

Menyingkap *Social Nature* Industri Musik Digital Dalam Negeri

Oleh: Awang Dharmawan

Korespondensi: No Hp : 085649545446, Email : awang.alwafi@gmail.com
Peneliti Media dan Industri Budaya

Abstract

The background of this paper is based on survey results of non-governmental organization Heal Our Music, a day in Indonesia that there are 7,920,944 illegal downloading of digital music. It means the same amount every second there are 92 illegal music downloads. Thus the authors mapped the three-point discussion that is the reality of piracy in the country, supporting the creative industries of music copyright, and literacy for music lovers. The conclusion of this paper is the existence of copyright law are still lacking, the government should provide technical systems that legal music downloads and cheap way for music lovers.

Key words: *Digital music, illegal download, copyright, literacy*

Abstrak

Objek pada tulisan ini adalah kondisi sosial musik digital di dalam negeri. Latar belakang makalah ini didasari berdasarkan data global bahwa tiga puluh miliar lagu diunduh secara ilegal pada kurun waktu tahun 2004-2009 dengan kerugian mencapai US\$ 17-40 miliar. Pengunduhan musik ilegal ternyata juga terjadi di Indonesia. Berdasarkan hasil survey lembaga swadaya masyarakat *Heal Our Music*, bahwa dalam sehari di Indonesia ada 7.920.944 pengunduhan musik digital ilegal. Jumlah itu berarti sama dengan setiap detik ada 92 pengunduhan musik ilegal. Maka dari itu penulis memetakan tiga poin pembahasan yaitu, realitas pembajakan didalam negeri, mendukung hak cipta industri kreatif musik, literasi bagi penikmat musik. Kesimpulan dari tulisan ini adalah adanya undang-undang hak cipta saja masih kurang, pemerintah harus menyediakan sistem teknis mengunduh musik yang legal dan murah bagi penikmat musik.

Kata Kunci : *Musik Digital, Pengunduhan Ilegal, Pembajakan dan literasi*

Pendahuluan

Sejak lama musik telah menjadi bagian hidup manusia. Evolusi cara menikmati musikpun semakin berkembang seiring kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi. Para penikmat musik mengikuti perubahan teknologi untuk memformat musik menjadi digital, sehingga lantunan musik sekarang semakin praktis untuk diakses dan dinikmati. Begitupun dengan pelaku industri musik tentu selalu berharap agar produknya semakin laku dijual dan dinikmati oleh konsumen. Penjualan musik fisik di era sebelum lahirnya musik digital dianggap kurang praktis dan ekonomis. Maka dari itu pelaku industri memadukan musik dengan kemajuan teknologi digital, supaya konsumen semakin mudah mengoleksi dan mendengarkan lagu kegemarannya melalui website-website musik digital yang telah disediakan.

Namun demikian, sebenarnya teknologi informasi dan komunikasi tidak hanya mewujudkan “wajah” yang positif bagi perkembangan industri musik. Disatu sisi, teknologi musik digital memiliki konsekuensi yang tidak diharapkan, khususnya bagi musisi dan produser musik. Digitalisasi industri musik semakin mempermudah pengguna (*user*) atau konsumen untuk membajak, yang berarti melanggar hak cipta sebuah karya musik. Kondisi sosial pembajakan musik digital dimanfaatkan oleh oknum untuk membuat situs web yang menyediakan pengunduhan musik dengan cara ilegal. Berdasarkan laporan data yang diungkapkan surat kabar Tempo, bahwa dalam pasar musik global, telah terjadi tiga puluh miliar lagu diunduh secara ilegal pada kurun waktu tahun 2004-2009 dengan kerugian mencapai US\$ 17-40 miliar. Lebih ironinya lagi, 95% musik yang diunduh pada tahun 2008 adalah bajakan (data tabel dan grafiknya bisa dilihat lebih lengkap di Koran Tempo edisi 8 Januari 2012, *Asyiknya Musik Digital Legal*, halaman A8).

Melihat data tersebut, bukan tidak mungkin industri musik digital dalam negeri mengalami permasalahan yang serupa dengan kondisi sosial dalam konteks global. Dapat kita lihat didalam negeri sendiri, portal-portal musik ilegal jumlahnya juga sangat banyak. Pada Juli tahun 2011 saja, Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika telah menutup akses dua puluh situs website gudang lagu ilegal. Belum lagi jumlah pengguna ponsel dalam negeri membludak, dan mereka sangat mudah saling membagi koleksi lagu melalui fasilitas *bluetooth*. Beberapa kondisi riil tersebut, tentunya bertentangan dengan hukum negara yang mana tercantum pada Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak cipta. Dengan demikian pembajakan dan pengunduhan ilegal musik digital didalam negeri, juga menjadi sebuah persoalan sosial yang harus dipecahkan solusinya.

