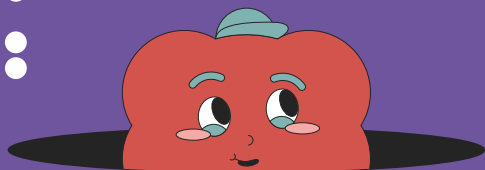


Baru terjun →  
ke belantara ✨  
musik digital?



Inilah yang  
perlu kamu  
lakukan untuk  
melindungi hak  
cipta lagumu:





## 01 Catatkan hak cipta

Ini memperkuat bukti jika—amit-amit—suatu hari terjadi sengketa.

01 Pertama, siapkan:

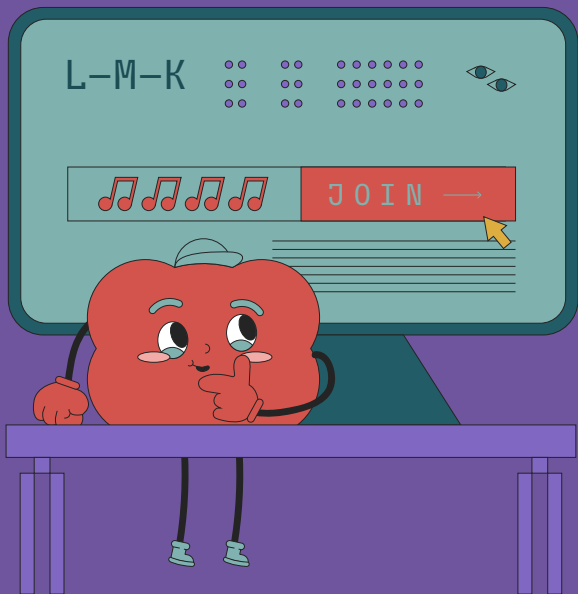
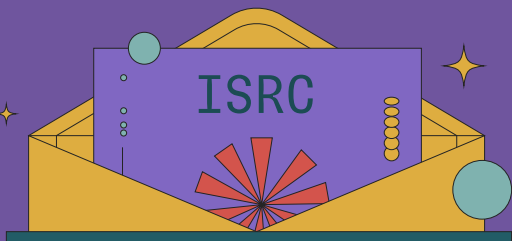
- formulir permohonan pencatatan ciptaan surat pengalihan hak
- surat pernyataan ciptaan
- form alamat pencipta
- bukti ciptaan dalam bentuk softcopy berformat PDF dan Mp3/Mp4 untuk
- lampiran rekaman audio atau partitur musik
- biaya administrasi sebesar Rp200.000

02 Kedua, bikin akun di

<https://e-hakcipta.dgip.go.id/> dan upload semua dokumen di atas. Setelah semua beres, kamu bisa download sertifikat hak cipta yang disebut Surat Pencatatan Ciptaan.

**Penting:** pencipta harus dicatat atas nama tiap individu, bukan kelompok, supaya pembagian haknya jelas.





## 02 Catat dan simpan International Standard Recording Code (ISRC)

Hal ini dilakukan untuk menghindari ISRC ganda yang diterbitkan untuk master lagu yang sama. ISRC ganda akan membuat catatan pemutaran lagu ke-reset dari nol.

## 03 Daftar jadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif (LMK)

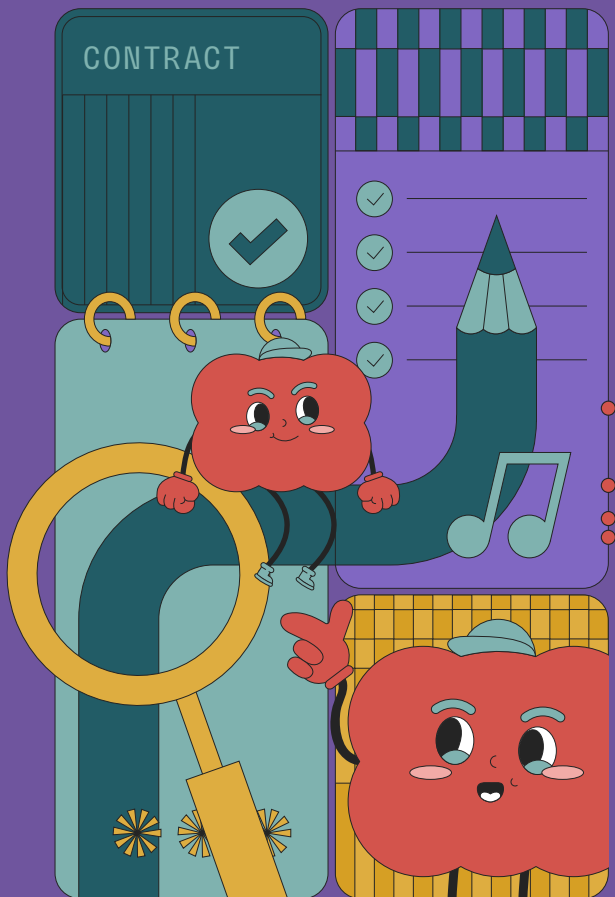
Kalo nggak daftar, kamu nggak bisa klaim sebagian komponen royalti lagumu (royalti pengumuman) dan kamu cuma akan dapat royalti mekanis aja.

01 Untuk pencipta lagu, jadilah anggota salah satu LMK Pencipta di bawah ini:

- Wahana Musik Indonesia (WAMI)
- Karya Cipta Indonesia (KCI)
- Royalti Anugerah Indonesia (RAI)
- Pencipta Lagu Rekaman Indonesia Nusantara (PELARI Nusantara)

02 Untuk pelaku pertunjukan, kamu bisa memilih untuk gabung di salah satu LMK Pemilik Hak Terkait:

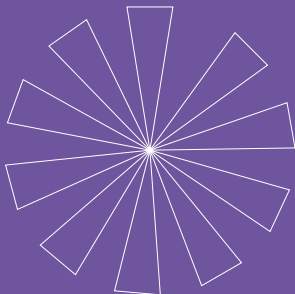
- Sentra Lisensi Musik Indonesia (SELMi Performers)
- Penyanyi Pencipta Lagu dan Pemusik Republik Indonesia (PAPPRI)
- Anugerah Royalti Dangdut Indonesia (ARDI)
- Performer's Rights Society of Indonesia (PRISINDO)
- Penyanyi Profesional Indonesia Timur (PROINTIM)
- Star Music Indonesia (SMI)



## 04 Periksa tiap kontrak dan lisensi sebelum tanda tangan

Selalu ingat 5 hal ini:

- Ruang lingkup penggunaan lagu. Semakin luas ruang lingkup penggunaan suatu lagu, semakin besar kompensasi yang mestinya kamu peroleh.
- Durasi. Semakin panjang durasi suatu lisensi, semakin besar kompensasi yang mestinya kamu peroleh.
- Eksklusivitas. Semakin eksklusif suatu lisensi, semakin besar pula nilai lisensi tersebut.
- Pihak ketiga. Hak dan kewajiban pihak ketiga harus dijabarkan secara eksplisit dan sejelas mungkin.
- Pengecualian perjanjian. Siapa yang bisa keluar dari kontrak? Situasi apa yang dianggap pengecualian?



# Yang wajib udah beres? —→



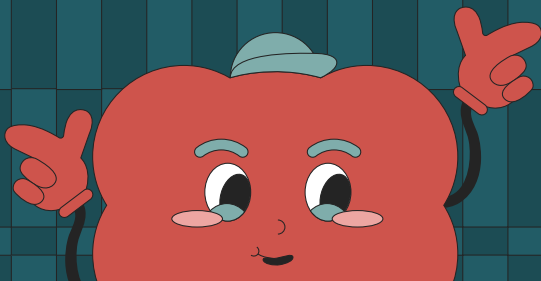
## Kuatin jaring pengaman dengan cara-cara di bawah ini:

01 Gabung ke serikat atau asosiasi profesi. —→ 02 Gunakan jasa *publisher administrator*. Buat kamu yang mengembangkan pasar di luar negeri, *publisher administrator* bisa berfungsi sebagai catatan tambahan pemakaian lagumu di luar negeri yang bisa dibandingkan dengan catatan dari LMK. —→ 03 Daftarkan perjanjian lisensi ke Kemenkumham.





# Semua yang musisi perlu tahu tentang hak cipta digital 🎵



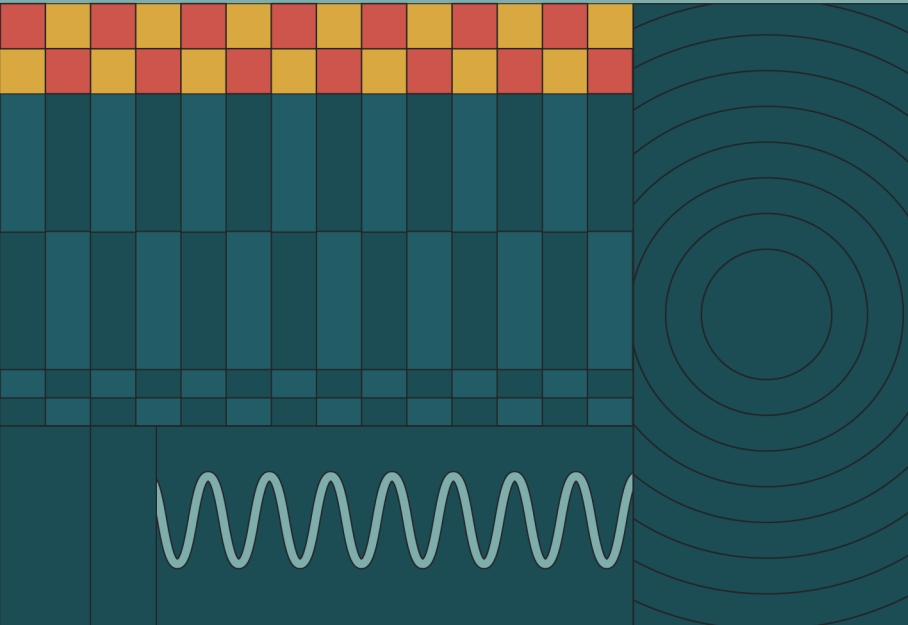
DIDUKUNG OLEH:







Semua yang musisi  
perlu tahu tentang  
hak cipta digital 🎵



## SEMUA YANG MUSISI PERLU TAHU TENTANG HAK CIPTA DIGITAL

### PENULIS:

Ratri Ninditya

Aicha Grade Rebecca

Hafez Gumay

Oming Putri

Ahmad Bari' Mubarak

### PENYUNTING:

Mikael Johani

Syarafina Vidyadhana

### PERANCANG BUKU:

Candya Pradipta

### DITERBITKAN OLEH:

Koalisi Seni

Jl. Komp. Departemen Kesehatan No.16 D, Pasar  
Minggu, Jakarta Selatan 12520



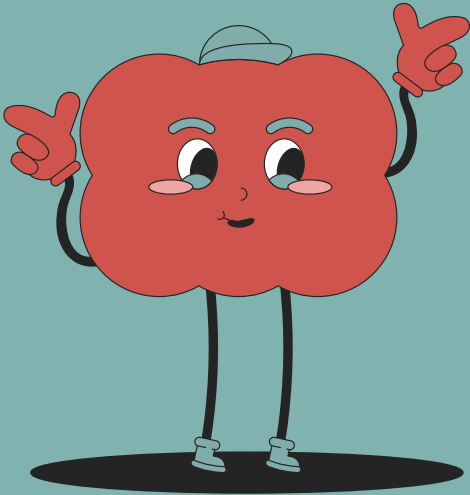
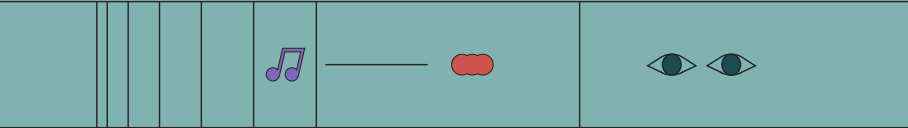
Atribusi-Nonkomersial-Tanpa Turunan  
CC BY-NC-ND

DIDUKUNG OLEH:



Ministry of Culture, Sports  
and Tourism  
Republic of Korea

Seluruh gagasan dan pendapat yang ada di publikasi ini merupakan milik penulis; belum tentu mencerminkan pandangan UNESCO ataupun Organisasi.



