

BAB II

TINJUAN YURIDIS TENTANG HAK CIPTA SECARA UMUM DAN KARYA VISUAL DIGITAL DALAM *HOLOGRAPHIC PERFORMANCE*

2.1 Tinjauan Hak Cipta Sebagai Kekayaan Intelektual

Hak atas Kekayaan Intelektual (KI) atau *Intellectual Property Rights* (IPRs) merupakan hak ekonomis yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu hasil karya dari kemampuan intelektual manusia.¹² Seorang pencipta adalah individu atau penemu yang menghasilkan karya dari kemampuan intelektual manusia. KI berkenaan dengan kekayaan yang lahir dari kemampuan intelektual manusia yang berupa penemuan-penemuan di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Menurut pendapat dari *World Intellectual Property Organization (WIPO)* KI didefinisikan sebagai *creations of the mind : inventions, literary and artistic works and symbols, names and images used in commerce*.¹³ Berdasarkan penjelasan dari WIPO, KI melindungi hak-hak yang berkaitan dengan kreasi dan inovasi manusia dalam konteks komersial atau memiliki nilai ekonomi.

Terdapat hak eksklusif dalam KI yang hanya dimiliki oleh pemilik KI dan tidak dapat dinikmati oleh pihak lain tanpa izin dari pemiliknya. Yaitu, hak moral dan hak ekonomi yang merupakan bagian dari hak eksklusif tersebut. Hak ekonomi memberikan hak untuk memperoleh manfaat ekonomi dari KI yang dimiliki, sementara hak moral adalah hak yang melekat pada pemilik KI untuk menjaga integritas karyanya dan memastikan namanya tetap disebut sebagai pencipta KI. Perbedaan utama antara kedua hak tersebut terletak pada kemampuan untuk mentransfer kepemilikan. Hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain, sedangkan hak moral tidak dapat dipindahtangankan kepada pihak lain.

¹² Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan INTELEKTUAL* (Malang: Setara Press, 2017), 18.

¹³ Ranti Fauza Mazaya dan Tisni Santika, *Hak Cipta Dalam Konteks Ekonomi Kreatif Dan Transformasi Digital* (Bandung: Refika, 2023), 1–2.

KI merupakan hak properti, hak yang berasal dari produk karya pikiran dan kerja akal.¹⁴ Analisis lebih lanjut terhadap konsep hak kekayaan intelektual mengungkapkan bahwa hak ini sebenarnya merupakan bentuk properti khusus yang tidak bersifat materi atau fisik, melainkan bersifat immaterial. Properti immateriil ini tidak dapat dilihat atau disentuh secara fisik, namun memiliki nilai yang dihasilkan dari kreativitas dan pikiran manusia. Hanya individu atau kelompok yang memiliki kemampuan untuk menggunakan daya pikirnya yang dapat menciptakan hak properti ini, yang dikenal sebagai KI. Oleh karena itu, KI bersifat eksklusif, artinya hanya pemilik hak atau pencipta yang memiliki kontrol dan hak istimewa atas hasil karyanya. Hal ini menciptakan suatu kerangka hukum yang memberikan perlindungan dan insentif bagi inovasi, kreativitas, dan hasil kerja intelektual. Secara keseluruhan, KI dapat dibagi menjadi dua kategori utama, yaitu Hak Cipta dan Kekayaan industri. Kekayaan industri mencakup Paten, Merek, Varietas Tanaman, Rahasia Dagang, Desain Industri, dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. Di sisi lain, Hak Cipta mencakup Ilmu Pengetahuan, Seni, dan Sastra. KI umumnya mencakup tiga komponen esensial, khususnya:

- a. Diberikan hak eksklusif berdasarkan hukum;
- b. Hak-hak ini berkaitan dengan usaha manusia yang didasarkan pada kemampuan intelektual;
- c. Kemampuan intelektual tersebut memiliki nilai ekonomis.¹⁵

Merujuk pada UUHC di Indonesia, hak cipta diakui sebagai kekayaan intelektual dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang memiliki peran strategi dalam mendukung pembangunan nasional dan meningkatkan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh UUD 1945. Perkembangan pesat di bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait.

¹⁴ OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)* (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), 9.

¹⁵ Arus Akbar Silondae dan Andi Fariana, *Aspek Hukum Dalam Ekonomi Dan Bisnis* (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2010), 155–156.