Maka dari itu, dalam makalah ini penulis membagi tiga poin bahasan sebagai refleksi dalam menyikapi teknologi musik digital. *Pertama*, merajalelanya pengunduhan musik digital didalam negeri. *Kedua*, mendukung hak cipta industri kreatif musik, dan *ketiga*, edukasi bagi penikmat musik di Indonesia. Ketiga poin

penting tersebut menjelaskan relasi tiga aktor, yaitu antara pelaku industri musik, edukasi bagi penggemar musik, dan pemerintah yang bertanggungjawab menetapkan sistem yang lebih memadai.

Pembahasan

Realitas Pembajakan Musik di Dalam Negeri

Mayoritas masyarakat Indonesia merupakan penikmat musik dengan selera genre yang beragam. Penikmat musik sudah tentu mengoleksi atau menyimpan lagu kesukaannya dalam peranti portable agar bisa menikmati kapan saja. Perkembangan cara menikmati musikpun selalu berubah bersama perkembangan teknologi. Sebelum berkembang musik dalam bentuk digital seperti sekarang, penikmat musik masih mendengarkan lagu melalui musik fisik. Pada era musik fisik, penikmat musik masih mengandalkan piringan hitam dan kaset untuk menyimpan lagu.

Seiring berkembangnya teknologi, musik portabel memasuki era digital dan mulai menggantikan pasar musik fisik. Di Indonesia penyimpanan rekaman musik digital dimulai sejak tahun 1990-an, yang ditandai dengan penjualan musik dalam bentuk cakram padat atau CD. Dan memasuki awal tahun 2000-an, mesin pemutar musik (*portable digital*) dengan peranti lunak model *file* MP3 dipasarkan bagi penikmat musik di Indonesia.

Peningkatan mengakses internet pada masyarakat Indonesia, juga menjadi penunjang utama semakin berkembangnya musik digital didalam negeri. Melalui sistem komputasi yang *on line*, para penikmat musik dalam negeri dapat berselancar didunia maya untuk menyimpan, *streaming*, mengunduh, dan berbagi musik. Fungsi inilah kemudian yang dimiliki pada karakteristik media baru dan yang tidak tercapai oleh kapasitas media lama. Bagi Denis Mc Quail fungsi ini disebut dengan *playfulness: uses for entertainment and enjoyment, as against utility and instrumentally* (*Playfulness* dalam konsep Mc Quail merupakan salah satu fungsi media baru yang dapat menyajikan hiburan bagi penggunanya. Fungsi *playfulness* sebagai penyeimbang atas dominasi fungsi media yang sebelumnya terbatas sebagai penyampai informasi. Ada enam karakteristik yang membedakan media baru dan media lama, selengkapnya dapat dibaca dalam Denis, Mc Quail. 2010. *Mc Quail's Mass Communication Theory*. 6th edition. London: Sage, halaman 144).

Dalam konteks ini teknologi media baru juga bisa digunakan oleh *user* untuk mengembangkan hiburan, seperti kenikmatan mengakses musik-musik digital melalui internet. Meskipun dikehidupan sosial musik bukan menjadi bahasan utama

dibandingkan isu-isu seperti politik, namun melalui fungsi media baru penikmat musik semakin luas dan kompleks membangun dunia sosialnya. Ini dapat dibuktikan dalam sehari jutaan lagu diunduh oleh *user* didalam negeri. Selain itu, musik digital merupakan sebuah industri yang melibatkan asosiasi profesi, dan hukum negara yang mengatur izin jalur sirkulasi musik didalam negeri.

Selain memfasilitasi akses yang mudah bagi penikmat musik Indonesia, tapi teknologi media baru juga memiliki konsekuensi yang merugikan khususnya bagi pelaku industri musik. Adapun John V. Pavlik pernah memetakan konsekuensi yang tidak diharapkan dari perubahan teknologi media lama menjadi media baru, seperti sebagai berikut:

Tabel 1. Perubahan Karakteristik Media Massa

| | Produk | Struktur/ Norma | Masyarakat |
|-----------------------------------|---|---|---|
| Konsekuensi yang tidak diharapkan | Informasi menjadi lebih mahal, hak kekayaan intelektual makin sulit dipertahankan | Pendefinisian ulang hukum dan aturan agar lebih memadai | Hilangnya privasi, dan perubahan teknologi selalu lebih cepat daripada jangkauan manusia. |

Tabel ini diformat kembali oleh penulis dengan mencantumkan konsekuensi yang tidak diharapkan saja, karena disesuaikan dengan konsep yang diperlukan untuk penulisan ini. Pada aspek produk media baru, kekayaan intelektual semakin berharga dan sulit di jaga, sehingga dibutuhkan struktur berkaitan khusus tentang media baru. Dan pada poin kedua pada kolom masyarakat, penulis bertentangan dengan konsep Pavlik yang beranggapan teknologi mampu mendeterminasi sepenuhnya terhadap kehidupan manusia. Penulis masih berpandangan kesenjangan literasi terhadap media baru menjadi poin penting, karena setiap *user* memiliki literasi yang berbeda untuk menjadikan media baru sebagai objek (Pavlik, 1996: 5).