# Daftar isi



|                       |        |                                        |         |                                               |         |                                                   |         |                                             |         |                                              |         |                  |         |                       |         |
|-----------------------|--------|----------------------------------------|---------|-----------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------|---------|----------------------------------------------|---------|------------------|---------|-----------------------|---------|
| <b>Kata pengantar</b> | PAGE 6 | <b>01 — Sebagai musisi, apa hakmu?</b> | PAGE 11 | <b>02 — Dari mana royalti bisa diperoleh?</b> | PAGE 35 | <b>03 — Siapa saja yang dapat bagian royalti?</b> | PAGE 49 | <b>04 — Skema bagi-bagi royalti digital</b> | PAGE 61 | <b>05 — Bagaimana cara melindungi hakmu?</b> | PAGE 71 | <b>Glosarium</b> | PAGE 88 | <b>Kontak penting</b> | PAGE 94 |
|-----------------------|--------|----------------------------------------|---------|-----------------------------------------------|---------|---------------------------------------------------|---------|---------------------------------------------|---------|----------------------------------------------|---------|------------------|---------|-----------------------|---------|

# Kata pengantar

Pada 2019 terjadi perdebatan sengit tentang RUU Permusikan. Koalisi Seni aktif menyatakan penolakan atasnya. Bahwa RUU tersebut masih menunjukan pola pikir lama, yakni negara (pemerintah) berhasrat mengendalikan entitas kebudayaan tertentu (dalam hal ini musik), adalah satu hal. Hal lain, insiden tersebut menunjukan bahwa ketegangan antar pelaku di industri musik Indonesia sudah terjadi dalam beberapa tahun terakhir.

Pada periode 2021 - 2022 banyak peraturan turunan Undang-undang Hak Cipta yang diterbitkan, menandai urusan hak cipta semakin menjadi fokus perhatian pemerintah. Dikeluarkannya PP 56 dan Permenkumham 20/2021, dilanjutkan dengan Permenkumham 9/2022 yang merevisi 2021. Ada pula “janji surga” jaminan fidusia dalam PP Ekraf 2022; serta dirancangnya RPP Lisensi Mekanis.

Dengan berbagai dinamika di atas, Koalisi Seni mendapat kepercayaan dari UNESCO dan KFIT untuk melakukan penelitian yang bertujuan untuk: mengkontekstualisasikan perkembangan kebijakan hak cipta sejak awal diterbitkan hingga sekarang, mengidentifikasi permasalahan dan langkah yang dapat ditempuh bagi tiap pemangku kepentingan. Di lapangan, kondisi beragam: beberapa musisi memilih secara aktif mengadvokasi aturan yang lebih adil bagi musisi, beberapa yang lain bahkan tidak mengetahui perkembangan kebijakan hak cipta sama sekali. Bagi Koalisi Seni, ketimpangan pengetahuan kebijakan ini perlu dijembatani.

Modul ini dirumuskan agar dapat digunakan musisi untuk menavigasi diri di tengah rumitnya situasi hak cipta. Melalui hal ini, Koalisi Seni memberdayakan seniman di tingkat individu. Penelitian ini juga menjadi langkah Koalisi Seni untuk lebih terlibat dalam dialog antara para pelaku industri, setelah



sebelumnya berfokus pada fasilitasi dialog antar pegiat seni dengan pihak pemerintah. Koalisi Seni melalui program ini melebarkan sayap, memandang seni bukan hanya sebagai entitas yang bersifat publik, namun juga merupakan komoditas.

Semoga program-program kami dapat memberikan sedikit sumbangsih di tengah berbagai persoalan yang tengah melanda tanah air kita.

Salam seger waras...

HERU HIKAYAT

WAKIL KETUA PENGURUS KOALISI SENI

Di era digital, musik bergerak semakin cepat, namun tantangannya adalah memastikan remunerasi yang adil atas kerja keras dan kreativitas. Sektor streaming musik tumbuh begitu pesatnya sehingga di tahun 2021, streaming mengambil porsi 65% dari total pendapatan rekaman musik global. Para musisi di seluruh dunia sedang memperjuangkan transparansi pembagian pendapatan di ranah digital, mengupayakan untuk membongkar misteri royalti digital dan memastikan kompensasi yang layak atas karyanya.

Seperti yang digarisbawahi dalam Laporan Global UNESCO 2022 “Re|shaping policies for creativity - Addressing culture as a global public good”, strategi digitalisasi nasional seringkali gagal untuk menjawab masalah dan kebutuhan spesifik dari sektor kebudayaan dan kreatif. Sejak 2022, dalam kerangka UNESCO “Digital Creativity Lab” yang dibiayai oleh Pemerintah Korea Selatan, UNESCO telah mendukung negara-negara mitra untuk mengambil langkah kebijakan dan legislatif yang sesuai untuk menjawab masalah dan kebutuhan spesifik dari sektor kebudayaan dan kreatif ini. Program “Melindungi Kekayaan Intelektual Musisi di Platform Digital Indonesia” oleh UNESCO Jakarta adalah bagian dari inisiatif yang dimaksud, untuk mendorong ekosistem kebudayaan di ranah digital yang lebih setara dan transparan.

Dalam dunia digital yang serba cepat hari ini, di mana teknologi telah mengubah cara kita mengakses, mengonsumsi, dan membagi musik, kebijakan hak cipta yang sesuai menjadi krusial. Kebijakan dan regulasi yang mengatur hak cipta harus responsif terhadap kebutuhan dan tantangan industri yang terus berkembang. Penelitian ini menyorot perubahan lanskap industri musik Indonesia di era digital dan memberikan gagasan bagaimana kebijakan hak cipta dapat diperbaiki. Di Indonesia, jumlah royalti digital mencapai 72,5% dari seluruh royalti yang didistribusikan ke Pencipta

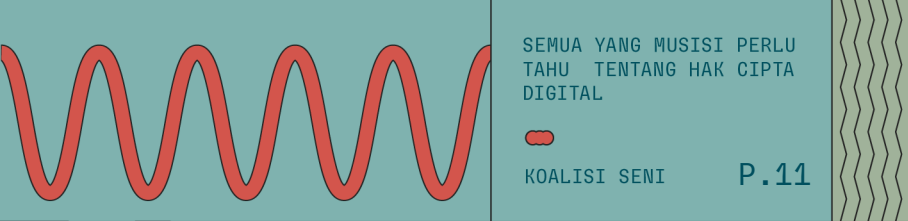
di 2020, jauh di atas persentase rata-rata dunia yaitu 65%. Penelitian ini memberikan analisis mendalam tentang para pemangku kepentingan utama serta pelaku industri sektor musik digital, situasi kebijakan, dilengkapi dengan rekomendasi terperinci untuk memperbaiki kekosongan kebijakan. Hal ini juga sejalan dengan riset UNESCO 2022 <PERSPECTIVES: Revenue distribution and transformation in the music streaming value chain>, yang merekomendasikan adanya inisiatif yang menysasar konteks lokal yang spesifik.

Sudah menjadi tanggung jawab kita bersama untuk memastikan kebijakan dan regulasi yang tepat sasaran, fleksibel, dan inklusif sehingga musik dapat terus berkembang di era digital, memberikan manfaat untuk musisi, pencipta, dan pendengarnya. Saya berharap publikasi ini menjadi referensi berharga bagi pembuat kebijakan, pemangku kepentingan, dan peneliti dalam upaya mengidentifikasi tantangan dan potensi lanskap musik digital Indonesia, dan berkontribusi dalam memajukan remunerasi adil, transparan, serta konten yang lebih beragam di ekosistem musik digital Indonesia. Sebagai anggota aktif Komite Antar Pemerintah Konvensi UNESCO 2005, kami berharap Indonesia dapat membagi pengalaman ini untuk menginspirasi pihak-pihak lain di seluruh dunia.

TOUSSAINT TIENDREBEOGO

SEKRETARIS KONVENSI UNESCO 2005 TENTANG PELINDUNGAN  
DAN PROMOSI KERAGAMAN EKSPRESI BUDAYA

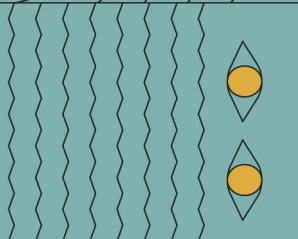
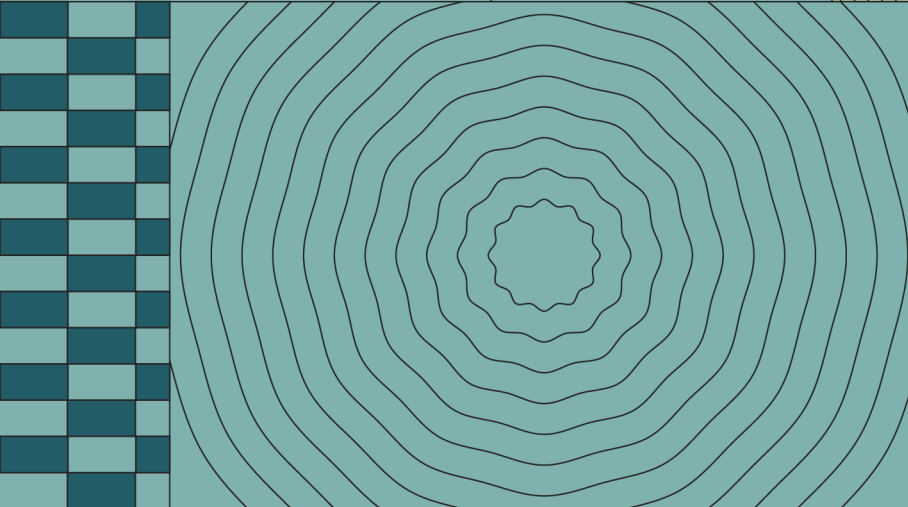




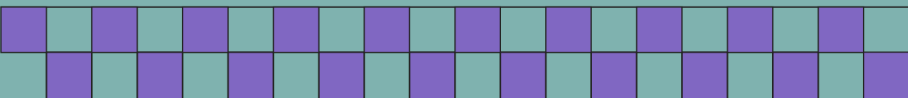
SEMUA YANG MUSISI PERLU  
TAHU TENTANG HAK CIPTA  
DIGITAL

KOALISI SENI

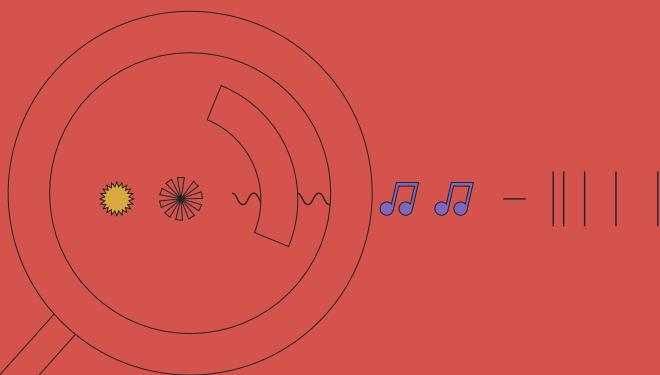
P.11



Sebagai musisi,  
apa hakmu?



# Kenali peranmu di tiap lagu!



Kata peribahasa, posisi menentukan prestasi. Begitu juga di urusan hak cipta lagu. Kontribusi kita dalam tiap lagu menentukan hak dan besarnya royalti yang kita dapat. Sebelum menuntut hak, pastikan dulu peranmu!

01

## Pencipta

Orang yang menciptakan lagu, baik yang membuat komposisi musik maupun lirik, masuk definisi pencipta. Seringkali, proses mencipta ini dilakukan bersama orang lain. Sehingga penting untuk menyepakati nama siapa saja yang akan ditulis sebagai pencipta dalam tiap lagu karena nama-nama ini yang akan diakui sebagai pencipta. Sebagai pencipta, hak yang kamu dapat akan berbeda dari orang-orang yang hanya memainkan lagu.

Sebagai pencipta, kamu punya hak moral dan ekonomi atas lagu. Kamu juga punya hak atas master jika lagu tersebut direkam. Dalam UU Hak Cipta, master disebut fonogram.

02

## Pelaku Pertunjukan

Jika kamu hanya membawakan lagu ciptaan orang lain, baik itu menyanyikan ataupun memainkan instrumen, peranmu adalah sebagai pelaku

pertunjukan.

Dalam praktiknya, pelaku pertunjukan bisa seorang anggota tetap sebuah band/kelompok musik, bisa juga seorang *session player*, atau orang yang memainkan instrumen/mengisi suara hanya pada saat rekaman.