2.2 Tinjauan Pengaturan Hak Cipta Dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia

2.2.1 Definisi Hak cipta

Hak cipta adalah hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diwujudkan dalam bentuk tertentu dan telah berwujud tetap. Dengan kata lain, hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak untuk mempublikasikan atau memperbanyak karyanya, atau memberikan izin untuk itu, tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan yang diatur oleh peraturan perundang-undangan.¹⁶ Ciptaan merujuk pada Pasal 1 angka 3 yaitu,

“Setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

Oleh karena itu, hak cipta merupakan hal yang berkaitan erat dengan intelektualitas manusia yang berupa hasil dari kerja otak.

Dalam UUHC, pengertian Hak Cipta dapat dilihat dalam Pasal 1 angka 1 yang menyatakan,

“Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.”

Merujuk pada definisi dari hak cipta, terdapat beberapa unsur penting dari definisi tersebut yang perlu dicermati, yaitu: 1) Merupakan suatu hak eksklusif dari pencipta. Eksklusivitas ini menyebabkan pencipta memperoleh manfaat dari penggunaan benda yang mendapatkan perlindungan dari hak cipta, baik secara moral maupun ekonomis. Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif tertentu, seperti hak reproduksi, hak menciptakan karya turunan atau adaptasi, dan hak untuk menjual atau mentransfer hak ekonomi atas karyanya; 2) Timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif. Mekanisme *automatic protection* memastikan bahwa hak cipta diberikan

¹⁶ Mujiyono, Faqih Ma'arif, dan Galeh NIPP, *Buku Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta* (Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, 2017).

secara otomatis tanpa perlu melalui proses pendaftaran. Prinsip deklaratif ini menjadi dasar dalam *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*; 3) Perlindungan kekayaan intelektual diberikan setelah karya kreatif terwujud dalam bentuk fisik atau nyata. Proses mewujudkan gagasan dan kreativitas itulah menjadi dasar bagi hak moral dan hak ekonomi sebagai bagian integral dari hak cipta yang melekat pada suatu karya; 4) Hak eksklusif tersebut diberikan tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peratruan perundang-undangan. Pembatasan tersebut umumnya dapat dikategorikan menjadi dua, yakni pembatasan terkait durasi perlindungan dan pembatasan yang terkait dengan fungsi sosial dari hak milik atau hak kebendaan, termasuk KI.¹⁷

Dari definisi tersebut, dapat diketahui bahwa eksklusivitas dalam hak cipta merupakan prinsip yang memastikan bahwa pencipta memiliki kendali penuh atas penggunaan dan pemanfaatan karyanya, dengan melarang pihak lain untuk menggunakan atau menyalin karya tersebut tanpa izin. Meskipun demikian, pemegang hak cipta memiliki kewenangan untuk memberikan izin atau lisensi kepada pihak lain, baik secara eksklusif maupun non-ekklusif. Prinsip ini tidak hanya melindungi hak-hak pencipta, tetapi juga memberikan insentif bagi mereka untuk terus berkarya dengan rasa aman.

2.2.2 Subjek dan Objek Hukum Hak Cipta (Pemegang Hak Cipta)

Secara yuridis jika merujuk pada UUHC, terdapat dua subjek hukum dari hak cipta, yaitu Pencipta dan Pemegang hak cipta. Pencipta menurut Pasal 1 angka 2 UUHC adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sedangkan Pemegang hak cipta merujuk pada Pasal 1 angka 4 UUHC adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta atau pihak lain yang

¹⁷ Ranti Fauza Mazaya dan Tisni Santika, *op.cit.*, 14–15.

menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. UUHC memberikan perbedaan antara pencipta dengan pemegang hak cipta.¹⁸

Pada dasarnya ketika seseorang membuat atau menghasilkan suatu karya maka ia dapat dikatakan sebagai pemilik hak cipta. Menurut Elyta Ras Ginting pemegang hak cipta terbagi menjadi dua, yaitu:¹⁹

1) Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Peristiwa Hukum

Adanya kepemilikan hak cipta yang berdasarkan dari peristiwa hukum diatur pada pasal 16 ayat (2) UUHC yang menyatakan bahwa,

"Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. Pewarisan*
- b. Hibah*
- c. Wakaf*
- d. Wasiat*
- e. Perjanjian tertulis, atau*
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan."*

Selain itu, Pasal 80 UUHC menyatakan bahwa pemegang hak cipta dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan Hak Cipta dan Hak Terkait atas suatu Ciptaan melalui perjanjian lisensi tertulis. Izin ini berlaku untuk jangka waktu tertentu dan tidak boleh melampaui masa berlaku Hak Cipta atau Hak Terkait.

2) Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang

Pemegang hak cipta yang ditentukan berdasarkan undang-undang yang diatur dalam Pasal 37, 38, dan 39 UUHC. Dalam hal ini, Negara atau badan hukum, seperti penerbit atau produser rekaman dianggap sebagai pemegang hak cipta secara hukum dalam hal-hal sebagai berikut :

- a. Pencipta tidak diketahui jati dirinya atau tidak

¹⁸ Hulman Panjaitan dan Wetmen Sinaga, *Performing Right Hak Cipta Atas Karya Musik Dan Lagu Serta Aspek Hukumnya (Edisi Revisi)* (Jakarta: UKI PRESS, 2017).

¹⁹ Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), 183.

- b. Pencipta tidak ingin diketahui jati dirinya atau pencipta yang menggunakan nama samaran
- c. Ciptaan-ciptaan berupa ekspresi budaya tradisional
- d. Ciptaan yang belum diterbitkan dan tidak diketahui dan tidak diketahui siapa penciptanya atau penerbitnya.

Pasal 1 angka 3 UUHC mendefinisikan hak cipta Objek hukum hak cipta adalah adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Adapun objek-objek yang mendapatkan perlindungan oleh hak cipta sebagai berikut:

- a. buku, pamflet, dan publikasi karya tulis yang diterbitkan, dan segala bentuk karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan serupa lainnya;
- c. alat peraga yang diciptakan untuk keperluan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam berbagai bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, kumpulan kutipan, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan hasil transformasi lainnya;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;

- p. kompilasi karya atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang orisinal;
- r. permainan video; dan
- s. program komputer.

Meskipun demikian, undang-undang juga menetapkan keterbatasan terhadap hak cipta, yang dapat ditemukan dalam Pasal 43 UUHC, mencakup perbuatan yang dikecualikan dari kategori pelanggaran hak cipta, meliputi :

- a. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan simbol-simbol negara dan lagu kebangsaan sesuai dengan karakteristiknya yang asli;
- b. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/ atau Penggandaan segala kegiatan yang dilakukan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali jika diatur oleh peraturan perundang-undangan, dinyatakan dalam karya tersebut, atau saat terdapat Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/ atau Penggandaan terhadap karya tersebut;
- c. Pengambilan berita aktual, baik secara keseluruhan maupun sebagian, dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, surat kabar, atau sumber serupa, dengan syarat menyebutkan sumber secara lengkap;
- d. Pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat non-komersial dan/atau memberikan keuntungan kepada Pencipta atau pihak terkait, atau jika Pencipta memberikan persetujuan terhadap pembuatan dan penyebarluasan tersebut.
- e. Penggandaan, Pengumuman, dan/atau Pendistribusian potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden, Pahlawan Nasional, atau pemimpin lembaga negara. pimpinan kementerian/ lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan

memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penggandaan sementara ciptaan, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, jika penggandaan tersebut memenuhi ketentuan : a. Pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan; b. Dilaksanakan oleh setiap Orang atas izin Pencipta untuk mentransmisi Ciptaan; dan c. Menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan Ciptaan tersebut ditampilkan kembali. Setiap Lembaga Penyiaran dapat membuat rekaman sementara tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk tujuan aktivitasnya dengan alat dan fasilitasnya sendiri, Lembaga Penyiaran wajib memusnahkan rekaman sementara dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan sejak pembuatan atau dalam waktu yang lebih lama dengan persetujuan Pencipta. Lembaga Penyiaran dapat membuat 1 (satu) salinan rekaman sementara yang mempunyai karakteristik tertentu untuk kepentingan arsip resmi.²⁰

2.2.3 Hak Yang Ada Pada Hak Cipta

1. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh keuntungan dari ciptaan yang dihasilkan/dilahirkan, diperbanyak, dan disebarluaskan kepada publik. Dalam konteks hak cipta, Hak ekonomi sering disinonimkan dengan hak eksploitasi, oleh karena hak cipta memberikan periode tertentu untuk mengeksploitasi manfaat ekonomi karya ciptanya.

Hak ekonomi diatur dalam Bagian Ketiga UUHC. Merujuk pada pasal 8 Hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Hak ekonomi tersebut terdiri dari:

- a. Penerbitan ciptaan;
- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. Penerjemahan ciptaan;

²⁰ Sudjana, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Bandung: Kencana Media, 2018), 52.

- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- f. Pertunjukan ciptaan ;
- g. Pengumuman ciptaan;
- h. Komunikasi ciptaan ; dan
- i. Penyewaan ciptaan

Merujuk pada Pasal 17 yaitu,

"Hak ekonomi atas suatu ciptaan tetap berada di tangan sang pencipta atau pemegang hak cipta selama pencipta atau pemegang hak cipta tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi dari pencipta atau pemegang hak cipta tersebut kepada penerima pengalihan hak atas ciptaan."

Selanjutnya pada Pasal 17 ayat (2) menjelaskan bahwa,

"Hak ekonomi dapat beralih atau diahlikan, namun tidak dapat dialihkan untuk kedua kalinya oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang sama."

2. Hak Moral

Hak moral, sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UUHC, adalah hak yang melekat secara abadi (tidak dapat hapus/hilang) pada diri pencipta. Hak ini mencakup hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama pencipta pada salinan ciptaan yang digunakan untuk umum; menggunakan nama aliasnya atau samarannya; mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.²¹ Hak moral adalah pengakuan terhadap karya yang dimiliki individu berdasarkan hasil intelektual dan perkembangan pribadinya.

Berdasarkan penjelasan dari definisi diatas, dapat dilihat bahwa hak moral merupakan hak yang melekat pada ciptaan, dan tidak terpisahkan dari pencipta aslinya yang melindungi kepentingan pribadi si pencipta. Adanya hak moral dalam UUHC melahirkan hak bagi pencipta untuk mencegah segala

²¹ Ferol Mailangkay, "Kajian Hukum Tentang Hak Moral Pencipta Dan Pengguna Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Lex Privatum* 5, no. 4 (June 12, 2017).

bentuk perubahan yang dilakukan dalam ciptaan, seperti perubahan judul ciptaan, distorsi, mutilasi, atau perubahan lainnya yang meliputi mutilasi ciptaan, perusakan, dan penggantian yang berhubungan dengan karya cipta yang mengakibatkan rusaknya reputasi dan apresiasi terhadap pencipta.²²

Merujuk pada Pasal 5 Ayat (2) dan (3) UUHC, hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, namun pelaksanaannya dapat dialihkan melalui wasiat, atau sebab lain sesuai dengan ketentuan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia. Dalam pengalihan tersebut penerima hak dapat menerima maupun menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut yang dinyatakan secara tertulis.

Terdapat dua aspek utama dalam Hak Moral, Pertama adalah *right of integrity*, yang berhubungan dengan sikap atau perlakuan untuk menghormati integritas atau martabat pencipta. Dalam praktiknya, hak ini melarang perubahan, pengurangan, atau perusakan karya yang dapat mengganggu integritas pencipta. Pada dasarnya, karya harus tetap utuh sesuai dengan bentuk aslinya. Sebagai contoh hak integritas adalah dengan mengganti lirik lagu dengan kata-kata yang tidak pantas sehingga mengubah makna aslinya. Hak kedua yang penting dalam Hak Moral adalah Hak Atribusi (*attribution/right of paternity*). Dalam hal ini, Hak Moral memastikan bahwa identitas pencipta diakui pada karyanya, baik dengan menggunakan nama asli maupun nama samaran. Namun, atas pertimbangan tertentu dari pencipta, identitasnya dapat disembunyikan dan karya tersebut dapat berstatus anonim. Pertimbangan tersebut misalnya dapat dipengaruhi oleh kompleksitas dalam proses penciptaan kolektif atau keinginan untuk menyederhanakan penulisan dengan hanya mencantumkan satu nama tanpa menyinggung nama-nama lain.²³

²² Ranti Fauza Mazaya dan Tisni Santika, *loc.cit.*

²³ Ferol Mailankay, *loc.cit.*

2.2.4 Prinsip-Prinsip Hak Cipta

Prinsip-prinsip dasar dalam hak cipta, melibatkan beberapa aspek esensial, yaitu :²⁴