Melihat realitas di Indonesia dengan mengaitkan tabel diatas jelas bahwa yang dimaksud musik digital merupakan komoditas atau produk dari sebuah industri. Musik juga dapat dikatakan sebagai sebuah karya yang memiliki nilai ekonomi ketika berada dalam ranah industri. Ironinya, kondisi sosial yang terjadi pada musik digital mudah sekali untuk dibajak oleh *user*. Seperti yang dijelaskan Pavlik, teknologi media baru semakin membuat setiap orang semakin abai untuk menghargai hak kekayaan intelektual. Kemudahan untuk saling berbagi data dalam teknologi media baru bisa menjadi pelanggaran, apabila *user* abai terhadap kesadaran etika.

Musisi atau produser musik di Indonesia juga mengalami kerugian besar dari pembajakan musik digital tersebut. Berdasarkan hasil survey lembaga swadaya masyarakat Heal Our Music, yang pernah diberitakan oleh koran Tempo, bahwa dalam sehari di Indonesia ada 7.920.944 pengunduhan musik digital ilegal. Jumlah itu berarti sama dengan setiap detik ada 92 pengunduhan musik ilegal. Kemudian pada tahun 2010, musik legal yang diunduh mencapai 15.395.192, dengan nilai Rp 48,8 juta. Sementara itu, jauh berbeda dengan pengunduhan musik digital ilegal yang mencapai 2,85 miliar lagu, dengan nilai kerugian diperkirakan setara dengan Rp 12 triliun (Tempo edisi 8 Januari 2012, halaman A7).

Data tersebut dapat menjadi patokan bahwa mayoritas penikmat musik didalam negeri cenderung membajak karya cipta musisi lokal maupun manca. Kerugian ekonomi yang mencapai Rp 12 triliun merupakan nominal yang sangat besar. Belum lagi potensi musik digital lokal juga dirusak oleh perilaku penikmat musik yang bertukar data melalui fasilitas fitur transfer di ponsel. Padahal menurut data Kompas yang mengutip Asosiasi Telekomunikasi Seluler Indonesia (ATSI) mencatat, sampai akhir 2011 jumlah pelanggan seluler mencapai 250 juta, yang berarti penetrasi seluler di Indonesia mencapai 110 persen, dari 240 juta jumlah penduduk. Pada penelitian yang sama ATSI juga mencatat, sekitar 51 persen didominasi oleh masyarakat muda dengan usia maksimal 24 tahun (Data tersebut diambil dari surat kabar Kompas pada hari Rabu, tanggal 6 Juni 2012, *Inspiratorial FKI dan ICS 2012*, halaman 33).

Sesuai dengan realita yang ada, mayoritas penikmat musik khususnya kaum muda menyimpan puluhan atau bahkan ratusan koleksi musiknya dalam bentuk *file* winamp di ponsel. Tersedianya *bluetooth* dalam portabel telekomunikasi ponsel, membuat mereka sangat mudah untuk saling berbagi musik atau mengunduh di situs web yang tidak berijin. Apabila pemuda yang berumur maksimal 24 tahun menyimpan lagu di ponsel mencapai puluhan juta, dan satu lagu diunduh seharga Rp 1000 saja, maka kerugian dari kebiasaan ilegal tersebut mencapai ratusan miliar. Sehingga dapat dikatakan rupa buruk musik digital ilegal didalam negeri dapat mematikan hak ekonomi pemegang hak cipta atas musik.

Kemajuan teknologi dapat merubah tatanan sosial yang belum terbentuk sebelumnya. Revolusi teknologi yang ditandai dengan konvergensi teknologi komputer dan telekomunikasi bisa dilihat dari segi pandang menyingkat jarak geografis, penghilangan batas-batas negara dan zona waktu, peningkatan efisiensi yang sangat drastis memanipulasi pengumpulan, penyebaran, analisis data. Pola kehidupan dengan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mempermudah

penikmat musik untuk memperoleh data informasi yang bertebaran dalam *cyberspace*. Perkembangan musik digital tidak hanya membuat efisiensi, namun musik digital memiliki konsekuensi terhadap perubahan sosial.

