

**Kantor Editor:** Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Jalan Sukarno Hatta Km 9 Palu, Sulawesi Tengah, 94118, Indonesia.  
 Phone: +62451-4228444 Fax: +62451-422611  
 E-mail: lasadindi@untad.ac.id  
 Website : http://jurnal.fakum.untad.ac.id/index.php/LSD

ISSN Print: .....  
 ISSN Online.....

**TINJAUAN HUKUM ATAS PERLINDUNGAN HAK CIPTA LAGU DALAM PERMAINAN RITME**

Adam Daud Latungka

<sup>a</sup> *Fakultas Hukum, Universitas Tadulako, Indonesia. E-mail: [adamlatungka@gmail.com](mailto:adamlatungka@gmail.com).*

Article	Abstract
<p><b>Keywords:</b>                      Hak cipta, Osu, ritme</p> <p><b>Artikel History</b>                      Received: 29 Juli 2024                      Reviewed: 01 Agustus 2024                      Accepted: 05 Agustus 2024</p> <p><b>DOI:</b> .../LO.Vol2.Iss1.%                      .pp%</p>	<p><i>Copyright is the exclusive rights of creators that arise automatically based on the declarative principle after a creation is embodied in real form without reducing the restrictions in accordance with the provisions of the legislation, but the implementation of copyright has not been in accordance with what is expected as users take the song from the creator by not appreciating it through publishing the creator's song into a rhythm-themed game with the aim of getting a large number of games and markings by other users, perimnan rhythm is in the form of a computer program called Osu!. The research method used is the normative juridical legal research method, which uses a set of laws and regulations and other legal materials to obtain primary data as supporting material. The results and discussion that can be taken is in determining the violation begins with the service user (player) when uploading a song that is not officially entered into the game without the knowledge of the copyright owner can be marked as copyright infringement in economic rights and moral rights in songs and / or rhythm music with or without text related rights.</i></p> <p>Hak cipta adalah hak eksklusif pencita yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang – undangan, namun pelaksanaan terhadap hak cipta belum sesuai dengan apa yang diharapkan seperti penggunaannya mengambil lagu ciptaan dari pencipta dengan tidak mengapresiasi lewat mempublikasikan lagu ciptaan pencipta kedalam permainan bertema ritme dengan tujuan mendapatkan jumlah permainan dan markah yang banyak oleh pengguna lainnya, perimnan ritme ini berbentuk program komputer bernama Osu!. Metode penelitian yang digunakan adalah Metode penelitian hukum yuridis normative yaitu menggunakan perangkat peraturan perundang – undangan dan bahan hukum lainnya untuk mendapatkan data primer sebagai bahan pendukung. Hasil dan pembahasan yang dapat diambil yakni dalam menentukan pelanggarannya diawali oleh pengguna layanan (pemain) ketika mengunggah sebuah lagu yang tidak resmi masuk kedalam permainan tanpa sepengetahuan pemilik hak cipta dapat ditandai sebagai pelanggaran hak cipta dalam hak ekonomi dan hak moral pada lagu dan/atau ritme music dengan atau tanpa teks yang hak terkait</p>

©2024; This is an Open Acces Research distributed under the term of the Creative Commons Attribution Li-

---

cencee (<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original works is properly cited.

---

## I. PENDAHULUAN

Pada era modern sekarang ini, perkembangan dan keberadaan karya hak cipta lagu dan musik sudah tidak asing lagi didengar oleh kalangan masyarakat khususnya di dalam dunia maya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) hak cipta terbagi dari 2 (dua) kata hak dan cipta, hak merupakan milik, kepunyaan, kewenangan, atau kekuasaan untuk berbuat dan menuntut sesuatu. Sedangkan cipta merupakan kemampuan pikiran untuk mengadakan sesuatu yang baru. Secara umum, hak cipta adalah hak seseorang atas hasil penemuannya yang dilindungi oleh undang – undang. Hak cipta hanya diberikan kepada ciptaan yang sudah berwujud atau berupa ekspresi yang sudah dapat dilihat, dibaca, didengarkan dan sebagainya.

Perlindungan hukum merupakan suatu upaya melindungi yang dilakukan oleh pencipta baik dalam bentuk berwujud atau tidak berwujud, lisan atau tertulis, maupun preventif atau represif. Perlindungan hukum tersebut yaitu hak cipta lagu, perlindungan hukum dari hak ekonomi lagu saat ini dapat didengarkan secara gratis di platform – platform resmi yang telah dicantumkan oleh penciptanya, setelah itu publikasi tersebut mendapatkan hak ekonomi dari jumlah penayangan atau pendengar sebagai hasil kerja keras dari pencipta lagu atau musik tersebut. Platform yang terdaftar resmi dapat dicari dan ditayangkan melalui sosial media seperti Youtube, Facebook, Tiktok, bilibili, hingga adapun yang diangkat dalam platform permainan ritme yang resmi. Dari perlindungan hukum hak moral, lagu merupakan hal yang melekat pada pribadi pencipta. Apabila hak cipta dapat dialihkan kepada pihak lain, maka hak moral tidak dapat dipisahkan dari penciptanya karena bersifat pribadi dan permanen.