1. Hak cipta melindungi ide yang telah diwujudkan dengan keaslian dan orisinalitas dalam bentuk nyata. Maksudnya adalah hak cipta melindungi ide, kreasi, atau karya intelektual yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata. Terdapat dua unsur penting dari hak cipta, yaitu perwujudan (fiksasi) dan orisinalitas.
2. Perlindungan hak cipta timbul karena sendirinya (*automatic protection*). Perlindungan hak cipta pada dasarnya tidak memerlukan pendaftaran maupun pengakuan negara, karena hak cipta terjadi sejak fiksasi karya tersebut.
3. Suatu ciptaan tidak selalu perlu diumumkan untuk memperoleh hak cipta. Dalam artian, suatu ciptaan tidak memerlukan pengakuan dari masyarakat atas ciptaan nya, karena hak cipta telah muncul sejak fiksasi karya tersebut, dan karya cipta yang diwujudkan hanya untuk kreasi pribadi dapat perlindungan sebagai objek hak cipta sepanjang memenuhi syarat-syarat hak cipta.
4. Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui oleh hukum dan harus dipisahkan dan dibedakan dari penguasaan fisik atas suatu ciptaan. Dalam konteks ini, hak cipta adalah hak hukum yang mengatur hubungan antara pencipta atau pemegang hak cipta dengan suatu karya cipta. Sebagai hak atas suatu entitas yang tidak memiliki bentuk fisik, perlu dibedakan antara penguasaan fisik dan kepemilikan hak cipta.
5. Hak cipta merupakan hak yang tidak bersifat mutlak. Dalam arti, hak cipta merupakan hak eksklusif dan dapat memberikan kedudukan monopoli terbatas dalam pemanfaatannya, dimana dalam implementasinya harus tetap memperhatikan penggunaan yang wajar atas ciptaan bagi kepentingan umum.

²⁴ Tim Lindsey et al., *Hak Kekayaan Intelektual (Suatu Pengantar)* (Bandung: Penerbit P.T. Alumni, 2002), 99–106.

2.2.5 Masa Berlaku Perlindungan Hak cipta

UUHC membedakan masa berlaku hak cipta dan hak terkait. Pengaturan masa berlaku hak cipta memisahkan masa berlaku hak moral dan hak ekonomi. Selain itu, hak cipta juga memisahkan masa berlaku berdasarkan obyek hak cipta, waktu pengumuman, dan siapa pemegang hak. Hak terkait adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta yang berlaku eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran. Di dalam pengaturan hak terkait, hak moral hanya berlaku terhadap pelaku pertunjukan saja. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia, masa berlaku hak cipta dibagi menjadi dua aspek utama yaitu:

Tabel 2.1 Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Jenis Hak & Ciptaan	Masa Perlindungan
Hak Moral	
Pasal 5 ayat (1) UUHC menyatakan Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk: a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum; b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya; c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.	Pasal 57 UUHC menyatakan Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf a, huruf b, dan huruf e berlaku tanpa batas waktu. Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf c dan huruf d berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.
Hak Ekonomi	
a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya; b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya; c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; d. lagu atau musik	Selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, atau jika dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima

<p>dengan atau tanpa teks; e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrasi, seni pahat, patung, atau kolase; g. karya arsitektur; h. peta; dan i. karya seni batik atau seni motif lain (Pasal 58 ayat (1) UUHC)</p>	<p>puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman (Pasal 58 ayat (2) dan ayat (3)). Dalam hal ciptaan dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, perlindungan hak cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya (Pasal 58 ayat 2 UUHC).</p>
<p>a. karya fotografi; b. Potret; c. karya sinematografi; d. permainan video; e. Program Komputer; f. perwajahan karya tulis; g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi; h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional; i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli (Pasal 59 ayat (1) UUHC).</p>	<p>Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman (Pasal 59 ayat (1) UUHC). Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman (Pasal 59 ayat (2) UUHC).</p>
	<p>Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38 ayat (1) berlaku tanpa batas waktu (Pasal 60 ayat (1) UUHC). Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya tidak diketahui yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud Pasal 39 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman (Pasal 60 ayat (2) UUHC).</p>

	<p>Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan Pengumuman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman (Pasal 60 ayat (3) UUHC).</p> <p>Masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang dilakukan Pengumuman bagian per bagian dihitung sejak tanggal Pengumuman bagian yang terakhir (Pasal 61 ayat (1) UUHC). Masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih yang dilakukan Pengumuman secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid Ciptaan dianggap sebagai Ciptaan tersendiri (Pasal 61 ayat (2) UUHC).</p>
Masa Berlaku Hak Terkait	
Hak Moral Pelaku Pertunjukan	Masa berlaku hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 57 berlaku secara mutatis mutandis terhadap hak moral Peiaku Pertunjukan (Pasal 62 UUHC).
<p>Pasal 63 ayat (1) UUHC menyatakan Pelindungan hak ekonomi bagi:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Pelaku Pertunjukan b. Produser Fonogram c. Lembaga Penyiaran 	<ol style="list-style-type: none"> a. berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam Fonogram atau audiovisual b. berlaku selama 50 tahun sejak Fonogramnya difiksasi c. berlaku selama 20 tahun sejak karya siarannya pertama kali (Pasal 63 ayat (1) UUHC).