Sebagai pelaku pertunjukan, kamu punya hak moral dan ekonomi atas pertunjukanmu, baik yang direkam di studio maupun pertunjukan *live*. Di Indonesia, hak pelaku pertunjukan disebut hak terkait. *Session player* biasanya diupah di muka dan sangat jarang mendapat bagian royalti. Jadi, negosiasikan imbalan yang kamu dapatkan agar sepadan dengan kontribusimu.

UU HAK CIPTA PASAL 28 MENGATUR  
AGAR PELAKU PERTUNJUKAN  
MENDAPATKAN MINIMAL 50% DARI  
PENDAPATAN PRODUSER FONOGRAM  
ATAS PENJUALAN SALINAN FONOGRAM.



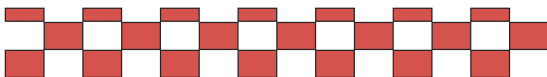
03

## Produser Fonogram

Produser fonogram sederhananya adalah pihak yang membiayai proses rekaman lagu menjadi sebuah master. Peran ini bisa dilakukan siapa pun: label rekaman, badan hukum, orang lain secara individu, bahkan diri sendiri. Karena telah memodali proses produksi, UU Hak Cipta menganggap produser fonogram berhak mendapat royalti dari master lagu, sama seperti pencipta.

Bagaimana kalau kamu merekam dan memproduksi master sendiri?

Jika kamu kebetulan punya *mindset* cuan untuk membiayai rekaman lagumu sendiri, kamu adalah produser fonogram. Dalam pembagian royalti, kamu akan mendapat royalti sebagai pencipta juga sebagai produser fonogram.



# Kenali jenis-jenis hakmu



Hak cipta atas lagu langsung berlaku pada saat lagu tersebut dituangkan dalam bentuk nyata (dalam UU Hak Cipta diistilahkan sebagai fiksasi). Namun, untuk dapat dibuktikan, harus ada catatan publik bahwa lagu tersebut difiksasi (dalam UU Hak Cipta disebut prinsip deklaratif).

Contoh, setelah menulis lirik dan komposisi lagu, kamu bisa mengirim email ke diri sendiri, sebagai bukti bahwa ciptaan tersebut sudah dideklarasikan. Begitu juga jika kamu merekam lagu. Jika lagu itu hanya ada di dalam kepalamu sebagai ide, perlindungan hak cipta belum berlaku.

INI ARTINYA, KAMU JUGA DILARANG  
MENGAMBIL DEMO LAGU ORANG LAIN DALAM  
BENTUK LIRIK ATAU KOMPOSISI DAN  
MENGKLAIMNYA SEBAGAI MILIKMU TANPA  
IZIN, WALAUPUN SECARA RESMI MASTER  
LAGU/MUSIK TERSEBUT BELUM ADA.

Untuk mempermudah pembuktian ketika ada sengketa lagu di pengadilan, kamu perlu mencatatkan lagu tersebut ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kemenkumham.



## Hak moral

Hak cipta bukan sekadar soal cuan. Berdasarkan prinsip hak pencipta (*author's right*), upaya seseorang yang telah menuangkan segenap rasa, waktu, dan tenaga untuk bermusik harus diakui. Sebagai pencipta lagu tentunya kamu ingin dikenal masyarakat sebagai pembuat lagumu, bukan? Hak atas pengakuan tersebut adalah salah satu komponen dari hak moral. Hak moral melekat ke diri pencipta dan berlaku selamanya.

Berikut ini adalah cakupan hak moral dalam UU Hak Cipta:

- 01 tetap mencantumkan/tidak mencantumkan nama pada lagu
- 02 menggunakan nama alias atau samaran;
- 03 mengubah ciptaan, mengubah judul dan anak judul ciptaan;
- 04 mempertahankan hak ketika terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan dan hal yang merugikan kehormatan diri dan reputasi.

Pelaku pertunjukan juga memiliki hak moral. Namun hanya meliputi poin pertama dan terakhir.

Dengan hak moral, kamu berhak menolak jika lagumu dipakai untuk tujuan yang menyalahi prinsipmu tanpa izin (contoh: kampanye politik :p).

02

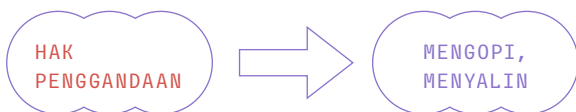
## Hak ekonomi

Selain butuh curahan waktu dan tenaga, proses pembuatan musik adalah proses yang butuh

biaya. Sudah sewajarnya kamu mendapat imbalan (uang) untuk seluruh kerja keras ini. Imbalan ini merupakan hak ekonomi. **Nama akrabnya: royalti.**

Hak ekonomi berkembang sejalan dengan perubahan cara orang menikmati lagu. Tujuan mulianya sih, untuk memastikan tindakan pemanfaatan apa pun bisa menghasilkan royalti.

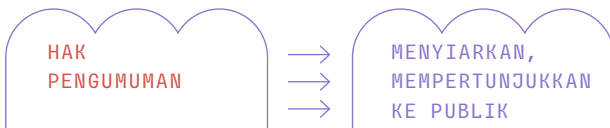
Pada awalnya, hak cipta dimulai dengan hak untuk menggandakan. Dalam konteks musik di masa jual beli rilisan fisik, menggandakan di sini dimengerti sebagai penggandaan salinan fisik dari lagu, misalnya vinyl, kaset, CD. Hak penggandaan memastikan pencipta dapat royalti dari penjualan tiap keping salinan tersebut.



Selanjutnya, saat teknologi penyiaran berkembang penggandaan fisik sudah tidak relevan lagi dalam pemutaran lagu di radio dan TV. Tapi, pencipta, produser fonogram, dan pelaku pertunjukan tetap harus dibayar, dong. Karena itu diperkenalkanlah hak pengumuman, yaitu hak untuk memper-

dengarkan lagu ke publik, baik memainkan rekaman lagu maupun mempertunjukkan secara *live*. Hak ini juga diberlakukan kepada klab malam, karaoke, restoran, dan semua tempat yang memperdengarkan musik untuk konsumsi publik. Hak ini dibayarkan oleh lembaga penyiaran dan pengelola tempat-tempat di atas ke pencipta, pelaku pertunjukan, dan produser fonogram.

Diberlakukannya hak ini menimbulkan keribetan karena nggak mungkin satu per satu pemutaran lagu ditagih secara terpisah! Muncullah kebutuhan adanya lembaga yang melakukan penarikan royalti dan membagikannya ke pencipta dan pelaku pertunjukan. Di Indonesia, namanya Lembaga Manajemen Kolektif (LMK). Tarif yang diberlakukan pun biasanya paketan, berbasis waktu.



Setelah teknologi internet berkembang, orang mulai berbagi musik secara digital lewat *p2p sharing*, unduhan, dan *streaming*. Muncullah hak komunikasi (*making available rights*). Definisi hak ini sederhananya adalah hak untuk menyediakan

musik secara publik di tempat dan waktu yang pendengarnya pilih. Gampangnya lagi, ya hak untuk memberi akses lagu secara digital, alias *streaming/download*. Dengan adanya hak komunikasi, seluruh tindakan sharing file musik di internet jadi ilegal jika tanpa izin pemilik lagu.

Setelah DSP seperti Spotify dan Apple Music muncul, jual-beli musik lewat sistem *streaming* menjadi populer, bahkan mendominasi. Platform tersebut seolah menjadi jawaban buat industri musik di era digital yang sebelumnya rugi banyak karena platform p2p yang beroperasi secara bebas tanpa membayar royalti. Setelah hak komunikasi diberlakukan, orang harus membayar untuk membeli akses terhadap lagu, walaupun mereka tidak memiliki salinan lagunya. Ketiga hak ekonomi pun kini berlaku dalam tindakan *streaming*. Lagu secara digital disalin, disiarkan, dan disediakan sehingga dapat diputar di waktu dan tempat yang dipilih pendengarnya.





Perlu dicatat, hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain yang telah kamu setuju, seperti ahli waris, atau sebagian kepada pihak-pihak yang membiayai proses produksi atau membantu distribusi musikmu.



**PENTING! UU HAK CIPTA PASAL 82  
AYAT (3) MELARANG PERJANJIAN  
LISENSI MENGHILANGKAN ATAU  
MENGAMBIL ALIH SELURUH HAK  
PENCIPTA ATAS KARYANYA.**



03

## Hak terkait

Hak cipta bukan hanya milik pencipta. Pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan lembaga penyiaran memiliki seperangkat hak yang disebut hak terkait. Ketiga pihak ini memiliki hak terkait karena kontribusi mereka dalam lagu, baik dalam proses produksi dan distribusi hingga ke pendengar. Tiap pihak memiliki pembagian hak terkait yang berbeda.



Pelaku pertunjukan memiliki hak moral dan ekonomi atas rekaman pertunjukan musik. Ini termasuk salinan master dan pertunjukan *live*.

Hak moral sebagai pelaku pertunjukan mencakup:

- <sup>01</sup> Mencantumkan nama
- <sup>02</sup> Melarang orang lain mengubah pertunjukan jika itu merusak reputasi/kehormatan

Pelaku pertunjukan juga memiliki hak ekonomi. Tanpa seizinnya, pertunjukan tidak boleh:

- <sup>01</sup> Direkam
- <sup>02</sup> Digandakan (fisik dan digital)
- <sup>03</sup> Didistribusi (fisik dan digital, termasuk disiarkan)
- <sup>04</sup> Disediakan untuk *streaming/download*

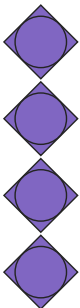
Sebagai pelaku pertunjukan, kamu berhak mendapatkan royalti dari rekaman pertunjukanmu yang diperjualbelikan, baik secara fisik maupun digital.

Hak terkait yang dimiliki produser fonogram adalah hak ekonomi atas master (fonogram). Artinya, tanpa seizin pemilik master, master lagu tidak boleh:

- <sup>01</sup> Digandakan (fisik dan digital)
- <sup>02</sup> Disediakan untuk *streaming/download*
- <sup>03</sup> Disewakan (fisik dan digital)
- <sup>04</sup> Didistribusi (fisik dan digital, termasuk disiarkan)

Selain pelaku pertunjukan dan produser fonogram, lembaga penyiaran memiliki hak terkait berupa hak ekonomi atas konten siaran musik. Perlu dimengerti bahwa lembaga penyiaran yang dimaksud di sini adalah lembaga penyiaran konvensional dan bukan platform *streaming* digital. Tanpa izin lembaga penyiaran, siaran musik tidak boleh:

- <sup>01</sup> Disiarkan ulang
- <sup>02</sup> Disediakan untuk *streaming/download*
- <sup>03</sup> Direkam (difiksasi)
- <sup>04</sup> Digandakan



# Apa yang dilindungi?



Perlindungan hak cipta tidak hanya berlaku untuk lagu saja, tapi juga untuk rekaman master dari lagu tersebut.

01

## Lagu

Lagu adalah gabungan berbagai elemen yang membuat suatu ciptaan menjadi unik. Elemen tersebut yaitu komposisi (nada, melodi, birama/ketukan) dan lirik. Sebuah lagu bisa memiliki beberapa master.

Contohnya, lagu “Sang Dewi” yang diciptakan Andi Rianto. Ketika lagu tersebut di-remake dan dinyanyikan Lyodra di tahun 2022, Andi Rianto tetap berhak akan royalti dari master versi Lyodra setiap lagu tersebut diputar secara online.

Komposisi atau lirik bisa dimanfaatkan secara terpisah dan tetap menghasilkan royalti untuk penciptanya. Contoh fenomena pemanfaatan lirik secara terpisah dari komposisinya adalah lagu C.H.R.I.S.Y.E yang dipopulerkan oleh Diskoria, di mana lagu tersebut memasukkan beberapa lirik yang dipopulerkan oleh almarhum Chrisye.

Pemanfaatan lagu baik dalam satu kesatuan maupun hanya komposisi atau liriknya saja tetap menimbulkan kewajiban royalti. Apabila kewajiban tersebut tidak dilakukan, pencipta dapat menuntut haknya karena adanya indikasi pelanggaran hak cipta.