Definisi hak cipta tertuang didalam pasal 1 ayat 1 Undang – Undang Nomor 28 tahun 2014 yang mengatur tentang Hak Cipta berbunyi : “Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang – undangan.”

Pada pasal 18 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terdapat ciptaan – ciptaan dalam bidang karya tulis, buku, lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks. Salah satunya yaitu karya lagu atau musik. Karya musik atau lagu merupakan karya mengutamakan penggunaan harmoni, melodi, irama, tempo, instrument dan vokal sebagai sarana menyampaikan nilai – nilai seni itu sendiri dari seniman atau pembuat seni kepada orang lain atau penikmat seni. Berawal dari perpaduan harmoni, irama, tempo, instrument dan vokal terciptalah sebuah lagu atau musik, Menurut Pasal 58 ayat (1) huruf d Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta bahwa Perlindungan Hak cipta atas ciptaan khususnya lagu atau musik dengan atau tanpa teks berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Musik atau lagu juga dikenal sebagai media untuk hiburan tergantung dari perspektif masing – masing orang yang mendengarkannya.

Secara garis besar, Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan hasil akal budi manusia menjadi sangat berharga dan memiliki peran yang strategis dalam masyarakat seperti penyiaran, pameran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apapun, baik elektronik atau non elektronik atau

melakukan dengan cara apapun sehingga suatu Ciptaan dapat didengar, atau dilihat orang lain. Oleh karena itu perlu diberikan sanksi yang tegas dan nyata sebagaimana ditetapkan dalam undang – undang kepada pelanggarnya sebagai wujud perlindungan hukum bagi pemegang hak ciptanya . Barang siapa yang mempergunakan karya cipta lagu dan/atau musik untuk kegiatan usaha komersial atau untuk kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial yang sering disebut dengan pengguna layanan (user), harus meminta izin terlebih dahulu dari pencipta lagu dan/atau musik yang bersangkutan dan atau dari pemegang hak ciptanya yang sah.

Dengan kemajuan teknologi dan informasi mengubah cara masyarakat untuk berinteraksi terhadap sesuatu yang diminati masing – masing setiap orang, salah satunya melalui permainan video (video game). Permainan merupakan sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks tidak serius atau dengan tujuan menyegarkan pikiran di kepala. Suatu cara belajar yang digunakan dalam menganalisa interaksi antara sejumlah pemain maupun perorangan yang menunjukkan strategi – strategi yang rasional. Permainan terdiri atas sekumpulan peraturan yang membangun situasi bersaing dari dua sampai beberapa orang atau kelompok dengan memilih strategi yang dibentuk untuk memaksimalkan kemenangan sendiri atau pun untuk meminimalkan kemenangan lawan. Peraturan – peraturan menentukan kemungkinan tindakan untuk setiap pemain, sejumlah keterangan diterima setiap pemain sebagai kemajuan permainan, dan sejumlah kemenangan atau kekalahan dalam berbagai situasi. Permainan menawarkan kesenangan dan kerileksan bagi para pemainnya melalui apa yang diperoleh dari kemenangan atau pencapaian atas kerja kerasnya. Namun, seiring berjalannya waktu bentuk – bentuk permainan dan atau tingkat persaingan yang meningkat, sehingga banyak macam – macam variasi permainan yang terpublikasikan melalui internet. Menurut Restiana (2017) game dibagi menjadi beberapa jenis, yaitu<sup>1</sup>: Shooting (Tembak – tembakan), Fighting (Pertarungan), Adventure (Pertualangan), Simulasi, konstruksi, manajemen, Strategi, Sport (Olahraga), Rhythm (Ritme).

Hak cipta telah diatur didalam undang – undang tetapi saat ini hal tersebut masih tidak sesuai dengan yang diharapkan atau dipahami maksud aturannya dalam kehidupan masyarakat, ada suatu ciptaan lagu yang digunakan oleh pengguna internet tetapi tidak mengapresiasi lagu ciptaan dari penciptanya dengan cara mengupload ulang lagu tersebut kedalam akun pengguna yang tidak resmi (illegal) diplatform yang sama, Adapun beberapa penggunanya mengambil kesempatan dengan mengpublikasikan lagu ciptaan tersebut kedalam permainan bertema ritme untuk mendapatkan jumlah permainan dan markah yang banyak oleh pengguna lainnya. Hal ini terjadi pada media permainan bertema ritme dengan program komputer bernama *Osu!*.