Menurut Rogers salah satu tipologi konsekuensi dari media baru adalah dampak yang tidak menyenangkan (*undesirable impact*), yang mana ini disebabkan oleh inovasi teknologi media baru yang digunakan tidak semestinya untuk pelanggaran (*dysfunctional effects*) (Penyalahgunaan sebuah karya dalam media baru, diantaranya bagaimana legalitas dalam memperoleh produk atau karya melalui media baru. Pengunduhan musik secara ilegal, dalam aspek sosial merugikan bagi pihak yang menciptakan kreativitas musik. Tentunya apabila pengunduhan ilegal terus terjadi dalam jumlah besar dan tidak diatur khusus melalui kebijakan peraturan, maka akan mematikan kemampuan dasar manusia untuk melahirkan karya musik. Dalam kondisi sosial seperti ini Rogers menjelaskan teknologi informasi dan komunikasi tanpa diimbangi struktur yang kuat akan mendorong *dysfunctional effects*. (Rogers. 1986: 162).

Pengunduhan musik digital secara ilegal termasuk diantaranya. Maka dari itu, sebuah studi untuk menentukan arah pengembangan hukum sangat dibutuhkan dalam mengatur teknologi media baru. Realitas industri musik digital harus disertai dengan pembentukan sistem sosial baru yang lebih memadai, agar melindungi hak kekayaan intelektual musisi. Struktur sosial lama yang mengatur musik fisik tentu tidak dapat memadai dan melindungi sepenuhnya gejala sosial baru yang ditimbulkan dari industri musik digital. Hukum menjadi butuh untuk mengatur sirkulasi industri musik digital didalam negeri. Ini juga membuktikan bahwa substansi yang terpenting dari kemajuan media baru bukan hanya bagaimana membahas teknologinya, namun bagaimana dampak kemajuan teknologi digital terhadap perubahan kondisi sosial yang terjadi.

Selain struktur untuk melindungi hak cipta dari industri musik digital, yang juga penting adalah bagaimana membangun kesadaran atau edukasi bagi *user* yang sekaligus penikmat musik. Edukasi bagi penikmat musik menjadi penting karena selengkap apapun perangkat struktur yang dibuat oleh pemerintah, membutuhkan sikap penikmat musik untuk mematuinya. Meskipun sistem transaksi musik digital sudah memadai, kemungkinan untuk saling berbagi musik digital melalui *bluetooth* atau *usb flash drive* sangat mudah dilakukan oleh penikmat musik. Dalam kondisi tersebut, maka literasi menjadi sangat penting untuk mendukung hak cipta musik kreatif bagi musisi lokal. Literasi media akan membangun struktur pengetahuan sekaligus penikmat musik, sehingga moral untuk menghargai hak cipta orang lain

bisa terjalin. Dua hal (hukum dan edukasi) menjadi bagian yang sangat penting untuk membangun hubungan antara musik digital dan *user* atau penikmat musik. Maka dari itu, pada berikutnya penulis akan membahas khusus dua hal tersebut.

Mendukung Hak Cipta Industri Kreatif Musik

Lahirnya teknologi internet membawa harapan baru untuk mengakses data secara gratis. Namun, asas bebas dan terbuka yang dimiliki oleh jelmaan media baru seperti internet disadari tidak selamanya baik, khususnya dalam menjaga hak cipta yang menjadi bagian kekayaan intelektual dalam negeri. Melindungi data informasi terhadap keberlanjutan penyediaan informasi dianggap masih sangat penting, demi keberlangsungan industri musik kreatif digital. Satu-satunya cara yang perlu diubah dalam menjaga data dalam jaringan *on line* adalah legalitas mengunduh dan transaksi pembayarannya. Maka dari itu, struktur yang memadai yang mencakup undang-undang dan sistem teknis dalam bertransaksi harus berlaku bagi penikmat musik. Lalu pertanyaannya, apakah negara telah membuat aturan untuk melindungi industri kreatif musik?

Sejak tahun 2002 di Indonesia telah diberlakukan undang-undang nomor 19 tentang hak cipta yang telah diperbarui. Undang-undang tersebut untuk menjaga keberagaman etnik, budaya, dan kekayaan di bidang seni dan sastra. Musik juga menjadi bagian dari kekayaan seni dalam negeri yang dilindungi dalam undang-undang hak cipta pasal 12 ayat 1 poin d yang menyatakan, “dalam undang-undang ini ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup lagu dan musik dengan atau tanpa teks.”