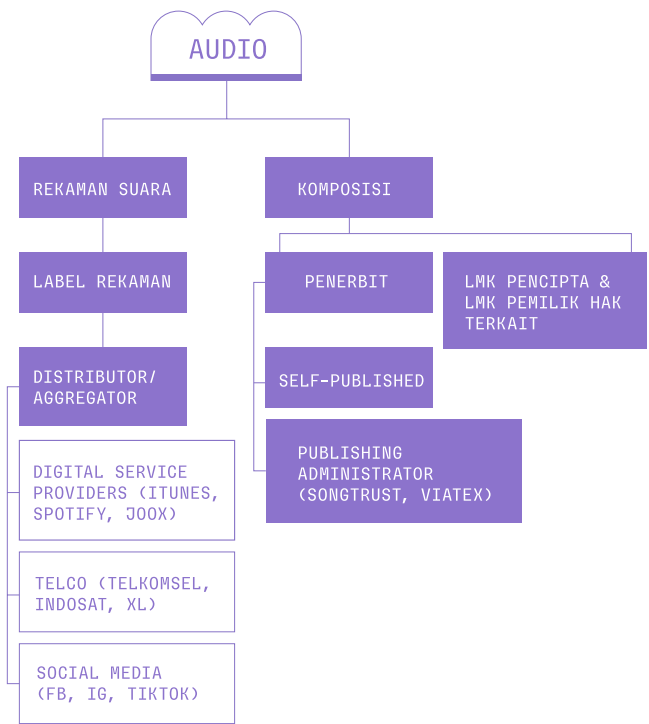
02

## Master

Master adalah rekaman asli atas lagu yang kemudian disalin untuk diperjualbelikan. Untuk mengolah lagu menjadi sebuah file yang matang atau dalam bahasa hukum dikenal sebagai “fiksasi”, musikmu harus melalui proses mixing dan mastering. Setelah proses ini selesai dan lagumu sudah bukan “asdfhjkl. revisi.wav” lagi, lagumu siap didistribusi supaya bisa menikmati royalti!

Untuk melihat lebih jelas komponen lagu dan pihak yang ikut ambil bagian royaltinya, cek bagan ini:

AUDIO





Untuk mengidentifikasi pemutaran lagu, setiap master harus memiliki ISRC (International Sound Recording Code). Kode ini bisa kamu dapatkan dari ASIRI (Asosiasi Industri Rekaman Indonesia) atau secara otomatis diberikan oleh *aggregator* saat musikmu didistribusikan ke platform digital.



JANGAN SAMPAI ADA ISRC GANDA DALAM 1 MASTER! CATAT DAN SIMPAN ISRC. JIKA ADA ISRC BARU YANG DITERBITKAN ATAS MASTER YANG SAMA, KAMU AKAN KEHILANGAN SELURUH CATATAN PEMUTARAN LAGUMU SEBELUMNYA.



# Bedakan tipe royalti



Walaupun pada akhirnya yang akan kamu terima adalah total royalti, kamu perlu tahu perbedaan tipe royalti. Karena, ini akan berpengaruh soal pihak mana yang ikut ambil bagian royalti.

01

## Royalti mekanis

Royalti mekanis atau *mechanical royalties* adalah royalti yang berasal dari penggandaan master. Dulu, sebelum era digital, royalti mekanis didapat dari penjualan salinan fisik dari master yang berbentuk CD, kaset, atau piringan hitam.

Di era digital, royalti mekanis diperluas cakupannya meliputi salinan digital. Master dapat berupa *track* lagu yang diunduh atau di-*streaming*. Jadi, tiap unduhan dan *streaming* akan menghasilkan royalti mekanis.

Royalti mekanis sering disebut royalti master. Istilah lain yang juga sering digunakan adalah *recording royalties*.

Royalti mekanis dibagi antara pencipta/pemegang hak cipta, pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan *aggregator*.

02

## Royalti pengumuman

Royalti pengumuman, atau performance royalties, adalah royalti yang didapat ketika sebuah lagu diperdengarkan ke publik, baik secara fisik maupun digital. Sebelum ada teknologi digital, royalti pengumuman diberlakukan pada lagu yang disiarkan di radio dan televisi, juga pada tempat-tempat umum yang memutar CD/kaset/piringan hitam. Royalti ini juga berlaku ketika sebuah lagu



dipertunjukkan secara *live* di tempat umum.

Dalam konteks digital, tindakan “mengumumkan” ini adalah seluruh tindakan pemutaran lagu di seluruh platform *streaming* digital, baik untuk dinikmati sendiri maupun diperdengarkan ke orang banyak.

Royalti pengumuman sering disebut *publishing royalties* karena royalti ini timbul atas sebuah lagu yang diumumkan dan/atau dikomunikasikan.

Royalti pengumuman dibagi antara pencipta, pelaku pertunjukan, dan penerbit. Selain itu, LMK juga bisa mendapatkan sebagian dari royalti pengumuman.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia, LMK diperbolehkan memotong paling banyak 20% pendapatan yang didapatkan dari royalti pengumuman untuk operasional lembaga.

## 03

## Royalti sinkronisasi

Royalti sinkronisasi adalah royalti yang diberikan kepada pencipta/pemegang hak cipta untuk penggunaan lagu dalam konten audio visual yang lain. Royalti sinkronisasi akan dibayarkan secara

sekaligus di awal.

Royalti ini diberlakukan pada lagu yang diadaptasi, di-*sampling*, di-*remix*, di-*mashup*, atau ditransformasi ke bentuk lain menjadi musik baru. Musik baru ini bisa dalam bentuk format apapun, misalnya lagu, film, teater, tari. Pada umumnya, proses ini akan melibatkan penerbit (*publisher*).

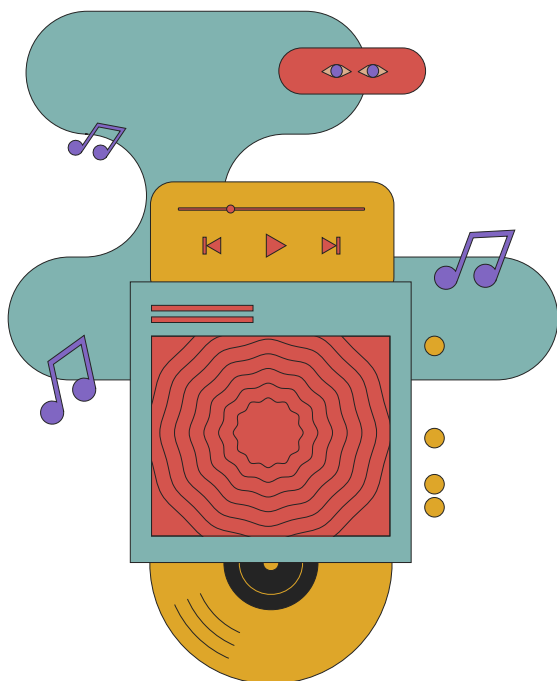
Contohnya, film seri First Love yang diputar di Netflix yang diadaptasi dari lagu First Love oleh Utada Hikaru. Produser serial tersebut harus mengurus lisensi dengan penerbit lagu First Love dan membayarkan sejumlah royalti sinkronisasi ke pemegang hak cipta dari lagu First Love. Contoh di Indonesia misalnya film “Kukira Kau Rumah” yang merupakan adaptasi dari lagu band Amigdala.

Contoh *sampling*, misalnya, lagu Genius Love oleh Tom Tom Club yang di-*sampling* komposisinya oleh Mariah Carey di lagunya yang berjudul Fantasy. Sementara itu, lagu *remix* misalnya lagu Secukupnya dari Hindia yang di-*remix* oleh DJ Dipha Barus.

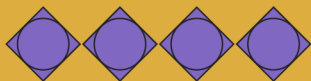
Contoh yang lebih umum, misalnya lagu yang diubah liriknya dan diaransemen ulang untuk dijadikan

*jingle* iklan.

Jika kamu seorang pencipta lagu dan mendapatkan tawaran serupa dengan contoh di atas, kamu berhak mendapatkan imbalan ekonomi atas hal tersebut.







SEMUA YANG MUSISI PERLU  
TAHU TENTANG HAK CIPTA  
DIGITAL

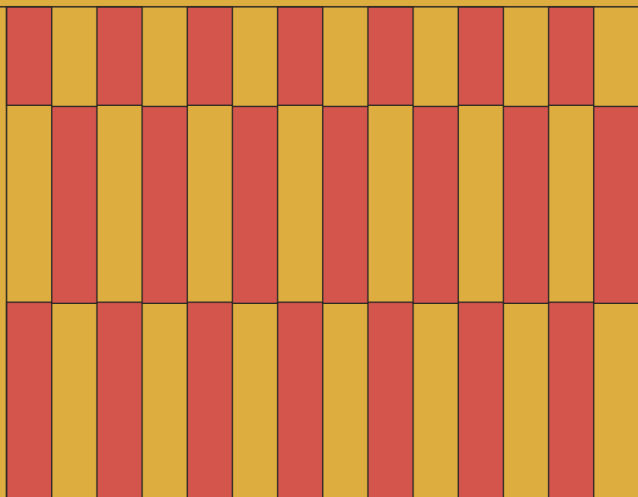


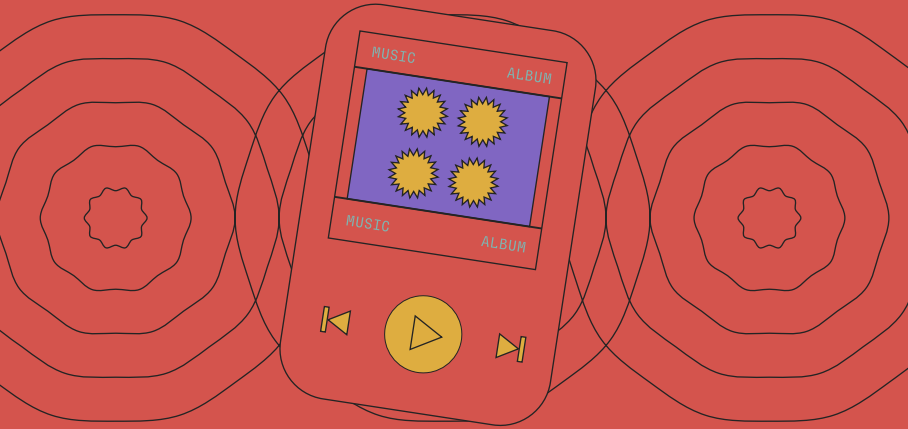
KOALISI SENI

P.35



## Dari mana royalti bisa diperoleh?





Mayoritas pendengar musik pada saat ini mendengarkan lagu melalui platform digital. Ada beberapa jenis ***digital service provider*** yang bisa kamu gunakan untuk mendistribusikan lagu. Namun, beda model platform, beda pula porsi royalti yang didapatkan.

## Streaming Berlisensi

Platform *streaming* berlisensi menyediakan akses *streaming* ke musik yang sudah berlisensi. Kamu tidak bisa langsung meng-*upload* lagu ke platform ini. Biasanya, platform semacam ini memiliki daftar *aggregator* khusus. Kamu harus menggunakan jasa *aggregator* untuk bisa mendistribusikan musikmu di platform seperti ini.

Secara umum, platform seperti ini punya dua model: gratis dengan iklan (*freemium*) dan berlangganan (*subscription*). Fitur *subscription* memungkinkan pendengar untuk mengunduh sejumlah lagu sehingga bisa dimainkan dari aplikasi saat sedang *offline*.

Di platform model ini, royalti dihitung berdasarkan banyak faktor: apakah musik di-*stream* melalui fitur *freemium/subscription*, durasi *stream*, negara lokasi pendengar, kesepakatan dengan label/distributor, dan sebagainya. Jika kamu memakai jasa *aggregator* tertentu, royaltimu juga dipotong untuk *aggregator*.

Contoh platform *streaming* berlisensi yang dipakai di Indonesia: Spotify, Apple Music, Resso, Joox, Deezer, LangitMusik.

Beberapa platform punya kebijakan sendiri soal monetisasi lagu. Contohnya SoundCloud. Mereka menamakan sistemnya ‘*fanbase royalties*’, di mana mekanisme penghitungan royalti tidak tergantung pada jumlah *views* dan *listen* di *fanbase* yang berbeda-beda antar negara namun berdasarkan seberapa konsisten *fanbase* di SoundCloud mengakses lagu.

Jika kamu penasaran terkait alur perjalanan royalti lagu, simak bagan di samping.



## ALUR ROYALTI AUDIO STREAMING BERLISENSI

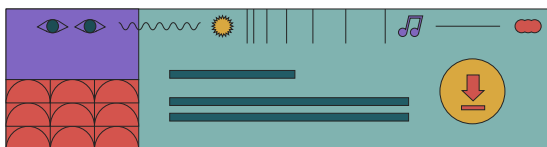




## Unduhan Digital (Digital Download)

Platform musik digital awalnya beroperasi lewat metode unduh. Setelah metode p2p yang kontroversial karena kerap dianggap sebagai era baru pembajakan, khususnya melalui situs *The Pirate Bay* dan *Limewire*, penjualan musik digital yang dianggap legal lalu dipopulerkan oleh iTunes. Untuk bisa mendengar musik, kita harus bayar, lalu unduh. Namun sejak tahun 2019, metode *streaming* mendominasi pasar. iTunes pun dipecah menjadi tiga aplikasi *streaming*, yaitu Apple Music, Apple TV, dan Apple Podcast.

