak. Lagu atau musik merupakan cara mengekspresikan sesuatu, dan lagu atau musik juga dapat mencerminkan budaya masyarakat yang

---

<sup>8</sup> Absori, Kelik Wardiono, dan Natangsa Surbakti, 2015, *Pedoman Penyusunan Skripsi*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal. 33

<sup>9</sup> Kanti Rahayu, *Kajian Hukum Tentang Penerapan Fungsi Sosial Hak Cipta (Copyleft) di Indonesia*, Jurnal *Diktum*, Volume 5 Nomor 2, 2017, hal. 34

<sup>10</sup> Muhammad Dwi Ardiansyah, Kanti Rahayu, dan Imam Asmarudin, 2021, *Pengaturan Pemberian Royalti Atas Hak Cipta Aransemen Lagu di Indonesia dan Amerika Serikat*, Pekalongan: Penerbit NEM, hal. 12

mendukungnya. Lebih dalam, lagu atau musik adalah sesuatu yang sangat kompleks dan terstruktur yang melibatkan matematika, sains, dan akustik<sup>11</sup>.

Hak Cipta memiliki 2 (dua) hak terkait, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta untuk memperoleh manfaat ekonomi dari karya ciptanya. Manfaat ekonomi ini berbentuk royalti yang merupakan suatu bentuk apresiasi atau imbal jasa atas penggunaan karya yang dilindungi hak cipta atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait. Sedangkan hak moral seperti yang dimaksud di dalam pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah hak yang melekat pada pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya dalam Salinan dalam rangka penggunaan ciptaannya untuk umum<sup>12</sup>.

Seiring berjalannya waktu, perkembangan teknologi semakin pesat dimana minat masyarakat untuk mendengarkan musik pun menjadi meningkat. Perusahaan berlomba untuk membuat sebuah aplikasi pemutar musik berbasis *digital*, atau yang biasa kita sebut dengan aplikasi *streaming* musik. Salah satunya adalah *Spotify Music*. Sangat mudah sekarang ini untuk mendengarkan musik dimanapun dan kapanpun. Hanya dengan mengunduh aplikasi *streaming* musik masyarakat langsung bisa mendengarkan musik dengan gratis atau berbayar. Para pencipta karya musik pun dipermudah dengan adanya hal itu karena mereka bisa mendistribusikan karyanya melalui aplikasi *streaming*

---

<sup>11</sup> Brian Boone, Marc Schonbrun, 2017, *Music Theory 101: From Keys and Scales to Rhythm and Melody, an Essential Primer on The Basics of Music Theory*, Massachusetts: Adams Media, hal. 7-8

<sup>12</sup> Yusran Isnaini, 2019, *Mengenal Hak Cipta: Melalui tanya Jawab dan Contoh Kasus*, Pradipta Pustaka Media, hal. 30,32

musik tentunya dengan harapan untuk mendapatkan haknya, yaitu royalti yang sesuai dengan apa yang diciptakan. Disini penulis ingin meneliti bagaimana pembayaran royalti terhadap karya cipta lagu dan/atau musik dalam aplikasi *streaming* musik khususnya pada aplikasi *Spotify Music* hingga sampai ke tangan pencipta.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu kegiatan ilmiah yang didasarkan pada metode, sistem, dan hasil pemikiran tertentu yang ditujukan untuk mempelajari satu atau lebih fenomena hukum melalui analisis<sup>13</sup>. Metodologi penelitian bertujuan untuk mempelajari satu atau lebih fenomena hukum, menganalisisnya dan melakukan pemeriksaan menyeluruh terhadap peristiwa tersebut yang kemudian bisa ditemukan solusi atas masalah yang disebabkan oleh peristiwa tersebut<sup>14</sup>. Adapun metode penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut:

### **1. Metode Pendekatan**

Jenis pendekatan yang penulis gunakan adalah yuridis normatif yang mana pendekatan ini dilakukan untuk membahas fenomena hukum dengan menggunakan sumber hukum sekunder yang didasarkan kepada sumber-sumber hukum yang berlaku.

### **2. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah jenis penelitian deskriptif yaitu untuk memberikan data yang akurat tentang manusia, keadaan, atau gejala lainnya. Tujuannya adalah untuk memperkuat

---

<sup>13</sup> Khudzaifah Dimiyati, 2014, *Metodologi Penelitian Hukum*, Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta, hal. 3

<sup>14</sup> Soerjono Soekanto, 1996, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, hal. 2

hipotesis, untuk membantu memperkuat teori-teori lama atau dalam perjalanan pengembangan teori-teori baru<sup>15</sup>.