Pada kenyataannya semangat dari undang-undang hak cipta tersebut bertolak belakang dengan membludaknya pengunduhan musik digital ilegal yang terjadi didalam negeri. Tugas pemerintah untuk mensosialisasikan undang-undang hak cipta kepada penikmat musik masih menjadi salah satu kekurangan. Kondisi undang-undang hak cipta berada dimenara gading, yang mana sepatutnya pemerintah sudah harus menggandeng asosiasi profesi, asosiasi industri agar undang-undang tersebut memiliki kekuatan ketika berlaku bagi penikmat musik. Mendukung undang-undang hak cipta dalam konteks sekarang, pada intinya menyesuaikan terhadap perkembangan industri musik yang sudah terkomodifikasi melalui teknologi digital. Menurut Endeshaw, bahwa perlindungan hak cipta didasarkan pada bentuk ekspresi kreativitas, dan jika bentuk ekspresi berubah, karena terikat dengan teknologi baru yang berkembang setiap saat, sudah seharusnya bentuk yang baru tersebut juga akan dilindungi (Dalam hal ini Assafa memperhatikan Assafa Endeshaw. 2007.

Hukum E-Commerce dan Internet. edisi terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, halaman 70). Berdasarkan penjelasan tersebut dapat dipetik benang merah, bahwa untuk melestarikan ekspresi kreatifitas dalam bermusik, dibutuhkan aturan yang mampu melindungi sirkulasi dan distribusi musik didunia maya. Keberadaan undang-undang nomor 19 tahun 2002 sudah mengalami pembaruan, termasuk berlaku untuk melindungi musik digital. Undang-undang hak cipta tersebut sudah diperbarui empat kali, sejak tahun 1982, 1987, 1997, dan terakhir pada tahun 2002 (Keterangan revisi atas undang-undang hak cipta bisa dicek pada Undang-undang tahun 2002, pada bagian menimbang poin d). Pada undang-undang tersebut terdapat pasal 49 ayat 1 dan 2 yang dengan tegas melindungi pemegang hak cipta (musisi dan produser rekaman) yang mengalami pembajakan atas karyanya. Pada pasal 49 ayat 1 menyatakan, “pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.” Definisi pelaku yang dimaksud pada pasal tersebut diatur dalam pasal 1 ayat 10, yang berarti pelaku adalah salah satunya penyanyi yang mempertunjukkan, menyanyikan karya seninya. Sedangkan pada pasal 49 ayat 2 menyatakan, “produser rekaman suara memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak dan/atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi.”

Dengan demikian Indonesia sebenarnya memiliki usaha untuk melindungi hak kekayaan intelektual berkenaan musik digital. Namun mengatur penikmat musik dengan berpatokan pada undang-undang saja tidak cukup, karena Indonesia belum memiliki sistem transaksi yang mudah dan menentukan harga mengunduh yang murah. Menurunkan undang-undang menjadi lebih teknis untuk mengatur pembajakan musik digital dilapangan jauh lebih penting. Maka dari itu, sinergi antara asosiasi profesi, asosiasi industri, pelaku situs website dan pemerintah dalam mendukung hak cipta musik kreatif adalah dengan mengatur transaksi pembayaran musik digital.

Indonesia harus lebih bersikap *sytopian*, (Istilah *sytopian* ditujukan bagi kelompok yang bisa menerima manfaat dan resiko kehadiran teknologi informasi dan komunikasi dengan mempelajari pengalaman-pengalaman dampak buruk dari TIK yang pernah terjadi sebelumnya. Selain kelompok *sytopian*, juga ada kelompok *utopian* (kelompok yang optimis dengan kehadiran TIK) dan *dystopian* (kelompok yang optimis oleh dampak TIK). Selengkapnya bisa dibaca dalam Cess J. Hamelink. 1997. *New Information and Technologies, Social Development and Cultural Change*. Paper nomor 86. Geneva: United Nations Research Institute For Social

Development (UNRISD) dengan belajar dari pengalaman negara-negara lain yang sudah mempermudah *user* dalam mengunduh lagu digital di situs website yang mendapatkan ijin dari pemerintah. Misalnya saja sistem *cloud* yang diberlakukan oleh Google Music di Amerika Serikat, Spotify di Eropa, KKBox di Taiwan, dan Amphed di Singapura. Sistem *cloud* mengatur penikmat musik memiliki akun agar mudah membayar dengan sistem *on line* ketika mengunduh lagu. Layanan yang disediakan oleh teknologi *cloud* ini dapat mendengarkan musik berkualitas tanpa merugikan musisi. *Cloud* menyediakan tempat untuk meyimpan, *streaming*, mengunduh dan berbagi musik dengan peranti apapun tanpa harus melakukan sinkronisasi (transfer data) antarperanti yang berbeda. Dengan demikian, selain musik digital yang diunduh oleh penikmat musik sudah legal, sistem transfer data menggunakan *bluetooth* dan sejenisnya tidak perlu lagi dilakukan.