Contoh platform yang menjual lagu digital lewat metode unduh saja adalah The Store Front dan Bandcamp. Tapi Bandcamp menyediakan pilihan *streaming* gratis bagi musisi yang ingin orang *preview* dulu lagunya sebelum beli.



## Streaming Konten Buatan Pengguna (User-Generated Content/UGC)

Platform UGC ini merupakan opsi yang cukup populer. Kamu dapat meng-*upload* lagumu sendiri tanpa bantuan *aggregator*. Tapi, jika kamu ingin mendapat royalti dari UGC platform, kamu harus mengaktifkan fitur monetisasi dan memenuhi syarat tertentu seperti jumlah *minimum subscriber*. Dengan standar yang telah diterapkan oleh YouTube, akan lebih baik jika kamu melakukan promosi yang masif buat musik yang kamu miliki karena jumlah *pay per stream* di Indonesia yang masih rendah, yaitu \$1 untuk 1000 *Views*. Upaya promosi yang baik akan berbanding lurus dengan jumlah royalti yang kamu dapatkan.

Di YouTube, misalnya, kamu diharuskan menggunakan fitur Content ID. Fitur ini akan melakukan scan otomatis pada kontenmu. Ketika seseorang mengunggah konten menggunakan lagu yang kamu daftarkan, kamu akan mendapatkan royalti dari monetisasi konten orang tersebut. Hal yang sama

juga akan terjadi ketika seseorang kedapatan meng-*upload* video yang mengandung konten yang telah menjadi milikmu dalam sistem Content ID. Secara otomatis, sistem akan mengirimkan peringatan bahwa konten yang di-*upload* adalah konten milik orang lain.

TikTok memiliki metode monetisasi yang berbeda dengan YouTube. Penghasilan dihitung melalui jumlah video unik yang dibuat oleh rilisan artis di *sound gallery* (lagu resmi berdurasi 15 detik) dan jumlah viewership tidak mempengaruhi hitungan tersebut. Kamu perlu menyunting bagian dari musikmu yang paling menarik untuk dipajang di *sound gallery*. Misalnya, lagu “*Fall In Love Alone*” karya Stacey Ryan menjadi viral karena 15 detik dari reff lagu tersebut dipakai dalam ribuan konten TikTok sebagai audio untuk mengiringi video tentang mencoba hal-hal baru. Ini alasan utama kenapa kamu harus menemukan bagian singkat dari musikmu yang *relatable* dengan pengguna TikTok lain.



## PERBANDINGAN CARA MONETISASI LAGU DI PLATFORM STREAMING UGC

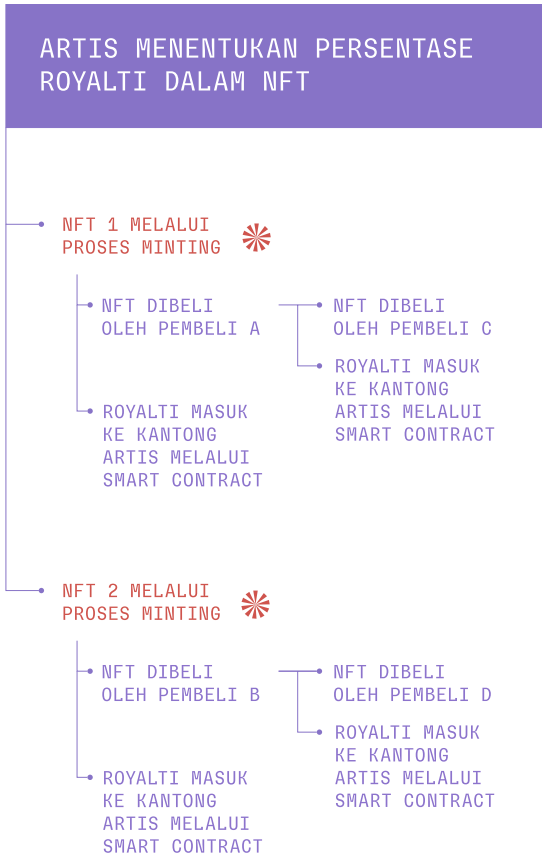
| MANDIRI                                                             | VIA<br>AGGREGATOR                            |
|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------|
| MENCAPAI JUMLAH<br>MINIMUM SUBSCRIBER                               | BAYAR ADD-ONS SESUAI<br>KETENTUAN AGGREGATOR |
| DURASI MINIMUM<br>CONTENT DIPUTAR<br>DALAM JANGKA<br>WAKTU TERTENTU | CONTENT ID                                   |
| SYARAT LAIN SESUAI<br>KETENTUAN PLATFORM                            | ROYALTI                                      |
| AKTIFKAN FITUR<br>MONETISASI                                        |                                              |
| CONTENT ID                                                          |                                              |
| ROYALTI                                                             |                                              |

## Platform musik berbasis NFT

Selain platform *streaming*, unduh lagu dan konten buatan pengguna, opsi NFT Musik adalah sesuatu yang patut dipertimbangkan sebagai salah satu saluran royaltimu. NFT adalah bentuk aset digital dalam format *blockchain*. Dalam konteks musik, NFT Musik adalah sertifikat yang mengidentifikasi kepemilikan akan sebuah konten musik dan bisa dijual kepada siapa saja.

NFT dapat dianggap sebagai solusi baru untuk menyejahterakan musisi karena sistem pembagian royaltinya berpihak pada kreator. Dalam NFT Musik, musisi akan terus mendapatkan royalti setiap kali terjadi transaksi jual beli yang melibatkan NFT tersebut. Di Indonesia, platform NFT Musik ditawarkan oleh Netralive. Proses ini masih baru di Indonesia. Beberapa pencipta lagu dan pelaku pertunjukan yang telah menempuh proses transformasi karya mereka menjadi Music NFT antara lain adalah Indra Lesmana, Erwin Gutawa, Andien, dan Monita Tahalea.

Kamu dapat melihat ilustrasi arus royalti di platform musik berbasis NFT di bagan di bawah ini:







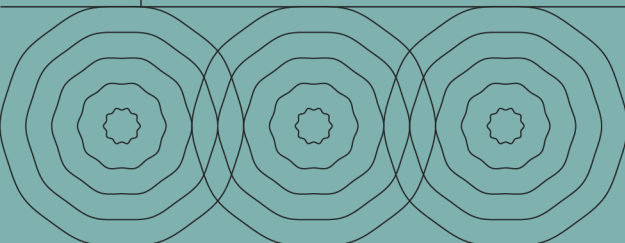


SEMUA YANG MUSISI PERLU  
TAHU TENTANG HAK CIPTA  
DIGITAL



KOALISI SENI

P.49



**Siapa saja yang  
dapat bagian  
royalti?**



Walaupun semua sudah serba digital, tentu kamu tidak akan selamanya sendiri dalam proses memproduksi hingga menyebarluaskan musikmu sampai ke telinga pendengar. Kamu juga perlu berkenalan dengan pihak-pihak yang bisa mendukungmu dalam proses ini. Sesuai layanannya, pihak-pihak ini berhak mendapatkan sebagian dari royaltimu.

## Label Rekaman

Label rekaman saat ini memiliki peran yang beragam. Mereka bisa mengambil peran sebagai produser fonogram, yaitu pihak yang pertama kali memproduksi master. Label juga bisa berfungsi hanya sebagai distributor melalui layanan titip edar, atau malah berperan di keseluruhan proses produksi dan distribusi.

Jika kamu memutuskan untuk bekerja sama dengan label hanya untuk kebutuhan titip edar, tentunya label tidak memiliki hak atas royalti master. Namun, jika mereka mendanai produksi lagu menjadi master, mereka memiliki hak atas royalti master tersebut.

Sebagai produser fonogram, label dapat mengeluarkan jenis kontrak yang berbeda-beda. Di luar hak label atas royalti master/mekanis, label bisa melakukan perjanjian lisensi agar kamu mengalihkan sebagian hak cipta atas lagumu. Sebagai pemegang hak cipta, label bisa mendapatkan bagian keuntungan dari:

- <sup>01</sup> penggunaan lagumu untuk materi audio visual yang lain (hal ini biasanya dinegosiasikan dengan penerbit)

## 02 pertunjukan *live*

Di luar hak cipta dan hak terkait, label juga bisa membuat perjanjian untuk memiliki sebagian dari kekayaan intelektual yang lain, misalnya jika kamu/ bandmu diperlakukan sebagai merek. Dalam kasus ini, label berhak mendapatkan bagian dari seluruh bentuk komersialisasi yang dilakukan atas nama bandmu, misalnya jika bandmu mendapat tawaran main iklan, atau jika sebuah kafe didirikan dengan nama bandmu.

Intinya, semakin besar label berinvestasi untukmu, semakin besar juga kemungkinan pembagian keuntungan yang diminta oleh label.

Praktik umum yang dilakukan label besar adalah membayar musisi sejumlah uang di depan (*advanced royalties*). Sebelum label balik modal, maka kamu tidak akan mendapatkan royalti lagi atas lagumu.

Bagaimana jika kamu ingin memproduksi master dan mendistribusikan musikmu tanpa bantuan label rekaman? Di bawah ini, ada dua aktor lain yang dapat membantumu mengkomersialisasikan lagumu secara mandiri.

## Penerbit

Penerbit atau *publisher* bekerja untuk memonetisasi lagu. Berbeda dengan label yang mungkin punya suara dalam proses kreatif sebuah lagu, penerbit hanya berurusan dengan pengelolaan lisensi lagu.

Penerbit dapat mengurus beberapa jenis royalti, misalnya royalti sinkronisasi lisensi (penggunaan lagu dalam film atau acara TV), royalti *print* (dari *merchandising*) hingga royalti sinkronisasi mekanik (penggunaan lagu dalam reproduksi digital). Masih ingat soal adaptasi lagu untuk film atau materi audio lain? Penerbit adalah pihak yang dapat membantumu dalam hal ini.

Beberapa label besar memiliki layanan satu atap bersama penerbit, Artinya, mereka ada di bawah induk perusahaan yang sama. Dalam layanan satu atap, proses negosiasi tarif dapat dilakukan dengan lebih mudah (bagi label dan penerbit, belum tentu bagi musisi ya).

Selain penerbit, ada pula *publishing administrator*. Pihak ini bertugas mengumpulkan royalti yang

terutang atas penggunaan lagu secara global, termasuk mendaftarkanmu ke Performing Rights Organizations (PRO) di seluruh dunia sehingga kamu bisa mendapatkan royalti tiap kali lagumu diputar di negara lain.

Penerbit dan *publishing administrator* bisa sangat memudahkan hidupmu. Kamu bisa fokus membuat lagu sementara urusan administrasi dari pemanfaatan lagumu, mereka yang menangani. Dalam proses ini, penerbit akan mencari kesempatan-kesempatan komersial untuk lagumu dengan memungut bayaran tambahan. Jika kamu mendapatkan kesempatan seperti ini, kamu harus menegosiasikan potongan yang diterapkan oleh penerbit untuk lagu tersebut.

03

## Aggregator

*Aggregator* musik adalah distributor musik digital. Dengan menyalurkan musik melalui *aggregator*, kamu dapat mencapai pasar global tanpa terikat kontrak dengan label. Jika kamu ingin mendistribusikan musik di platform *streaming* berlisensi seperti Spotify, Apple Music, dan sejenisnya, sistem industri



yang telah terbentuk mewajibkan seseorang menggunakan jasa *aggregator*, karena *aggregator*-lah yang mempunyai teknologi yang memungkinkan sebuah karya cipta didistribusikan di dalam platform *streaming* digital.

Keunggulan dari menggunakan jasa *aggregator* adalah kamu dapat memantau langsung penggunaan lagu di ranah digital melalui fitur *dashboard*. Perlu diingat, royalti yang diurus oleh *aggregator* hanyalah royalti mekanis. Dalam *dashboard* tersebut, terdapat fitur untuk mengetahui jumlah pendengar yang kamu miliki dalam waktu tertentu, asal negara dari pendengarmu, jumlah royalti yang masuk, dan sebagainya.