*Osu!* Merupakan media permainan yang dikembangkan, diterbitkan, dan dibuat oleh Dean Herbert (Atau juga dikenal sebagai peppy). Permainan ini dirilis pada tanggal 17 September 2007 dalam bentuk program Microsoft Windows. Saat ini, *Osu!* dijalankan oleh sebuah entitas Australia (ppy Pty Ltd) dengan server – server yang sebagian besar beroperasi dari Amerika Serikat. Permainan *Osu!* belum resmi dirilis di Indonesia hingga saat ini. Namun, permainan ini merupakan permainan yang gratis untuk dimainkan dan pengguna layanannya (pemain) tersebar dari manca negara termasuk Indonesia. *Osu!* merupakan permainan yang tidak dapat menghasilkan penggunanya uang, Tetapi para penggunanya dapat mempublikasikan gratis secara illegal sebuah lagu yang tidak resmi masuk kedalam

<sup>1</sup> <http://repository.unimus.ac.id/4037/3/BAB%20II.pdf>

permainannya dengan cara mengupload langsung lagu dari dalam game yang sudah dibentuk dan dapat dimainkan ritmenya. Hasil dari publikasi pengguna tersebut kemudian dapat dimainkan oleh pengguna lainnya melalui website resmi dengan mengunggah lagunya secara gratis walaupun tidak adanya tercantum penggunaan legal lagu tersebut.

Fenomena yang terjadi terhadap perlindungan hukum hak cipta lagu dan musik dalam suatu permainan ritme bernama *Osu!* saat ini terdapat tiga (3) faktor yaitu Hak ekonomi, Hak moral, dan Hak terkait. Hal ini dapat dilihat dari pelanggaran hak ekonomi yaitu pihak developer permainan memberikan akses kepada pengguna layanan untuk mengunggah lagu yang diluar dari apa yang telah dilegalkan didalam permainannya walaupun permainan tersebut gratis untuk dimainkan, pelanggaran hak moral yaitu pengguna layanan adalah pemain bisa memasukkan lagu dan mengunggah lagu secara illegal di laman website resmi *Osu!* tersebut tanpa meminta izin dari pencipta lagu dengan maksud untuk dimainkan juga didengar ke sesama pemain atau pengguna layanan lainnya. Dan pelanggaran Hak terkait yaitu seluruh tingkat permainan (beatmap) merupakan hasil ciptaan dan unggahan oleh para pemain dalam permainan itu sendiri yang seringkali diterbitkan tanpa izin yang memadai dari pemilik hak cipta yang terkait.

### **III.HASIL PEMBAHASAN**

#### **A. PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PENCIPTA LAGU ATAU MUSIK DALAM PERMAINAN RITME OSU!**

##### **1.1 Permainan Ritme**

Sebelum membahas lebih lanjut tentang “Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Terhadap Hak Reproduksi” terlebih dahulu penulis membahas tentang Perlindungan hukum. Perlindungan hukum adalah suatu upaya melindungi yang dilakukan oleh pencipta baik dalam bentuk berwujud atau tidak berwujud, lisan atau tertulis, maupun preventif atau represif. Dengan kata lain, perlindungan hukum ialah sebagai suatu bentuk gambaran tersendiri dari fungsi hukum itu sendiri, yang memiliki konsep bahwa hukum memberikan suatu keadilan, kepastian, kemanfaatan, kedamaian, dan ketertiban yang diperoleh bagi penciptanya, terutama pada permasalahan dalam permainan ritme.

Permainan ritme merupakan permainan yang memfokuskan tingkat kemampuan pemain dalam menyelesaikan suatu tantangan, dibantu melalui pola visual yang sesuai dengan irama lagu. Permainan ini dimainkan dengan cara menekan serangkain not (note) ketika waktunya sudah tiba secara berurutan, dan di ulang – ulang secara berkala. Pola – pola visual yang terdiri dari not (note) objek yang muncul atau bergerak melintasi layar. Interaksi ini biasanya melibatkan tindakan seperti tangan atau kaki yang terjadi di dalam visual layar dengan menekankan tombol virtual yang muncul melalui sentuhan.<sup>2</sup> Saat bermain permainan ritme, pemain ditantang untuk dapat membaca dan mengklik not (note) yang muncul sesuai dengan musik yang dimainkan. Untuk mengklik not tersebut, diperlukan kecepatan dan ketelitian agar mendapatkan skor yang tinggi atau sempurna.

Meskipun permainan ritme ini merupakan bentuk hiburan di kalangan masyarakat, namun kegunaan dari jenis permainan ini dapat melatih gerak tangan dan/atau kaki serta mata, selain dari olahraga fisik dan jasmani. Saat kita bermain, mata dan kaki atau tangan kita secara otomatis bergerak dan melihat untuk menekan not (note) di layar. Keduanya tentu saja dijalankan secara bersamaan, pada saat yang sama. Koordinasi antara mata dan

---

<sup>2</sup> Justin NG, Jeanny Pragantha, Darius Andana Haris, Pembuatan Game Rhythm “Rhythm Holic!” Pada Platform Android, Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. 2020  
<https://journal.untar.ac.id/index.php/jiksi/article/view/11477/7163>

tangan atau kaki diperlukan agar dapat melaksanakan setiap kegiatan yang ada secara efisien dan efektif.