Mengembangkan sistem *cloud* seperti yang dilakukan oleh negara-negara yang maju industri musik digitalnya juga dapat dilakukan didalam negeri. Namun beberapa aspek yang perlu dikoreksi untuk mengembangkan sistem *cloud* di Indonesia diantaranya meningkatkan infrastruktur kecepatan akses internet. Apalagi kecenderungan penikmat musik di Indonesia lebih banyak menggunakan akses jaringan internet bergerak melalui ponsel cerdas, yang mana kecepatan akses untuk mengunduh masih terbatas. Maka untuk merealisasikan *cloud* bagi mayoritas penikmat musik di Indonesia, membutuhkan keseriusan pemerintah agar membenahi kelemahan akses internet bagi sekitar 40 juta pengguna di dalam negeri.

Kondisi di Indonesia sebenarnya lebih kondusif untuk mendukung hak cipta musik kreatif, karena asosiasi profesi dan asosiasi industri mulai pro aktif melawan pembajakan. Apabila dibandingkan dengan di Singapura, ketika akan merancang undang-undang hak cipta memunculkan pertentangan dari pihak yang menganggap data dan perangkat lunak dalam *cyberworld* (dunia maya) harus gratis (Pernyataan informasi di internet harus gratis tersebut pernah digagas oleh Adam P. Segal yang tertuang dalam jurnal *Computer and High Technology Law Journal*, 1996, Vol 12. Namun kemudian William J Cook bertentangan dengan menegaskan usaha melindungi data informasi sangat penting demi hak cipta yang bersangkutan dan kualitas informasi berikutnya. Selengkapnya bisa dibaca dalam, Assafa Endeshaw, *Op.cit.*, halaman 69). Namun kembali seperti yang dijelaskan sebelumnya, bagi Indonesia mendukung hak cipta tidak saja cukup melalui undang-undang. Singapura telah lebih dulu mengimplementasikan konsep *cloud*, pada program teknis yang dinamakan Amphed. Sistem teknis yang dapat mempermudah penikmat musik untuk mengunduh di situs website legal sangat dibutuhkan didalam negeri. Posisi Indonesia yang telah

menjadi bagian dari *network society*, tentu saja harus menyiapkan sistem transaksi harga unduh yang murah bagi penikmat musik digital. Sehingga hak moral yang diatur dalam undang-undang nomor 19 tahun 2002, akan mendorong terwujudnya hak ekonomi bagi musisi dan produser rekaman didalam negeri.

Selama ini banyak situs website musik digital yang ada didalam negeri masih belum memiliki ijin yang jelas. Blog-blog yang khusus menyediakan layanan mengunduh musik digital ilegal sangat banyak jumlahnya, seperti *vacayvitamins.com* atau *bigstereo.net*. Meskipun pada pertengahan tahun 2011 Kementerian Komunikasi dan Informatika menutup situs website gudang lagu terbesar, namun pada realitanya musisi dan produser rekaman masih berperang melawan pembajakan musik digital.

Asosiasi profesi dan asosiasi industri musik digital berjalan sendiri mengembangkan musik digital yang legal. Pelaku industri, baik dari perusahaan internet, label rekaman, maupun dari operator seluler mulai berfokus menyediakan alternatif untuk menikmati musik secara sah. Salah satu terobosan dilakukan oleh Langit Musik yang merupakan pelaku industri musik digital, sudah dua tahun bekerjasama dengan operator Telkomsel memberikan layanan inovatif dan legal. Melalui Langit Musik, penikmat musik dikenakan biaya Rp 1.000 per minggu, dengan layanan dan inovasi mengunduh lagu sepuasnya selama seminggu. Kelebihan dari cara ini, penikmat musik mendapatkan lagu didalam ponsel dan terbebas dari virus. Selain Langit Musik, juga ada Arena Musik dari Indosat, Flexi Musik dari Telkom Flexi, dan Smart Musik dari Smartfren, PT MelOn Indonesia yang bersinergi dengan Telkom Speedy dan musisi Abdi Slank yang menggagas program musik digital IM:Port.

Sayangnya meskipun sudah ada inisiatif sinergi antar pelaku industri musik, tapi jumlah peredaran musik digital ilegal masih lebih banyak dari pada musik digital yang sah. Pemerintah terkesan kehilangan peran, dalam mengatasi perkembangan media baru. Sepatutnya pemerintah bisa mempertemukan kepentingan antara penikmat musik dan pelaku industri musik. Kelemahan struktur yang belum dibuat oleh Pemerintah harusnya segera direalisasikan. Menurut teori strukturasi Giddens, bahwa antara agen dan aturan atau sumber daya adalah dapat diproduksi atau mereproduksi sistem secara terus-menerus dengan sifat yang mengekang (*constraining*) dan membebaskan (*enabling*) (Strukturasi akan mendorong agen membuat perangkat struktur yang belum diciptakan atau mereproduksi struktur, karena agen dapat tunduk pada aturan dan juga bisa merubah aturan apabila diperlukan atau yang disebut dengan istilah *duality of structure*). Agen dalam tulisan ini mencakup asosiasi profesi musik, pemilik portal musik digital dan pemerintah yang

bersinergi mengatur kebijakan untuk memperbarui aturan sirkulasi musik digital yang legal bagi penikmat musik di dalam negeri. (Giddens, 2011: 20-23).