*Aggregator* musik memiliki banyak tipe layanan yang dapat disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan pengguna. Kamu bisa pilih jenjang layanan *self-service*. Jika kamu memilih opsi berlangganan, royaltimu tidak akan dipotong. Jika kamu memilih jenjang layanan yang lebih tinggi, *aggregator* akan menawarkan model pembagian keuntungan. Dalam jenjang layanan ini, kamu bisa mendapatkan kesempatan *pitching* ke platform *streaming*, konsultan digital marketing, dan lain-

lain, supaya mendapatkan kemungkinan exposure yang lebih besar di DSP.

Bagi *digital service provider*, *aggregator* sebaiknya memiliki teknologi yang sesuai dengan teknologi yang digunakan platform supaya bisa mendeteksi penggunaan lagu dan menghitung royaltinya. Karena itu, tiap platform memiliki daftar mitra *aggregator* pilihan mereka sendiri. Sayangnya, pengembangan teknologi semacam ini sangat rumit dan membutuhkan biaya mahal. Hal ini mengakibatkan banyak usaha *aggregator* meminjam *dashboard* dari *aggregator* lain yang lebih besar. *Aggregator* semacam ini disebut *sub-aggregator*. Di banyak kota di Indonesia, *sub-aggregator* cukup populer. Mereka menawarkan model pembayaran lebih mudah, seperti transfer bank. Sementara *aggregator* asing sering mensyaratkan kepemilikan kartu kredit dan/atau keanggotaan di situs pembayaran asing (misalnya PayPal) yang lebih sulit diakses. Seringkali *sub-aggregator* berperan menjembatani arus informasi tentang royalti dan industri musik digital secara umum. Risikonya, *sub-aggregator* yang “menumpang” *dashboard* lain bisa membuat jatah royaltimu terpotong lebih besar karena mereka harus membayar jasa *dashboard*

dari *aggregator* lain.

04

## Lembaga Manajemen Kolektif (LMK)

Di Indonesia, Lembaga Manajemen Kolektif menghimpun royalti dari hak pengumuman dan komunikasi. Untuk mendapatkan bagian dari royalti pengumuman dan komunikasi, kamu harus menjadi anggota LMK. Negara menentukan tarif royalti untuk penggunaan atau pertunjukan musik di tempat publik. Sementara itu, tarif royalti digital tidak ditentukan, melainkan tergantung kesepakatan antara LMK, penerbit, dan *Digital Service Provider* yang mengacu pada praktik industri yang telah berlaku di luar negeri.

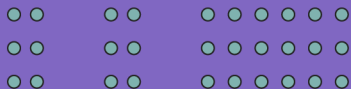
Lembaga Manajemen Kolektif saat ini dipayungi Lembaga Manajemen Kolektif Nasional. Jika kamu telah menjadi anggota sebuah LMK, LMKN akan mendistribusikan royalti yang didapatkan dari pemakaian lagumu setiap setahun sekali lewat LMK. LMKN juga mempublikasikan hasil penghimpunan royalti di situsnya setiap tahun.

Ada dua jenis LMK di Indonesia, yaitu LMK Pencipta dan LMK Pemilik Hak Terkait. LMK Pencipta yang ada sekarang adalah WAMI, KCI, Pelari, dan RAI. LMK Pemilik Hak Terkait adalah SELMI, PAPPRI, SMI, ARDI, ARMINDO, dan PROINTIM.

Peraturan perundang-undangan mengatur bahwa LMKN dan LMK berhak mengambil secara total 20 persen dari royalti yang berhasil dihimpun untuk digunakan sebagai dana operasional. LMKN wajib mengumumkan royalti yang mereka himpun setiap tahun secara publik. Jika kamu belum menjadi anggota LMK dan tidak mengklaim royaltimu selama dua tahun, danamu akan diserap menjadi dana cadangan.







SEMUA YANG MUSISI PERLU  
TAHU TENTANG HAK CIPTA  
DIGITAL

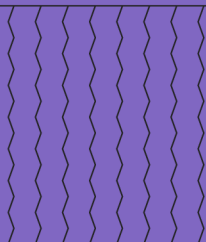
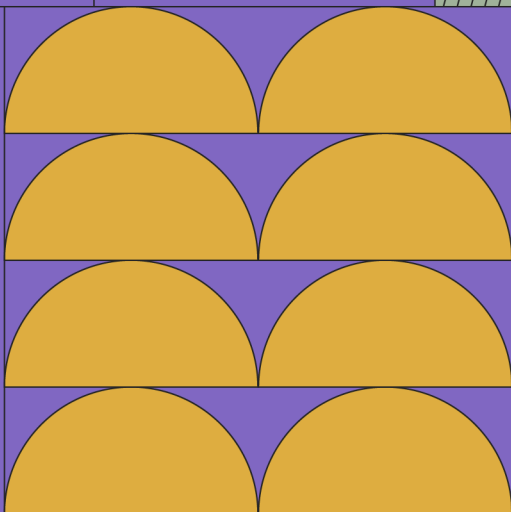


KOALISI SENI

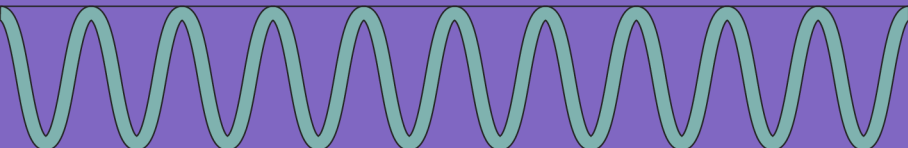
P.61



04



# Skema bagi-bagi royalti digital



# Skenario 1: Pencipta





## Contoh: Eross Chandra untuk lagu “Bendera”



Lagu “Bendera” dibawakan oleh Cokelat; oleh karena itu, Eross Chandra selaku pencipta lagu berbagi royalti dengan Cokelat, Sony Entertainment selaku label, dan LMK, setiap kali lagu tersebut diputar di *digital service provider*. Eross juga mungkin berbagi royalti dengan *aggregator*.

# Skenario 2:

## Pelaku Pertunjukan

01 JIKA KAMU  
PELAKU PERTUNJUKAN



02 KAMU PASTI BERBAGI  
ROYALTI DENGAN

- <sup>01</sup> PENCIPTA
- <sup>02</sup> LMK
- <sup>03</sup> PRODUSER FONOGRAM



03 KAMU MUNGKIN BERBAGI  
ROYALTI DENGAN

AGGREGATOR

## Contoh: Reza Artamevia untuk lagu “Berharap Tak Berpisah”

01

REZA ARTAMEVIA

PELAKU PERTUNJUKAN



02

REZA PASTI BERBAGI  
ROYALTI DENGAN<sup>01</sup> DENNY CHASMALA<sup>02</sup> LMK<sup>03</sup> AQUARIUS MUSIKINDO

03

REZA MUNGKIN BERBAGI  
ROYALTI DENGAN

AGGREGATOR

Reza Artamevia menyanyikan lagu ikonik “Berharap Tak Berpisah” ciptaan Denny Chasmala. Sebagai pelaku pertunjukan, Reza akan berbagi royalti dengan Denny, Aquarius Musikindo, dan LMK, setiap lagu tersebut diputar di DSP. Reza juga mungkin berbagi royalti dengan *aggregator* yang mengunggah lagu tersebut ke DSP.

# Skenario 3: Pencipta sekaligus Pelaku Pertunjukan



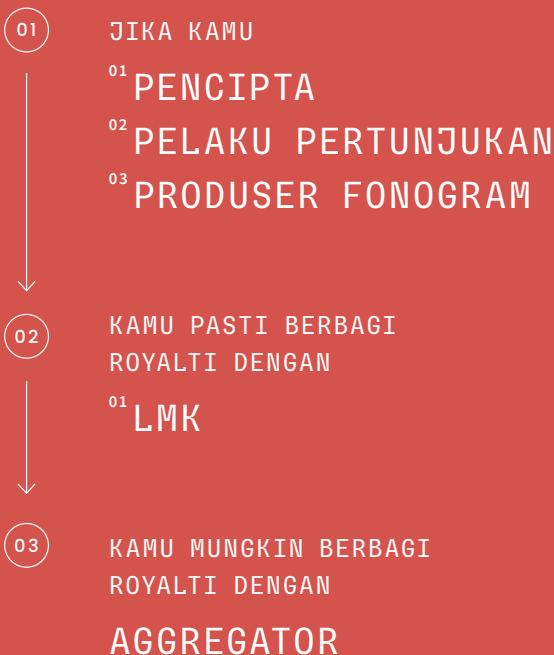
## Contoh: Ariel untuk lagu “Menghapus Jejakmu”



Nazril Irham (Ariel) menciptakan lagu “Menghapus Jejakmu” sekaligus pelaku pertunjukan dari dua versi lagu tersebut (yang dibawakan Peterpan dan Noah). Ariel akan berbagi royalti dengan Musica Studios dan LMK setiap lagu tersebut diputar di DSP. Selain itu, Ariel mungkin berbagi royalti dengan *aggregator*.

# Skenario 4:

## “One man show”



## Contoh: NTRL untuk lagu “I Love You”



NTRL merupakan band rock Indonesia yang merangkap pemilik dari Kancut Records. Sebagai pembuat lirik, pelaku pertunjukan, dan pemilik Kancut Records, royalti lagu *I Love You* hanya akan dibagi antara NTRL dan LMK setiap lagu mereka diputar di *digital service provider*. Karena lagu *I Love You* tersedia di Spotify, ada kemungkinan NTRL juga berbagi royalti dengan sang *aggregator*.





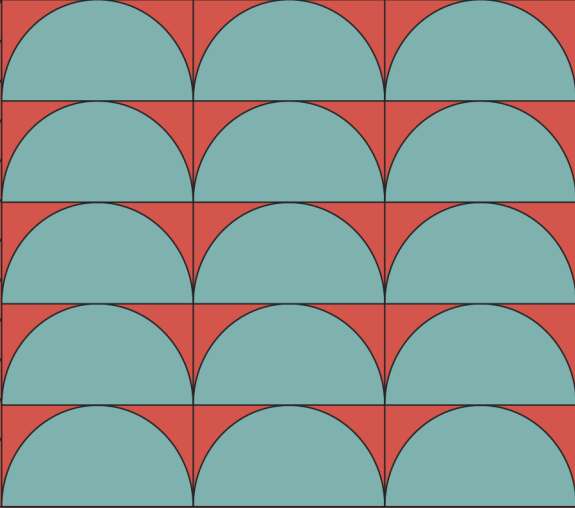
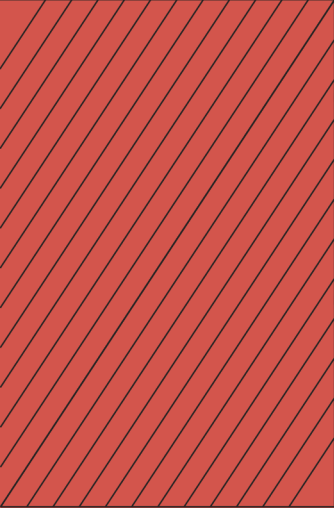


SEMUA YANG MUSISI PERLU  
TAHU TENTANG HAK CIPTA  
DIGITAL

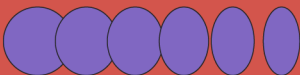


KOALISI SENI

P.71



# Bagaimana cara melindungi hakmu?





**Perlindungan hukum yang terkandung dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, sudah ketinggalan zaman dan tidak mampu lagi menjawab kebutuhan musisi dalam sistem musik digital. Akibatnya, musisi berada di posisi rentan, terutama dalam konteks perjanjian lisensi.**

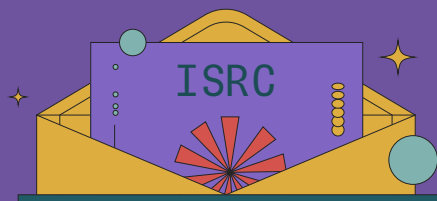
Namun, ini bukan berarti musisi, baik sebagai pencipta maupun pelaku pertunjukan, tidak mempunyai hak sama sekali! Justru, ada berbagai solusi agar hakmu terlindungi di dalam sistem yang telah ada di Indonesia.