2.2.6 Penyelesaian Sengketa Atas Pelanggaran Hak Cipta

Suatu tindakan dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta ketika melanggar hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu pelanggaran terhadap hak moral dan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Pelanggaran hak moral diatur dalam Pasal 98 UUHC, dan dapat diproses dengan gugatan perdata dan klaim ganti rugi melalui pengadilan niaga. Pelanggaran hak ekonomi secara perdata diatur dalam Pasal 96 UUHC.

Pelanggaran hak cipta dapat menimbulkan konsekuensi hukum di bidang perdata maupun pidana. Penegakan hukum atas hak cipta biasanya dilakukan oleh pemegang hak cipta melalui proses hukum perdata. Hal ini sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Pasal 95 UUHC, yaitu:

”Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.”

Dalam konteks perdata, tindakan gugatan ganti rugi dapat dilakukan. Pasal 99 UUHC mengamanatkan bahwa pihak yang merasa dirugikan oleh pelanggaran hak cipta dapat mengajukan tuntutan ganti rugi ke Pengadilan Niaga terkait pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait. Selain pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dalam bentuk pembajakan, jika para pihak yang bersengketa diketahui berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, mereka harus mencoba menyelesaikan sengketa melalui mediasi sebelum menempuh tindakan pidana. Berdasarkan Pasal 120 UUHC, tindak pidana hak cipta merupakan delik aduan. Jenis-jenis tindak pidana hak cipta diatur dalam Pasal 112-119 UUHC. Berdasarkan Pasal 110 (1) UUHC,

”Selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai hukum acara pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana Hak Cipta dan Hak Terkait.”

2.3 Tinjauan Umum Perlindungan Karya Digital

Di era modern saat ini, bentuk karya cipta semakin dipengaruhi dan semakin berkembang. Seperti di era digital ini, karya-karya yang biasanya berbentuk fisik dapat berubah menjadi bentuk digital.²⁵ Produk ciptaan digital seperti halnya karya visual digital dalam *holographic performance* telah secara umum menjadi konsumsi bagi konsumen atau memiliki pasarnya sendiri dalam dunia konser musik. Karya digital sendiri memiliki beberapa penyebutan yaitu : *Digital artworks, digital contact, digital information, dan digital copyrights*.

Digital artworks dapat didefinisikan sebagai setiap karya seni yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatifnya. Ini mencakup beragam teknik, mulai dari gambar digital, lukisan, dan ilustrasi digital, hingga foto, video, dan bahkan patung.²⁶ *Digital artworks* juga dapat dianggap sebagai istilah umum yang digunakan untuk mencakup seni-seni teknologi, tetapi lebih dari itu. Setiap karya dimana seorang seniman menggunakan komputer atau alat teknologi dianggap sebagai bagian dari medium tersebut. Teknologi tidak selalu harus menjadi faktor utama dari karya seni agar dapat diperlakukan sebagai *digital artworks*. Selama ada aspek teknologi yang digunakan dalam proses penciptaan, karya tersebut dianggap sebagai karya digital.²⁷

Seni digital sering disalahartikan sebagai media yang ”mudah: karena ketergantungannya pada teknologi. Namun pada kenyataannya menciptakan seni digital yang menarik memerlukan keterampilan artistik, kreativitas, dan dedikasi yang sama seperti bentuk seni lainnya. Seniman tetap harus menguasai konsep-konsep seperti komposisi, teori warna, dan narasi untuk menciptakan karya yang bermanfaat. Selain itu, seni digital sering kali melibatkan penguasaan perangkat lunak dan teknik yang

²⁵ Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, dan Tiara Azzahra Anzani, “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital,” *Jurnal Rechten : Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (April 20, 2021): 9–17.

²⁶ Adobe, “What Is Digital Art?,” *Adobe.com*, <https://www.adobe.com/uk/creativecloud/illustration/discover/digital-art.html#:~:text=Digital%20art%20is%20any%20artwork>.