Efisien dalam permainan ritme ini berhubungan dengan penggunaan waktu, ruang, dan energi daya tahan yang tersedia setiap individu pemain, sementara efektif berhubungan dengan efektivitas proses yang dilalui untuk mencapai tujuan akhir dari lagu. Selain itu permainan ritme dapat melatih ketelitian dan akurasi karena ketelitian diperlukan untuk menekan not agar dapat terbaca polanya untuk mendapat skor yang sempurna. Not (note) dari tiap permainan ritme juga akan berbeda – beda sesuai dari bentuk permainannya, ada yang berbentuk tuts piano, balok, keyboard, bahkan menggunakan objek – objek yang lainnya dengan mekanisme not yang rumit.

Lahirnya jenis permainan ritme bermula dari permainan bernama PaRappa the Rapper pada tahun 1996 dan dikenal sebagai pelopor pertama media permainan musik berbentuk ritme secara umum.<sup>3</sup> Dan ditahun berikutnya 1997 permainan ritme memicu munculnya perusahaan musik jepang bernama Bemani dengan merilis serangkaian permainan berbasis musik selama beberapa bulan berikutnya, Puncaknya pada tahun 1998 media permainan ritme bernama DDR (Dance Dance Revolution) yang dimainkan dengan cara diinjak dalam bentuk tombol di telapak kaki sukses besar populer hingga terkenal sampai di seluruh negeri. Berawal dari ini muncul banyaknya media permainan ritme lainnya dari berbagai macam tipe dimainkan yakni seperti Gitar Hero, Beatmania IIDX, Arcaea, Beatsaber, Taiko no Tatsujin, dan sejenisnya dengan mengandung unsur musik bertema ritme yang resmi.

Dasar hukum peraturan tentang permainan ritme yang berlaku di Indonesia saat ini tertuang pada Pasal 40 ayat (1) huruf (r) Undang – Undang hak cipta Nomor 28 Tahun 2014 maka ciptaan yang dilindungi oleh hukum khususnya permainan video berbentuk ritme masuk kedalam kategori perlindungan hukum terhadap hak cipta sehingga suatu permainan tersebut dibuat dari luar negeri masuk ke indonesia harus mengikuti aturan hukum yang ada di indonesia, misalnya syarat dan ketentuan mengandung unsur lokalisasi.

Tidak ada uraian yang tegas dalam Konvensi Bern tentang apa sesungguhnya Permainan video berbentuk ritme itu. Namun, dari ketentuan yang ada dapat disimpulkan bahwa ada dua jenis ciptaan musik yang dilindungi hak cipta, yaitu musik dengan kata-kata dan musik tanpa kata-kata. Musik dengan kata – kata berarti adalah lagu yang unsurnya terdiri dari melodi, lirik arransemen, dan notasi, sedangkan musik tanpa kata – kata adalah musik yang hanya terdiri dari unsur melodi, arransemen dan notasi.<sup>4</sup>

## **1.2 Hubungan Hukum Antara Pencipta/Pemilik Lisensi dengan Pemegang Hak Cipta dan Penggunaan Lagu dalam Osu!**

Dasar peraturan antara Pencipta/Pemilik Lisensi dan Pemegang Hak Cipta tertuang dalam Pasal 1 ayat (4) Undang – Undang No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) yang menyebutkan bahwa “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah” yang berarti, hal – hal

<sup>3</sup> Anomin, “*Rhythm Game*”, [https://en.wikipedia.org/wiki/Rhythm\\_game](https://en.wikipedia.org/wiki/Rhythm_game)

<sup>4</sup> Hulman Pandjaitan, “*Lisensi Karya Hak Cipta Musik Dan Lagu Dan Aspek Hukumnya*”, Jurnal YURE HUMANO, Vol. 01 No. 01 Februari 2020. Hlm. 38

dimaksudkan Hak Cipta itu sendiri adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan.

Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Namun, perlu digarisbawahi bahwa hak eksklusif ini hanya merupakan hak yang diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta dan dapat disimpulkan bahwa Pemegang Hak Cipta bukan merupakan Pencipta, namun memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi. Pemegang Hak Cipta yang selain Pencipta, bisa mendapatkan Hak Cipta tersebut dari Pencipta dengan cara pengalihan hak cipta.<sup>5</sup> Di Indonesia, Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian, hal ini tertuang dalam Pasal 16 ayat 2 UUHC berisikan sebagai berikut:

1. Pewarisan;
2. Hibah;
3. Wakaf;
4. Wasiat;
5. Perjanjian tertulis; atau
6. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan.