Kamu perlu memenuhi beberapa syarat di bawah ini:

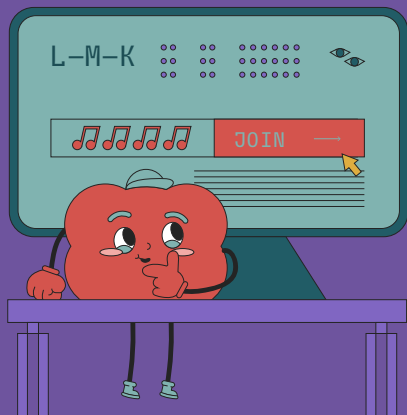
01



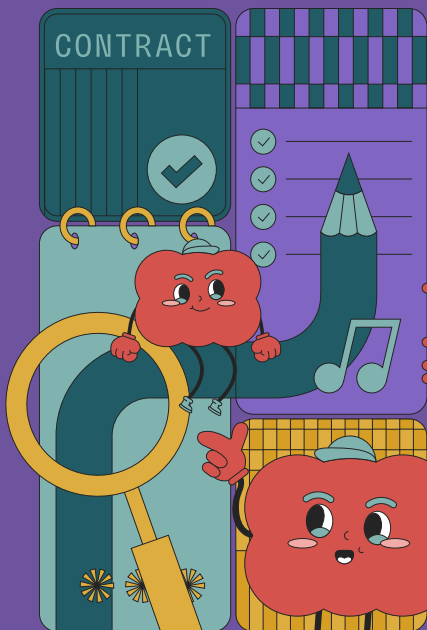
02



03



04



01

## Catatkan hak ciptamu

Layaknya kaset rusak, kami akan terus mengingatkanmu untuk mencatatkan hak cipta! Berbeda dari paten dan merek, hak cipta memang bukan jenis kekayaan intelektual yang perlu didaftarkan agar haknya muncul.

Kamu secara otomatis mempunyai hak atas lagu pada saat karya selesai difiksasi. Akan tetapi, jika negara tidak punya catatan bahwa suatu lagu memang dimiliki oleh kamu, nanti kamu akan kerepotan jika terdapat sengketa kepemilikan lagu atau kasus plagiarisme—yang sering sekali terjadi di era digital ini. Dan kalau sudah begitu, hal yang pasti ditanyakan oleh orang hukum pada pihak-pihak yang terlibat, tak terkecuali kamu, adalah: mana buktinya?

Kamu dapat mengikuti beberapa tips terkait pencatatan hak cipta di bawah ini. Kalau kamu tinggal di Jabodetabek, kamu bisa mendaftarkan lagumu dengan datang langsung ke Kantor Kemenkumham, Jakarta, dengan membawa berkas persyaratan yang dibutuhkan. Kalau kamu

berhalangan untuk datang langsung, kamu bisa juga mendaftar dengan membuat akun di <https://e-hakcipta.dgip.go.id>.

Untuk keperluan pencatatan hak cipta, kamu harus membawa beberapa dokumen, yaitu:

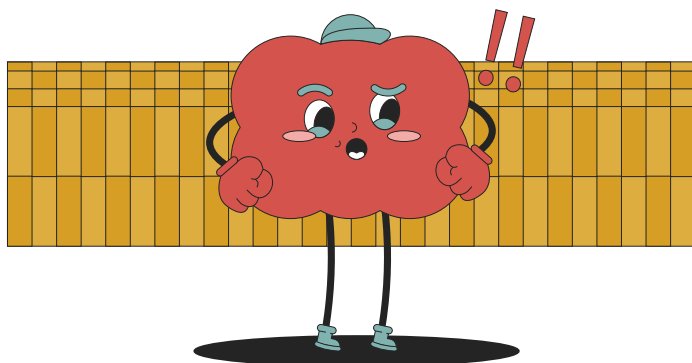
- 01 formulir permohonan pencatatan ciptaan
- 02 surat pengalihan hak
- 03 surat pernyataan ciptaan
- 04 form alamat pencipta
- 05 bukti ciptaan dalam bentuk softcopy berformat PDF dan Mp3/Mp4 untuk lampiran rekaman audio atau partitur musik.

Proses pencatatan hak cipta dikenakan biaya sebesar **dua ratus ribu rupiah**. Setelah proses beres, kamu akan mendapatkan sertifikat hak cipta yang disebut Surat Pencatatan Ciptaan. Lagumu juga akan diumumkan di dalam Daftar Umum Ciptaan di Kemenkumham!

02

## Simpan dan catat ISRC untuk tiap master

Tiap master lagu harus sudah memiliki ISRC saat didistribusikan. Fungsi ISRC adalah melacak tiap pemutaran lagu sehingga royalti dapat dihitung. ISRC bisa diperoleh lewat ASIRI atau secara otomatis dibuat oleh *aggregator* ketika lagumu didistribusikan secara digital. Yang sering terjadi adalah musisi merilis ulang master lagu tanpa menyadari bahwa master tersebut dicatat dengan ISRC yang berbeda dari sebelumnya. Perbedaan ini bisa membuat catatan pemutaran lagu sebelumnya hilang. Jadi, pastikan kamu hanya punya satu ISRC untuk satu master lagu/musik.



03

## Berhati-hatilah saat menegosiasikan perjanjian lisensi

Baca dengan detail klausa-klausa yang tercantum di dalam perjanjian lisensi. Karena, melalui perjanjian itu, kamu akan mengalihkan **sebagian** pendapatan ekonomi dari lagu ke pihak lain yang akan memanfaatkan lagumu (menggandakan, mendistribusi, menyiarkan, menyediakan untuk unduh/*streaming*). Beberapa label rekaman juga punya sistem kontrak 360. Dalam kontrak 360, ada kemungkinan label mengambil porsi keuntungan dari hal-hal di luar lagu/musikmu, misalnya jika



suatu hari kamu menjadi bintang iklan.



CATAT INI: JUAL-BELI PUTUS SEBAIKNYA DIHINDARI. WALAUPUN DI BANYAK KASUS PERJANJIAN DENGAN LABEL REKAMAN KAMU AKAN MENDAPAT UANG MUKA (*ADVANCED ROYALTIES*), SETELAH LABEL BALIK MODAL, KAMU BERHAK ATAS BAGIAN ROYALTI DARI LAGU CIPTAANMU.



Sudah jadi rahasia umum jika pencipta lagu dan pelaku pertunjukan sering menemui klausa yang merugikan dalam perjanjian lisensi. Mereka tidak bisa menegosiasikan karena tarif royalti dalam lisensi ditetapkan dengan prinsip *take it or leave it*. Ketika dihadapkan dengan situasi seperti itu, kami sangat menyarankan kamu untuk tidak langsung menandatangani kontrak. Pelajari perlahan-lahan dan ajak diskusi pihak penasihat hukum, serikat musik (cek di bagian kontak penting), ataupun teman yang mengerti permasalahan kontrak musik agar risiko kontrak dapat diantisipasi dan diminimalisir.

Akan tetapi, pada akhirnya, seperti yang kita semua pahami: *business is business*. Jika kamu menyanggupi syarat dan ketentuan yang tertera di dalam kontrak, kami menghargai keputusanmu. Namun, kalau kamu merasa bahwa kontrak ini masih belum sesuai dengan harapanmu, kami ingin kamu selalu ingat bahwa ada banyak jalan untuk hidup di dalam industri musik digital.



## APA YANG PERLU DIPERHATIKAN DALAM PERJANJIAN LISENSI?

### **01 RUANG LINGKUP PENGGUNAAN LAGU.**

Semakin luas ruang lingkup, semakin besar kompensasi yang mestinya kamu peroleh.

### **02 DURASI.**

Semakin panjang durasi lisensi, semakin besar kompensasi yang semestinya kamu peroleh.

### **03 EKSKLUSIVITAS.**

Sebaiknya perjanjian dibuat dengan basis non-eksklusif sehingga ia tidak akan menghambat

jika suatu hari nanti kamu ingin melisensi lagumu dengan pihak lain. Jika lisensi bersifat eksklusif, nilainya mesti sebanding dengan opportunity cost (peluang lisensi lain yang menjadi hilang sepanjang durasi lisensi tersebut berlaku).

#### **04 PIHAK KETIGA.**

Pastikan kedua belah pihak mengetahui dan mengakui seluruh pihak lain yang terlibat dalam lisensi dan menjabarkan secara eksplisit hak dan kewajiban pihak ketiga tersebut.

#### **05 PENGEQUALIAN PERJANJIAN.**

Pihak yang tergabung dalam perjanjian dapat keluar dari kewajiban kontrak dalam situasi tertentu. Pemahaman mengenai situasi ini penting jika suatu saat kamu merasa bahwa dalam implementasi kontrak pihak pemberi lisensi tidak memenuhi kewajibannya. Dengan demikian, kamu dapat menganalisa apakah situasi tersebut masuk ke dalam konteks pengecualian.



## Daftarkan perjanjian lisensimu

Ini tak kalah penting: sesuai Pasal 83 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, kamu wajib mendaftarkan perjanjian lisensi yang kamu miliki di Ditjen Kekayaan Intelektual. Hal ini dilakukan agar pemerintah tahu pihak mana saja yang kamu izinkan untuk memonetisasi rekaman lagumu. Selain itu, pemerintah punya wewenang untuk menolak lisensi jika dianggap merugikan salah satu pihak. Jadi, kamu bisa punya satu lapisan pelindungan tambahan. *Amit-amit nih*, jika di masa depan ada pihak yang tanpa izin mengambil keuntungan dari lagumu, perjanjian lisensi menjadi bukti tambahan yang bisa digunakan dalam proses penyelesaian sengketa.

Pada umumnya, perjanjian lisensi hak cipta memuat keterangan tanggal dan tempat perjanjian lisensi disetujui, keterangan pemberi hak dan penerima hak kekayaan intelektual, obyek dari perjanjian, jangka waktu perjanjian lisensi, dan ketentuan mengenai lisensi. Tentunya, kamu juga harus membawa bukti ciptaan dengan cara mendaftarkan ciptaan yang

kamu miliki sesuai dengan poin pertama.

05

## Jadilah anggota LMK

Mendaftarkan diri sebagai anggota LMK terbukti bermanfaat. Mengapa demikian? Karena, terlepas dari status keanggotaanmu, LMK akan tetap menarik royalti pengumuman lagumu. Dan jika dalam dua tahun kamu tidak mengklaim royalti tersebut, ia tidak bisa kamu klaim di kemudian hari karena akan digunakan sebagai dana cadangan oleh LMK.

Kamu bisa memilih tipe keanggotaan LMK berdasarkan hak yang kamu miliki dari suatu lagu.

Jika kamu **pencipta lagu**, jadilah anggota salah satu LMK Pencipta di bawah ini:

- 01 Wahana Musik Indonesia (WAMI)
- 02 Karya Cipta Indonesia (KCI)
- 03 Royalti Anugerah Indonesia (RAI)
- 04 Pencipta Lagu Rekaman Indonesia Nusantara (PELARI Nusantara).

Jika kamu **pelaku pertunjukan**, kamu bisa bergabung di salah satu LMK Pemilik Hak Terkait:

- 01 Sentra Lisensi Musik Indonesia (SELMI Performers)
- 02 Penyanyi Pencipta Lagu dan Pemusik Republik Indonesia (PAPPRI)
- 03 Anugerah Royalti Dangdut Indonesia (ARDI)
- 04 Performer's Rights Society of Indonesia (PRISINDO)
- 05 Penyanyi Profesional Indonesia Timur (PROINTIM)
- 06 Star Music Indonesia (SMI).

Selain jenis hak, kamu juga bisa memilih LMK dengan fokus kerja yang relevan dengan suatu genre. Misalnya, jika kamu pelaku pertunjukan dangdut, kamu dapat mengikuti RAI atau ARDI (*tergantung dengan profesi yang kamu geluti*). Selain urusan royalti, keanggotaan di LMK dapat membantumu memperluas *network*.

Setelah mendaftar sebagai anggota sebuah LMK, Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) via LMK akan membagikan royalti yang diperoleh dari pemakaian musikmu. Secara umum, LMKN via LMK akan membagikan royalti yang diperoleh dari pemakaian lagumu selama satu tahun. Saat menghimpun royalti, Kemenkumham memiliki daftar

tarif tersendiri untuk setiap tempat publik yang akan mereka tagih. Mereka akan memakai penggunaan *logsheet* untuk membuktikan penggunaan musikmu di tempat publik. Jika hal ini tidak memungkinkan, biasanya mereka akan mengenakan biaya dengan metode pembayaran langsung di awal untuk jangka waktu tertentu, tanpa memperhitungkan jumlah pemutaran lagu.