²⁷ Emmanuelle Callerame, “What Exactly Is Digital Art?,” *Artsper Magazine*, (January 18, 2022), <https://blog.artsper.com/en/a-closer-look/what-exactly-is-digital-art/>.

komplek, seperti pemodelan 3D atau animasi. Aksesibilitas terhadap alat-alat digital telah mendemokratisasi penciptaan seni namun tidak mengurangi keterampilan dan upaya yang diperlukan untuk menghasilkan seni digital berkualitas tinggi.²⁸

Saat ini, seni digital telah menjadi media yang sangat populer dan digunakan oleh banyak orang di berbagai bidang. Bukan hanya dalam seni rupa, tetapi juga dalam desain, animasi, dan banyak lagi. Media ini mencakup berbagai gaya dan teknik artistik, termasuk lukisan digital, pemodelan 3D, animasi, dan banyak lagi. Salah satu keunggulan utama dari seni digital adalah fleksibilitasnya. Dengan beragam perangkat lunak dan alat digital yang tersedia, seniman dapat mengeksplorasi berbagai ide kreatif mereka dengan cara yang tidak terbatas. Mereka dapat menciptakan karya dengan berbagai gaya dan estetika yang berbeda, dari yang tradisional hingga yang futuristik.

Selain itu, teknologi yang semakin canggih juga memungkinkan seniman untuk menciptakan karya yang rumit dan mendetail. Misalnya, dengan menggunakan perangkat lunak pemodelan 3D, mereka dapat membuat karya seni yang realistis atau fantastis dengan tingkat detail yang sangat tinggi. Dengan demikian, seniman dapat menciptakan karya yang sulit atau bahkan tidak mungkin dicapai dengan metode tradisional. Kehadiran seni digital juga membuka pintu bagi kolaborasi yang lebih luas dan aksesibilitas yang lebih besar bagi para seniman.

2.3.1 Sinematografi dalam UUHC

Merujuk pada UUHC terdapat beberapa obyek hak cipta yang telah dilindungi berkaitan dengan penggunaan teknologi. Diantara obyek hak cipta tersebut, terdapat sejumlah karya digital, yang meskipun tidak daitur secara spesifik dalam UUHC, namun kadang kala pembuatannya digabungkan dengan teknologi, yaitu :

1. Karya Sinematografi

Berdasarkan Pasal 40 UUHC, sinematografi didefinisikan sebagai ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter,

²⁸ Telltalltales, "Is Digital Art Real Art?," *Tell Tall Tales*, last modified February 19, 2024, <https://telltalltales.co.uk/blogs/my-inspiration/is-digital-art-real-art>.

film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya Sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audio visual. Adapun penjelasannya lebih rinci terkait karya cipta yang masuk dalam kategori sinematografi :²⁹

- Film : Film adalah serangkaian gambar diam, menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena optik.
- Sinematografi : Teknik menangkap gambar dan menggabungkan gambar untuk menyampaikan ide dan cerita.
- Iklan Tv : Seni promosi benda seperti barang, jasa, tempat usaha dan ide dalam bentuk audio visual melalui media komunikasi televisi.
- Animasi : Gambar bergerak yang disusun secara teratur untuk mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan.
- Karya Rekaman : Proses menyalin ulang suatu objek, apakah objek berupa gambar bergerak dan suara dengan menggunakan media atau alat perekam tertentu yang hasilnya dapat disimpan di suatu media penyimpanan.
- Video blog : Bentuk blogging dengan menggunakan media video di atas penggunaan teks atau audio sebagai sumber media utama
- Video Klip : Kumpulan potongan-potongan visual yang dirangkai dengan atau tanpa efek-efek tertentu dan disesuaikan berdasarkan ketukan-ketukan pada irama lagu, nada, lirik, instrumennya dan penampilan band, kelompok music untuk mengenalkan dan memasarkan produk (lagu) agar masyarakat dapat mengenal yang selanjutnta membeli kaset, CD, DVD.