### 3. Sumber dan Jenis Data

#### a. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dari dokumen resmi, buku-buku yang berkaitan dengan obyek penelitian, serta hasil penelitian berupa laporan, skripsi, tesis. Dan peraturan undang-undang<sup>16</sup>. Data sekunder dapat dibedakan menjadi:

##### 1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan-bahan hukum yang mengikat dan ditetapkan oleh pihak yang berwenang. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:

- a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- b) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- c) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik

##### 2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti hasil-hasil penelitian, jurnal, hasil karya dari kalangan hukum yang ada hubungannya dengan pokok permasalahan penelitian.

---

<sup>15</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, hal. 25

<sup>16</sup> Zainudin Ali, 2017, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, hal. 106

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

Penulisan ini menggunakan metode studi kepustakaan atau *library research* yang mana metode ini adalah metode pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data sekunder dengan cara mengumpulkan dan meneliti sumber-sumber tertulis, baik dari instansi terkait, maupun kepustakaan yang relevan dengan pembahasan penelitian yang digunakan untuk melengkapi penelitian.

#### **5. Metode Analisis Data**

Penulis pada penelitian ini menggunakan metode analisis data normative kualitatif, yang mana penulis mengumpulkan data yang telah diperoleh dan mengaitkannya dengan literatur atau teori yang relevan dengan penelitian berdasarkan penalaran deduktif. Penalaran deduktif adalah penalaran yang didasarkan pada pangkal pikir umum, lalu diturunkan menjadi kesimpulan yang bersifat khusus. Dengan kata lain, penalaran ini didasarkan pada kaidah-kaidah yang umum sehingga meraha pada hal-hal yang sifatnya khusus<sup>17</sup>.

#### **G. Sistematika Laporan Penelitian**

Dalam penulisan skripsi ini, hasil penelitian akan disusun dalam sistematika penelitian hukum yang terdiri dari 4 (empat) bab, yang tiap-tiap bab terbagi menjadi sub-sub bagian untuk memudahkan pemahaman terhadap keseluruhan hasil penelitian ini. Sistematika penulisan penelitian ini akan ditulis sebagai berikut:

---

<sup>17</sup> Ishaq, 2017, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, Serta Disertasi*, Bandung: Penerbit Alfabeta Bandung, hal. 5

## BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang Masalah
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Kerangka Pemikiran
- F. Metode Penelitian
  - 1. Metode Pendekatan
  - 2. Jenis Penelitian
  - 3. Sumber dan Jenis Data
  - 4. Metode Pengumpulan Data
  - 5. Metode Analisis Data
- G. Sistematika Laporan Penelitian

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA

- A. Tinjauan umum mengenai hak kekayaan intelektual
  - 1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual
  - 2. Pengertian Hak Cipta
  - 3. Ruang Lingkup Hak Cipta
  - 4. Hak Ekonomi dan Hak Moral
- B. Tinjauan Umum Mengenai Royalti
  - 1. Pengertian Royalti
  - 2. Dasar Pengaturan Royalti
- C. Tinjauan Umum Terkait Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN)
  - 1. Pengertian Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN)
  - 2. Fungsi dan Tugas Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN)

- D. Tinjauan Umum Tentang Lisensi
  - 1. Pengertian Perjanjian Lisensi
  - 2. Dasar Pengaturan Perjanjian Lisensi
- E. Tinjauan Umum Mengenai Aplikasi Streaming Musik

### BAB III PEMBAHASAN

- A. Pengelolaan Royalti Atas Karya Cipta Lagu Dan/Atau Musik Di Indonesia
  - 1. Hak Ekonomi Atas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik
  - 2. Pengelolaan Royalti atas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik di Indonesia
- B. Tinjauan Hukum Pembayaran Royalti Atas Karya Cipta Lagu Dan/Atau Musik Dalam Aplikasi Streaming Musik (Spotify Music)
  - 1. Hak Cipta Lagu dan/atau Musik dalam Aplikasi Streaming Musik (Spotify Music)
  - 2. Spotify Music sebagai Aplikasi Streaming Musik
  - 3. Mekanisme Mengunggah Lagu Hingga Pembayaran Royalti ke Pencipta

### BAB IV PENUTUP

- A. Kesimpulan
  - 1. Pengelolaan Royalti atas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik di Indonesia
  - 2. Pembayaran Royalti atas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik dalam Aplikasi Streaming Musik (Spotify Music)
- B. Saran

### DAFTAR PUSTAKA