06

## Menjadi anggota serikat musisi atau asosiasi profesi

Banyak orang meyakini kekuatan kelompok. Musisi seterkenal Danilla dan Cholil Mahmud dari ERK pun sulit menciptakan gaung jika harus berhadapan sendiri dengan anggota DPR. Tetapi, ketika mereka berorganisasi, berjejaring dengan musisi lain dan pihak-pihak yang paham hukum dan kampanye publik, gaungnya akan lebih nyata. Sebagai contoh, RUU Permusikan pun berhasil dibatalkan pada 2019 melalui konsolidasi dengan berbagai pihak. Di sinilah pentingnya jadi anggota serikat atau asosiasi!

Kalau kamu pelaku pertunjukan yang tampil di hotel, restoran, dan kafe, dan ingin mengupayakan terpenuhinya jaminan sosial dan ekonomi, kamu bisa bergabung ke dalam serikat musisi. Di Indonesia sendiri, Serikat Musisi telah didirikan di beberapa kota di Indonesia di bawah naungan FESMI, Federasi Serikat Musik Indonesia. FESMI memiliki beberapa program seperti kompensasi hukum, edukasi format kontrak, akses BPJS ketenagakerjaan, kewirausahaan, pelatihan KI dan konsultasi media sosial. Selain FESMI, kamu juga dapat bergabung ke dalam Serikat SINDIKASI yang berperan sebagai jaring pengaman pelaku industri kreatif dan media. Beberapa program SINDIKASI termasuk workshop mitigasi risiko pekerja kreatif, panduan membuat kontrak kerja, dan pendampingan hukum terhadap pekerja.

Selain bergabung dengan serikat musisi, pilihan lain adalah jadi anggota asosiasi profesi musik. Sebagai anggota asosiasi profesi, kamu bisa memperjuangkan kepentingan profesimu dengan rekan-rekan yang mengalami hal yang serupa. Misalnya, PAPPRI, PAMMI, AMPLI, bersama FESMI sepakat melawan dan menolak ajuan Musica Studios ke Mahkamah Konstitusi untuk menghilangkan



pasal *reversionary rights* di dalam UU Hak Cipta. Atau, contoh lainnya, setelah pembatalan festival *Berdendang Bergoyang*, Asosiasi Promotor Musik Indonesia (APMI) memberikan pernyataan publik agar acara festival musik pascapandemi tetap didukung pemerintah. Selain itu, teman-teman dari Institut Musik Jalanan terus berjuang untuk memberikan penghidupan yang layak bagi musisi jalanan melalui akses ruang publik dan digitalisasi QR untuk pemusik jalanan.

Beberapa contoh asosiasi profesi:

- 01 Penulis Lagu: Persatuan Artis Penyanyi Pencipta Lagu dan Musisi Republik Indonesia (PAPPRI), Asosiasi Penulis Lagu dan Musik Indonesia (AMPLI)
- 02 Pencipta dan pelaku pertunjukan dangdut: Persatuan Artis Musik Melayu Dangdut Indonesia (PAMMI)
- 03 Promotor: Asosiasi Promotor Musik Indonesia (APMI)
- 04 Penerbit: Asosiasi Penerbit Musik Indonesia (APMINDO).

# Glosarium\*

*\*Seluruh terminologi didefinisikan dalam konteks industri musik*

**Aggregator:** Distributor musik digital.

**Asosiasi:** Organisasi berbadan hukum yang menaungi sekelompok orang yang memiliki profesi atau keahlian serta tujuan yang sama dalam pembinaan dan pengembangan praktik berprofesi.

**Collective Management Organizations (CMO):** Lembaga penarik, penghimpun, dan pendistribusian royalti mekanis dan pengumuman. Di Indonesia, tidak ada lembaga pengelola royalti mekanis.

**Content ID:** *Fingerprint* digital untuk melacak pemutaran konten berhak cipta. Jika ada konten lain yang diputar menggunakan audio/video yang telah memiliki content ID, pemilik bisa memonetisasi atau memblokirnya.

**Download:** Mengunduh atau menerima atau mengambil data atau berkas dari Internet ke komputer.

**Fiksasi:** Proses perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya (dalam bentuk video yang meliputi musik) yang dapat dilihat, didengar, digandakan, atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun.

**Fonogram:** lagu yang telah direkam secara final dan siap disebarluaskan. Disebut juga: master.

**Hak ekonomi:** Hak eksklusif yang dimiliki pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas lagu yang dimonetisasi.

**Hak komunikasi:** Salah satu hak yang terkait dalam hak ekonomi dalam hak cipta. Hak yang membiarkan pemilik hak untuk mengkomunikasikan ciptaan yang didengarkan pada waktu dan tempat yang dipilih oleh pendengarnya. Disebut juga: *making available rights*.

**Hak moral:** Hak yang melekat secara abadi dalam diri pencipta untuk mengasosiasikan/ tidak mengasosiasikan diri dengan pemakaian lagu untuk umum, mengubahnya sesuai keinginan, dan mempertahankan lagu ketika terjadi distorsi, mutilasi, atau modifikasi yang merugikan kehormatan diri dan reputasinya.

**Hak penggandaan:** Hak untuk menggandakan master atau salinannya dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara. Disebut juga: *rights to copy, mechanical rights, duplication rights*.

**Hak pengumuman:** Salah satu bagian dari hak ekonomi. Hak untuk mempertunjukkan (mengumumkan) lagu ke publik, baik secara offline maupun online. Disebut juga: *performance rights, composition rights, publishing rights*.

**Hak reversion:** Pengembalian hak cipta kepada pencipta dalam jangka waktu tertentu setelah hak ekonominya dialihkan kepada pihak lain. Terjadi dalam situasi penjualan putus (pengalihan hak dengan jangka

waktu tidak tertentu) yang banyak dilakukan sebelum UUHC 2014. Disebut juga: *reversionary rights*.

**Hak terkait:** Hak eksklusif yang dimiliki pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan lembaga penyiaran. Disebut juga: *neighboring rights, related rights*.

**International Standard Recording Code (ISRC):** Kode unik dari rekaman lagu/musik atau video klip. Kode ini berlaku internasional.

**Komposisi:** gabungan nada, melodi, dan birama.

**Label rekaman:** Pihak yang memodali proses produksi dan/atau distribusi musik. Disebut juga: *label, recording label, recording company*.

**Lagu:** gabungan komposisi dan lirik.

**Lembaga Manajemen Kolektif:** Institusi yang berbentuk badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh pencipta, pemegang hak cipta, dan/atau pemilik hak terkait untuk menghimpun dan mendistribusikan royalti. Disebut juga: LMK, CMO.

**Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN):** Lembaga yang diamanatkan oleh negara untuk menarik dan menghimpun royalti pengumuman dan komunikasi.

**Lisensi:** Izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk memonetisasi lagu.

**Master:** lihat *fonogram*.

**Making available rights:** lihat *hak komunikasi*.

**Mechanical royalties:** lihat *royalti mekanis*.

**Neighboring rights:** lihat *hak terkait*.

**NFT:** Singkatan dari *Non-Fungible Token* yaitu salah satu bentuk aset digital yang mewakili objek dunia nyata seperti musik, karya seni lain, game, dan , video. NFT dibeli dan diperjualbelikan secara online menggunakan *cryptocurrency*.

**NFT Musik:** Karya musik digital yang diterbitkan dalam bentuk token *cryptocurrency*. Dapat diakses dan diperjualbelikan dalam jaringan blockchain. Sistem ini memberi kontrol lebih bagi musisi dalam memonetisasi musiknya.

**Pelaku pertunjukan:** Seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menampilkan dan mempertunjukkan lagu.

**Pencipta:** Seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama membuat lagu.

**Penerbit:** Pihak yang menerbitkan lagu (baik versi analog maupun digital) dan memastikan pencipta lagu menerima hak atas komersialisasi lagu mereka. Disebut juga: *publisher*.

**Performance royalties:** lihat royalti pengumuman.

**Performance Rights Organizations (PRO):** Lembaga penarik, penghimpun, dan pendistribusian royalti pengumuman. LMK di Indonesia termasuk kategori PRO nirlaba.

**Produser fonogram:** Perorangan atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk merekam suara, bunyi, pertunjukan, dan bunyi lain.

**Pemilik hak terkait:** pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan lembaga penyiaran

**Performance rights:** lihat *hak pengumuman*.

**Related rights:** lihat *hak terkait*.

**Reversionary rights:** lihat *hak reversion*.

**Rights to copy:** lihat *hak penggandaan*.

**Royalti:** Imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.

**Royalti mekanis:** Royalti yang didapat dari penggandaan master. Disebut juga: *mechanical royalties, master royalties*.

**Royalti pengumuman:** Royalti yang didapatkan dari pertunjukan musik di ruang publik Disebut juga: *royalti komposisi, performance royalties, composition royalties*.

**Royalti sinkronisasi:** Jenis kompensasi yang diterima oleh pemilik/pemegang hak cipta ketika sebuah lagu digunakan dalam jenis media visual lainnya seperti film, iklan, video game dan lain-lain. Disebut juga: *synchronization royalties, sync royalties*.

**Serikat:** Organisasi yang dibentuk untuk melindungi hak-hak dasar pekerja. Dalam konteks buku ini, serikat dibentuk untuk melindungi hak ekonomi dan sosial pekerja musik.

**Streaming:** Proses pengiriman konten baik audio atau video yang dikirim dalam bentuk yang sudah dikompresi di internet, yang kemudian dimainkan secara langsung tanpa harus melalui mekanisme unduh.

**Upload:** (Mengunggah) atau mengirim data atau berkas dari komputer Anda ke suatu tempat di Internet.

**User-generated content (UGC) platform:** Platform yang kontennya diupload langsung oleh pengguna. Disebut juga: konten buatan pengguna.

# Kontak penting

## **Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia**

Telepon : 021 - 5253004

Email : rohumas@kemenkumham.go.id (humas)  
pengaduan.setjen@kemenkumham.go.id (pengaduan)

Instagram : <https://www.instagram.com/kemenkumhamri/>

Website : <https://kemenkumham.go.id/>

## **Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN)**

Telepon : 021 - 29101017

Email : sekretariat@lmkn.id

Instagram : [https://www.instagram.com/lmkn\\_id/](https://www.instagram.com/lmkn_id/)

Website : <https://www.lmkn.id/>

## **Karya Cipta Indonesia (KCI)**

Telepon : 021 - 75909007

Email : kci.lmkhc@gmail.com

Instagram : <https://www.instagram.com/karyaciptaindonesia/>

Website : <https://kci-lmk.or.id/>



**Wahana Musik Indonesia (WAMI)**

Telepon : 021 - 80667234

Email : wahanamusikid@gmail.com  
info@wami.id

Instagram : <https://www.instagram.com/wami.id/>

Website : <https://www.wami.id/>

**Royalti Anugerah Indonesia (RAI)**

Telepon : 085691332150

Email : perkumpulanrai@gmail.com

Instagram : -

Website : <https://www.rai.my.id/>

**Pencipta Lagu Rekaman Indonesia Nusantara (PELARI) Nusantara**

Telepon : -

Email : admin@lmkpelarinusantara.com

Instagram : -

Website : -

**Sentra Lisensi Musik Indonesia (SELMI)**

Telepon : (021) 5260792

HP : 0813-1263-7400

Email : lisensi@selmi.or.id

Instagram : [https://www.instagram.com/selmi\\_id/](https://www.instagram.com/selmi_id/)

Website : <http://www.selmi.id/>

**Penyanyi Pencipta Lagu dan Pemusik Republik Indonesia (PAPPRI)**

Telepon : (021) 3917153

Email : dpp\_pappri@yahoo.co.id

Instagram : -

Website : <https://www.lmkpappri.id/>

### **Anugerah Royalti Dangdut Indonesia (ARDI)**

Telepon : (021) 93778046

Email : htardilmk@gmail.com

Instagram : [https://www.instagram.com/ardi\\_lmk/](https://www.instagram.com/ardi_lmk/)

Website : <https://ardi.web.id/>

### **Performer's Rights Society of Indonesia (PRISINDO)**

Telepon : 0811-825-865

Email : prisindosecretariat25@gmail.com

Instagram : <https://www.instagram.com/prisindo/>

Website : <https://www.prisindo.com/>

### **Federasi Serikat Musisi Indonesia (FESMI)**

Telepon : -

Email : kontakfesmi@gmail.com

Instagram : <https://www.instagram.com/fesmi.id/>

Website : <https://fesmi.id/>

### **Aliansi Musisi Pencipta Lagu Indonesia (AMPLI)**

Telepon : 082110000435

Email : info@ampli.id

Instagram : <https://www.instagram.com/ampli.id/>

Website : <https://ampli.id/>