Dalam hal ini berarti, perlu diketahui bahwa hubungan antara penggunaan hak cipta berkaitan erat dengan Pemegang Hak Cipta dikarenakan Pemegang Hak cipta adalah pihak yang diberikan izin tertulis yang diberikan oleh Pencipta/Pemilik Lisensi atau Pemilik Hak Terkait untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu. Pemberian lisensi ini dilakukan melalui perjanjian lisensi yang berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait. Penerima Lisensi nantinya akan memberikan Royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu Lisensi, kecuali diperjanjikan lain. Pemegang Lisensi dapat dikatakan juga sebagai Pemegang Hak Cipta akan tetapi sebagai Pemegang Hak Cipta untuk waktu tertentu dan untuk hal – hal tertentu sebagaimana yang diperjanjikan dalam perjanjian lisensi. Ketika perjanjian lisensi sudah habis waktunya, maka pihak tersebut bukan lagi Pemegang Hak Cipta.

Peraturan mengenai lisensi di Indonesia telah dimuat dalam Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 butir 20 yang menyatakan : “Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.”

Pasal 80 ayat (1) Undang – Undang Hak Cipta (UUHC) yang menjelaskan “Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatannya”. Kemudian dalam pasal 80 ayat (2) UUHC menerangkan bahwa “Perjanjian lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait”. Lebih lanjut, dalam Pasal 80 ayat (3) UUHC dijelaskan bahwa “Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disertai kewajiban penerima lisensi untuk memberikan royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu Lisensi.” Yang intinya, Penerima lisensi hanya memiliki izin untuk menggunakan hak cipta pemegang lisensi dengan dibawah ketentuan perjanjian antara pencipta dan penerima, dan pencipta tidak dapat mengalihkan haknya kepada penerima lisensi setelah terbentuknya perjanjian.

---

<sup>5</sup> Letezia Tobing, S.H., M.kn , “Pemegang Hak Cipta dan Pemegang Lisensi” , <https://www.hukumonline.com/klinik/a/pemegang-hak-cipta-dan-pemegang-lisensi-lt550077782a2fb/>

Terkait penjelasan tentang lisensi diatas, Untuk melakukan perjanjian lisensi kepada pencipta lagu oleh pemilik permainan atau Osu!, maka pemasukan dari permainannya berasal dari donasi yang berkisar 50.000 ribu lebih dari total 20 juta pengguna layanannya dari manca negara dan permainan osu! sendiri ini tidak bergerak atau diperjualbelikan secara komersil hal ini dapat dilihat dari tidak adanya iklan apapun dalam website resmi maupun gamenya sendiri. Sebagian besar uang donasi tersebut diberikan kembali untuk keperluan lisensi musik yang merupakan bentuk balas jasa kepada pencipta yang telah membangun permainan osu! hingga menjadi komunitas besar. lagu – lagu yang telah dilisensikan oleh osu! akan dapat diunduh secara gratis dan mendapatkan hak royalti dan dituangkan dalam bentuk *Featured Artist*.

*Featured Artist* merupakan jajaran musisi atau pencipta yang telah secara resmi dan terikat bekerja sama dengan osu! untuk menyediakan lagu – lagu yang dapat secara bebas dipergunakan sebagai konten pada lagu dan sebagai lagu pengiring pada turnamen resmi di siaran osu!. daftar *Featured Artist* selengkapnya beserta karyanya masing – masing dapat dilihat pada katalog yang telah dilisensikan dalam laman website osu! sendiri. Tiap – Tiap *Featured Artist* memiliki lamannya tersendiri yang memuat antara lain informasi singkat seputar musik yang mereka usung, lagu – lagu yang tersedia dari musisi terkait, serta berkas – berkas dalam bentuk mp3/.osz/ogg dari lagu – lagu tersebut lengkap dengan pengaturan waktu dasar yang telah disediakan di dalamnya.<sup>6</sup>

Ketentuan Lisensi lagu dalam permainan yang telah dilisensikan oleh Osu! akan dapat diunduh secara gratis pada laman *Featured Artist* dalam bentuk .osz yang merupakan dasar sebuah beatmap dan secara otomatis menggubah pratinjau sebuah lagu berdurasi satu (1) menit untuk setiap masing – masing lagu yang dapat didengarkan pada laman artist terkait. Kemudian lagu – lagu tersebut akan menjadi bahan bagi para pengguna layanan permainan dalam proses pembuatan beatmap, beberapa di antaranya mungkin tidak akan langsung dipergunakan sebagai mode – mode permainan.

Permainan Osu! sendiri berupaya untuk mencakup penggunaan lagu – lagu yang dilisensikan di dalam permainannya serta situs-situs website dan konten-konten video yang terkait dengan osu!. Namun, hal ini tidak serta mencakup izin penggunaan lagu pada platform – platform lain diluar permainan yang dapat digunakan oleh pihak lain untuk memperoleh keuntungan seperti Youtube dan pencipta dapat mengajukan klausul pembagian hasil apabila dikehendaki.<sup>7</sup>

Permainan osu! hanya akan menawarkan kontrak dengan ketentuan – ketentuan lisensi yang bersifat non-eksklusif (*non-exclusive terms*), yang memungkinkan lagu – lagu yang terkait untuk dapat dilisensikan kembali secara bersamaan pada platform – platform lainnya di kemudian waktu (kami beritikad untuk tidak membatasi penggunaan lagu-lagu yang telah kami lisensi pada platform kami semata). Berhubung para pengguna layanan pada umumnya mengharapkan agar hasil karya mereka dapat tetap tersedia selama – lamanya, Pihak permainan lebih mengutamakan lisensi yang tidak terikat waktu, dan Pembayaran akan diberikan dalam bentuk royalti tunggal (*once-off royalty*) yang besarnya dapat dinegosiasikan.