Melihat realitas di Indonesia, Pemerintah seharusnya bisa menambah struktur berkenaan mengatur izin situs website musik yang masih ilegal. Penikmat musik dan pelaku industri musik merupakan agen yang bisa dipertemukan kepentingannya melalui mediasi pemerintah. Inisiatif pelaku industri musik yang sudah membuat sistem alternatif, harus sejalan dengan dengan kerja pemerintah agar dapat memberantas situs website digital ilegal.

Pemerintah harus dapat bersinergi dengan musisi, pelaku industri musik, dan pelaku situs website untuk ekosistem musik yang sehat. Pemerintah mewadahi struktur mengenai situs website musik wajib legal dan penikmat musik harus membayar murah ketika mengunduh lagu legal. Pemasukan dari situs website tersebut juga menjadi profit bagi pemegang hak cipta (musisi atau produser rekaman). Pola struktur yang demikian, akan membantu iklim industri musik digital di dalam negeri bisa terjaga. Musisi dapat lebih kreatif berkarya dengan perlindungan hak cipta yang dimilikinya, dan penikmat musik dapat mengunduh musik dengan harga murah dan kualitas konten musik yang terbebas dari virus.

Literasi Bagi Penikmat Musik

Mengatasi pembajakan musik digital didalam negeri tidak bisa dilepaskan dari usaha memberikan edukasi bagi penikmat musik. Di Indonesia sendiri, penikmat musik yang diliterasi dapat digolongkan berdasarkan dua jenis, *pertama*, mereka yang belum tahu sama sekali tentang pelanggaran dari mengunduh musik digital yang dinyatakan ilegal. *Kedua*, penikmat musik yang sudah tahu, tapi tetap tidak peduli terhadap aturan pelanggaran mengunduh musik digital ilegal.

Berdasarkan survey yang dilakukan oleh *Heal Our Music* mencatat, 51 persen mengaku tidak tahu tentang mengunduh musik digital yang dinyatakan ilegal, sedangkan 49 persen menyatakan tahu tapi tidak peduli dengan aturan yang berlaku. Penelitian tersebut dilakukan kepada 111 responden di Jakarta, dengan kategori anak muda yang berusia 15-25 tahun (Tempo edisi 8 Januari 2012, halaman A7). Penelitian mikro tersebut menunjukkan angka yang tinggi bagi sebagian anak muda di Jakarta tidak paham terhadap perilaku mengunduh musik di gudang lagu merupakan pelanggaran terhadap undang-undang hak cipta. Kondisi tersebut mungkin saja juga dialami penikmat musik rata-rata anak muda yang berada didaerah lain. Dengan demikian memberikan literasi ini sangat penting, agar filter untuk mencegah pembajakan terhadap hak cipta karya orang lain muncul dari keinginan

penikmat musik sendiri.

Anak muda atau remaja lebih tepat menjadi sasaran atas kegiatan media literasi. Pada masa tersebut sesuai berdasarkan data yang sudah disebutkan sebelumnya, bahwa separuh dari 250 juta penggunaan ponsel dan internet bergerak didalam negeri adalah oleh kelompok anak muda yang berusia dibawah 24 tahun. Kecenderungan anak muda yang selalu ingin tahu terhadap penggunaan media baru, merupakan faktor pendorong jumlah mereka sebagai penikmat musik digital didalam negeri yang jumlahnya lebih besar.

Berdasarkan konsep James Potter, ada tiga komponen untuk membangun media literasi, yaitu pengalaman (*experience*), mengerahkan keterampilan (*active application of skills*), dan pendewasaan (*maturation*) (Penulis sebenarnya juga kesulitan untuk menemukan literatur yang spesifik membahas tentang literasi musik atau media baru. Namun dengan menggunakan pendekatan media literasi menurut James Potter, setidaknya dapat mencakup seluruh literasi terhadap media. Media literasi dalam konsep James sudah mencakup *reading literacy*, *visual literacy*, dan *computer literacy*. Mengunduh musik digital sendiri merupakan perkembangan dari penggunaan media internet dengan portable sejenis komputer. Maka dari itu, penulis mencantumkan pendekatan ini untuk menjelaskan fenomena penikmat musik digital didalam negeri. (Potter, 2001:18-20). Melalui tiga pendekatan tersebut, setidaknya dapat menjelaskan apa yang menjadi kekurangan literasi selama ini bagi penikmat musik digital yang didominasi oleh anak muda.