Secara garis besar, Dalam mendapatkan Hak ekonomi terhadap Hak reproduksi lagu oleh pencipta terjadinya sebuah perjanjian lisensi antara pihak developer permainan dan pencipta yang saling menguntungkan antara kedua belah pihak dimana pihak developer permainan sebagai pemegang lisensi dapat mempromosikan permainannya dengan menggunakan lagu yang dimuat oleh pencipta, Sedangkan, Pencipta sebagai pemilik lisensi dapat menggunakan Hak untuk menggandakan, mendistribusikan, memasarkan karya ciptaan lagunya dalam bentuk imbalan berupa royalti dan hak ciptanya tetap melekat pada penciptanya.

<sup>6</sup> Dean Herbert, "Featured Artist, [https://osu.ppy.sh/wiki/id/People/Featured\\_Artists](https://osu.ppy.sh/wiki/id/People/Featured_Artists)

<sup>7</sup> Dean Herbert, *Osu! Music Licensing*, [https://osu.ppy.sh/legal/id/Music\\_licensing](https://osu.ppy.sh/legal/id/Music_licensing)

## **B. TANGGUNG JAWAB PARA PIHAK ATAS PELANGGARAN HAK CIPTA KETIKA LAGU CIPTAAN PENCIPTA TIDAK SAH MASUK DALAM PERMAINAN RITME**

### **1.1 Pelanggaran Hak Cipta**

Perkembangan teknologi informasi berproses dalam pendistribusian lagu atau musik lebih beragam juga dapat dinikmati dimana saja dan menjadi sebuah kebutuhan masyarakat. Tetapi dalam kenyataan, selain berbagai inovasi dan kemudahan yang diberikan, jaringan internet juga menjadi tempat berbagai bentuk kejahatan dan pelanggaran termasuk diantaranya pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta dalam jaringan internet banyak terjadi bahkan dalam skala global. Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan banyak bentuk ciptaan yang berwujud atau dipindah wujudkan kedalam bentuk digital kemudian disebarluaskan dalam jaringan internet.

Pelanggaran hak cipta (dikenal dengan istilah pembajakan) adalah penggunaan suatu materi yang masih dilindungi hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang haknya, dalam hal ini melanggar hak eksklusif tertentu yang diberikan kepada pemegang hak cipta seperti menggandakan, mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan atau memamerkan ciptaan, atau membuat ciptaan turunan. Pemegang hak cipta adalah pencipta, penerbit, atau pihak lain yang diberi mandat untuk memegang ciptaan tersebut. Pemegang hak cipta biasanya menggunakan standar teknologi dan hukum tertentu untuk mencegah dan menghukum pelanggar hak cipta.<sup>8</sup>

Hal ini dimuat dalam penjelasan Pasal 40 ayat (1) UUHC huruf (d) yang ditegaskan bahwa “Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:” lanjut huruf (d) “lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks”. Maka karya lagu atau musik dalam pengertian Undang – undang diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang bersifat utuh sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair atau lirik, dan aransementnya termasuk notasi. Hukum mengatur demikian karena setiap pencipta telah mendapat penghargaan Hak eksklusif atas apa yang telah ia curahkan kedalam sesuatu hal baru ke masyarakat.

Salah satu dampak negatif dari kemajuan teknologi terhadap hak cipta yakni pelanggaran terhadap lagu yang bentuknya lebih beragam dan dapat diunggah dimana saja oleh pengguna, kemajuan ini bukan hanya untuk berkomunikasi satu sama lain, namun mengarah ke penggunaannya yang mendapatkan atau menikmati hasil secara illegal terhadap lagu dengan adanya media sosial. Pelanggaran – Pelanggaran tersebut berupa mengutip, menngandakan, mengumumkan sebagian atau keseluruhan ciptaan lagu tanpa memiliki izin dari pencipta aslinya.<sup>9</sup>

### **2.2 Upaya Pihak Pemilik Permainan, Pengguna Layanan, dan Pemegang Lisensi Terhadap Pedoman Penggunaan Konten dan Hukumnya Dalam Permainan Ritme Osu!**

---

<sup>8</sup> Ensiklopedia Bebas, “Pelanggaran hak cipta”, [https://id.wikipedia.org/wiki/Pelanggaran\\_hak\\_cipta](https://id.wikipedia.org/wiki/Pelanggaran_hak_cipta)

<sup>9</sup> Putu Wahyu Ningrat, R. A., Sudika Mangku, D. G., & Suastika, I. N., “AKIBAT HUKUM TERHADAP PELAKU PELANGGAR HAK CIPTA KARYA CIPTA LAGU DIKAJI BERDASARKAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NOMOR 28 TAHUN 2014 DAN COPYRIGHT ACT”, *Jurnal Genesha Law Review*, Vol. 02 No. 02 November 2020, hlm 68.



Pihak Dalam permainan Osu! bertanggung jawab serta menyatakan bahwa seringkali pengguna layanan (pemain) mengandung berbagai konten yang diunggah tanpa seizin para pemegang hak cipta yang bersangkutan. Apabila tidak ada kesepakatan hukum yang berhasil dicapai, Osu! telah mengadopsi kebijakan berikut yang sesuai dengan undang – undang perlindungan hak cipta (DMCA) Digital Millennium Copyright Act , 17 U.S.C. 512© yang berlaku. Undang – Undang DMCA yang diatur oleh negara Amerika Serikat menguraikan lebih lanjut aturan yang berisikan 6 Poin penting, yaitu :<sup>10</sup>

- a. Tanda tangan fisik atau elektronik dari pihak yang berwenang untuk bertindak atas nama pemilik hak cipta yang disinyalir telah dilanggar;
- b. Bentuk identifikasi karya yang hak ciptanya disinyalir telah dilanggar, atau apabila terdapat beberapa karya berhak cipta yang tertera pada satu situs yang dapat dirangkum ke dalam satu laporan, sebuah daftar yang mewakili seluruh karya pada situs tersebut;
- c. Bentuk identifikasi materi yang disinyalir melanggar hak cipta atau menjadi subjek dari aktivitas pelanggaran dan yang akan dihapus atau ditutup aksesnya, serta informasi yang memadai bagi osu! untuk dapat menemukan materi yang bersangkutan;
- d. Informasi kontak pelapor, seperti alamat, nomor telepon, dan jika ada, alamat email;
- e. Pernyataan bahwa pelapor meyakini bahwa penggunaan materi yang diadukan tidak diizinkan oleh pemilik hak cipta, agennya, atau hukum; dan
- f. Pernyataan bahwa seluruh hal yang diterakan pada notifikasi yang bersangkutan tepat adanya, yang disertai oleh sumpah yang menyatakan bahwa pihak yang melapor benar-benar memiliki kewenangan untuk dapat bertindak atas nama pemilik hak cipta yang disinyalir telah dilanggar.

Upaya penyelesaian gugatan atas karya hak cipta lagu dimuat dalam Pasal 100 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa :

- a. Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga.
- b. Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
- c. Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- d. Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan.
- e. Dalam waktu paling lama 3 (tiga) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan Hari sidang.
- f. Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama (tujuh) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.

Namun Apabila pihak penyedia konten, anggota, atau pengguna layanan yang terdampak meyakini bahwa konten yang dihapus atau yang ditutup aksesnya tidak melanggar, atau apabila pihak penyedia konten, anggota, atau pengguna layanan yang terdampak meyakini bahwa mereka telah memiliki izin untuk dapat menyebarluaskan dan menggunakan konten tersebut dari pemilik hak cipta, dari agen pemilik hak cipta, atau secara hukum, maka pihak penyedia konten, anggota atau pengguna yang terdampak dapat mengirim notifikasi sanggahan (counter-notice) yang mengandung rangkaian informasi berikut kepada Pemilik permainan.

---

<sup>10</sup> Dean Herbert, “Kebijakan Hak Cipta Osu!”, <https://osu.ppy.sh/legal/id/Copyright>

## **IV. PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Pihak perusahaan atau pemegang lisensi dari pencipta yang sudah melisensikan lagunya ke pihak perusahaan dapat melakukan tuntutan ke pemilik permainan karena telah menggunakan juga merugikan hak moral dan hak ekonomi sang pencipta dan atau pemegang lisensi secara tidak patut. Oleh sebab itu, maka perlindungan hak ciptanya dari pihak perusahaan dapat mengajukan daftar – daftar lagu yang tidak dibolehkan beredar masuk kedalam permainan.

Upaya hukum yang melibatkan pihak – pihak yang bersangkutan menggunakan dua (2) jalur upaya yaitu Hukum Preventif dan Hukum Represif. Namun, dalam skala global yang ada di internet, tindakan terkait dibuat oleh pengguna layanan yaitu melakukan pencemaran nama baik terhadap Hak Moral dan Hak Ekonomi pencipta dan/atau pihak perusahaan secara tidak langsung dalam permainan ritme Osu!. Sehingga bentuk – bentuk upaya pihak permainan, dari Preventif dapat dibuat pencegahan oleh pemilik permainan seperti menghentikan secara otomatis proses unggahan konten lagu yang telah diminta untuk dihapus oleh pemegang haknya, dan dari Represif ini dapat diberikan sanksi atas perbuatan pengguna layanan seperti Menghapus atau menutup akses menuju konten yang diidentifikasi dalam laporan klaim pelanggaran, Memberitahukan kepada pihak penyedia konten, anggota, atau pengguna layanan yang bersangkutan bahwa konten yang mereka unggah telah dihapus dan ditutup aksesnya, dan menonaktifkan pengguna layanan dan pemegang akun yang telah berulang kali melanggar dari tindakan oleh pihak developer permainan.