Kunci literasi yang pertama ditekankan oleh Potter adalah mengenai pengalaman. Semakin banyak pengalaman yang diperoleh penikmat musik tentang pentingnya hak cipta dalam realitas digital, maka penikmat musik merasa sadar untuk mengunduh musik dengan cara ilegal. Ironinya penikmat musik selama ini kurang memiliki pengalaman terhadap pengetahuan hak cipta pada industri musik digital. Sampai sekarang salah satu lembaga yang paling eksis mengkampanyekan tentang penghentian mengunduh musik digital adalah *Heal Our Music*. Lembaga non pemerintah tersebut merupakan gabungan dari perwakilan asosiasi pencipta dan aransemen lagu, asosiasi penyanyi, dan asosiasi rekaman dalam negeri. Kampanye tersebut biasa dilakukan dalam acara festival atau pameran musik yang menghadirkan penikmat musik yang didominasi anak muda. Aktivitas kampanye yang dilakukan oleh lembaga non pemerintah atau musisi sangat penting untuk membangun struktur pengetahuan bagi penikmat musik.

Struktur berpikir yang terbangun melalui kampanye dan interaksi juga dapat melahirkan keterampilan bagi penikmat musik. Kampanye tersebut juga bisa

berdampak positif, sehingga penikmat musik inisiatif membentuk komunitas untuk saling peduli menjaga ekosistem industri musik dari pelanggaran ilegal. Penikmat musik dapat menyaring dampak buruk yang diperoleh dari mengunduh ilegal. Meskipun patut diakui jumlah komunitas anak muda yang peduli dengan hak cipta musik kreatif masih sedikit apabila dibandingkan dengan pengunduhan musik ilegal.

Literasi memang bukan jalan revolusi untuk merubah suatu kondisi krisis hak cipta. Literasi lebih menempatkan proses pendewasaan bagi penikmat musik. Setiap pribadi akan selalu memiliki tingkatan kesadaran yang berbeda-beda, maka dari itu porsi literasi memiliki tahapan pendewasaan yang juga berbeda-beda. Meskipun patut diakui kondisi anak muda biasanya lebih cepat merespon literasi dan mengalami perubahan sikap yang lebih baik. Kampanye hak cipta dalam berbagai acara musik dan media, bukanlah sia-sia untuk menjaga kondisi musik didalam negeri agar tidak semakin terpuruk. Seiring bertambahnya usia dan pengalaman, literasi yang masif dapat melahirkan generasi penikmat musik yang bijak. Dengan syarat literasi tersebut dimulai sejak dini, ketika dari awal penikmat musik telah mengetahui bahwa melindungi karya musik adalah dengan menjaga hak ekonomi dan hak moral pembuatnya.

Penutup

Pengunduhan musik digital ilegal didalam negeri merupakan pelanggaran hak cipta. Mendukung hak cipta terhadap musik digital ilegal tidak hanya melalui penetapan undang-undang, tapi bagaimana undang tersebut bisa efektif tersosialisasikan kepada penikmat musik. Selain undang-undang hak cipta yang sudah ada, pemerintah juga perlu bersinergi dengan asosiasi profesi, asosiasi industri musik, dan pelaku situs website agar membangun sistem teknis yang dapat mempermudah penikmat musik mengunduh secara sah dengan biaya yang murah.

Saran dari permasalahan ini, pemerintah perlu mengatur sistem teknis seperti *cloud* yang sudah berlaku di negara-negara yang pro aktif melindungi hak cipta musik digital. Dan juga pemerintah memfasilitasi sistem alternatif seperti pelaku industri musik yang sudah bekerjasama dengan provider seluler. Dan untuk mengembangkan sistem *cloud* didalam negeri, pemerintah harus meningkatkan kecepatan jaringan internet.

Daftar Pustaka

- Endeshaw, Assafa. (2007). *Hukum E-Commerce dan Internet*. edisi terjemahan. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Giddens, Anthony. (2011). *The Constitution of Society*. Terjemahan Indonesia. Yogyakarta: Pedati
- Hamelink, Cess J. (1997). *New Information and Technologies, Social Development and Cultural Change*. Paper nomor 86. Geneva: United Nations Research Institute For Social Development (UNRISD)
- Quail, Denis Mc. (2010). *Mc Quail's Mass Communication Theory*. 6th edition. London: Sage
- Pavlik, John V. (1996). *New Media Technology*. Boston: Allyn dan Bacon
- Potter, W. James. 2001. *Media Literacy*. Second edition. London: Sage Publications
- Rogers, Everet M. (1986). *Communication Technology, The New Media in Society*. New York: The Free Press

Referensi lain :

- Kompas*. Edisi Rabu, 6 Juni 2012, *Inspiratorial FKI dan ICS 2012*, halaman 33.
- Tempo*. Edisi Minggu, 8 Januari 2012, *Aryiknya Musik Digital Legal*, halaman A8.