### **B. Saran**

Pihak pengguna layanan atau pemain menanyakan izin untuk memakai lagu kepada pihak pencipta terlebih dahulu sebelum memasukkan lagu yang dibuat oleh pencipta kedalam permainan secara resmi, izin ini dapat berupa Tanda tangan fisik atau elektronik dari pihak pencipta kepada pengguna layanan, Balasan pesan surat e-mail langsung dari pencipta kepada pengguna layanan bahwa lagunya dapat dipakai, dan pengguna layanan mencantumkan bukti secara nyata kedalam laman hasil buatan ritmenya dari izin yang telah diberikan.

Pihak developer sebagai pemilik permainan mampu memahamkan atau memberitahukan kepada pengguna layanan bahwa setiap artis lagu atau pencipta lagu mempunyai hak moral yang berbeda – beda terhadap hak cipta. Sehingga memberikan kesadaran bahwa bagaimana jika suatu saat pengguna layanan atau pemain mempublikasikan sebuah karya ciptaan tetapi dipakai secara illegal oleh orang lain dengan cara yang tidak diinginkannya.

Pihak pencipta sebagai pemegang lisensi dapat menambah wawasan terhadap hak cipta atau kesadaran atas hak cipta bahwa suatu ciptaan yang dibuatnya harus mendapatkan perlindungan hukum dari pemutaran atau penggunaan lagu yang digunakan secara illegal, dan pencipta berhak mendapatkan apresiasi atas kerja kerasnya seperti hak ekonomi maupun royalti dalam permainan ritme atau platform lain – lainnya.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **A. BUKU**

Ade Uswatun Sitorus, “Hak cipta dan perpustakaan”, Jurnal Iqra’ Vol. 09 no. 3 Oktober 2015, hlm 253.

- Afrilliyanna Purba, TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia, Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia, PT. Rineka Cipta, Jakarta, 2010. hlm 195.
- Hataris Andijaning Tyas, Seni Musik, Geneca Exact, Jakarta, 2011, hlm 100.
- Hulman Panjaitan, SH., MH dan Wetmen Sinaga, SE., SH., MH, Perfoming Right Hak Cipta Atas Karya Musik & Lagu Serta Aspek Hukumnya, Uki Press, Jakarta, 2017, hlm. 125
- Miyarso Dwi Ajie, Hak Cipta Konsep dasar dan fenomena yang melatarbelakanginya, Indonesia University of Education, Bandung, 2010, hlm 4.
- Prof. Abdulkadir Muhammad, SH, Hukum Harta Kekayaan , PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, Hlm 115.
- Tomi Suryo Utomo, Hak Kekayaan Intelektual di Era Global, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2012, hlm 1
- Van Hoeve, Ensiklopedia Indonesia Buku 4, PT. Ichtiar Baru, Jakarta, 2008, hlm 1940.

#### **B. PERATURAN PERUNDANG – UNDANGAN**

Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

#### **C. JURNAL**

- Agung Sujatmiko, “Peran Dan Arti Penting Perjanjian Lisensi Dalam Melindungi Merek Terkenal”, Jurnal Mimbar Hukum Vol.22 1 Februari 2012, hlm.30.
- Binsar P Sihotang, “TINJAUAN UMUM TENTANG HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT”, Jurnal Universitas Esa Unggul, Vol 16 no. 3 Desember 2019, hlm 10.
- Hulman Pandjaitan , “ Lisensi Karya Hak Cipta Musik Dan Lagu Dan Aspek Hukumnya “ , Jurnal YURE HUMANO, Vol. 01 No. 01 Februari 2020. Hlm. 38
- Jastin NG, Jeanny Pragantha, Darius Andana Haris, Pembuatan Game Rhythm “Rhythm Holic!” Pada Platform Android, Jurnal Ilmu Komputer dan Sistem Informasi. 2020
- Putu Wahyu Ningrat, R. A., Sudika Mangku, D. G., & Suastika, I. N., “AKIBAT HUKUM TERHADAP PELAKU PELANGGAR HAK CIPTA KARYA CIPTA LAGU DIKAJI BERDASARKAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA NOMOR 28 TAHUN 2014 DAN COPYRIGHT ACT” , Jurnal Genesha Law Review, Vol. 02 No. 02 November 2020, hlm 68.
- Sukses M.P. Siburian dan Muhammad Hendra, “Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Bagian Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014”, Jurnal Darma Agung Vol. 30, no. 1 April 2022, hlm 201–17.