²⁹ Mujiyono, Faqih Ma'arif, dan Galeh NIPP, *loc.cit.*

- Trailer Film : Bentuk pendek dari suatu film yang bertujuan untuk promosi dan pemasaran film tersebut.
- Film Dokumenter : Karya perekaman gambar dan suara yang hanya merekam kejadian faktual dan aktual tanpa ada pretense apapun terutama penceritaan.
- Reportase : Karya pelaporan tentang sesuatu peristiwa yang direkam secara audio visual untuk dimuat dan/atau ditayangkan melalui televisi dan media pemutar video lainnya

Perlindungan karya diatur dalam UUHC Pasal 9 ayat (2) dan (3). Disebutkan bahwa pemilik mendapatkan hak ekonomi dan pihak lain yang ingin mendapatkan hak ekonomi ataupun hak cipta diharuskan mendapatkan izin dari pemilik hak. Pasal 9 ayat (1) UUHC menjelaskan bahwa hak ekonomi dari pemilik hak cipta adalah berupa mengumumkan, mengkomunikasikan, menggandakan dan menyewakan karya. Dalam Pasal 113 ayat (2), ayat (3) dan ayat (4) menjelaskan bahwa adanya perlindungan hukum terhadap karya sinematografi sehingga diatur juga mengenai pembajakan sebuah karya tanpa izin dari pemilik hak cipta. Delik aduan dapat digunakan untuk melaporkan pelanggaran hak cipta. Perlindungan terhadap hak cipta atas ciptaan sinematografi berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman sesuai Pasal 59 UUHC.

2.3.2 Pelanggaran Karya Digital

Terdapat beberapa faktor yang membuat pelanggaran hak cipta karya digital meningkat, yaitu:

1. Kemudahan karya cipta digital disalin/diduplikasikan dan hasilnya nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya, prosesnya cepat dan murah karena dapat dilakukan secara virtual cukup dengan bermodalkan komputer saja.
2. Kemudahan dan kecepatan penyebaran karya cipta digital.

3. Mudahnya suatu karya cipta digital di manipulasi. Suatu karya cipta digital dapat dimanipulasi atau dimodifikasi secara bebas tanpa mengurangi kualitas karya cipta aslinya. Dapat terjadi kemungkinan nama pencipta dirubah, dihilangkan, atau ditambahkan.³⁰

Berdasarkan pemaparan umum di atas, UUHC sebagai kerangka hukum perlindungan hak cipta telah mencakup perlindungan hak eksklusif, hak moral dan hak ekonomi dalam ranah digital untuk beberapa obyek. Meskipun demikian, belum terdapat ketentuan yang spesifik mengatur perihal karya visual digital dalam seni pertunjukan musik seperti *holographic performance* lebih khusus lagi yang melibatkan musisi yang telah meinggal dunia. Oleh karenanya, kerangka perlindungan hukum hak cipta terhadap akibat-akibat yang timbul dari *holographic performance* masih belum memadai. Pada bab selanjutnya, peneliti akan mengulas lebih lanjut mengenai aspek-aspek yang diperlukan pengaturan atau perlindungannya.

2.4 Tinjauan Tentang Hak Pelaku Pertunjukan

Hak terkait merujuk pada Pasal 1 Ayat (5) yaitu,

“Hak yang berkaitan dengan hak cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produsen fonogram, atau lembaga penyiaran.”

Hak pelaku pertunjukan adalah salah satu bentuk hak dari hak terkait atau *neighboring right* yang secara eksplisit di atur dalam UUHC. Definisi dari pelaku pertunjukan adalah seseorang yang secara sendiri-sendiri atau beberapa orang secara bersama-sama menampilkan, mempergerakan, mempertunjukan, menyanyikan, menyampaikan, mengdeklamasikan, atau memainkan suatu karya musik, drama, tari, sastra, eskpresi budaya tradisional, atau karya seni lainnya, termasuk drama dan atau film. Dalam konteks Hak Kekayaan Intelektual, terutama Hak Cipta, hak pelaku pertunjukan tidak hanya terbatas pada penampilan fisik yang dapat disaksikan langsung, tetapi juga dapat melibatkan media lain seperti audio visual atau bahkan hanya audio.

³⁰ Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital,” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (March 26, 2021): 72.

Pasal 20 UUHC yang menjadi ruang lingkup dalam hak terkait adalah Hak moral pelaku pertunjukan, hak ekonomi pelaku pertunjukan, hak ekonomi produser fonogram, dan hak ekonomi lembaga penyiaran. Berdasarkan Pasal 20, maka hanya terdapat tiga pemegang hak terkait yang dicantumkan dalam UUHC. Hal tersebut membedakan hak terkait dan hak cipta, yang dimana hak terkait hanya diberikan kepada orang-orang tertentu saja, sedangkan hak cipta diberikan kepada setiap orang yang menciptakan suatu karya. Namun, Pada dasarnya perbedaan antara keduanya tidak terlalu jelas terlihat, misalnya saja pada sebuah karya pertunjukan musik yang disiarkan oleh lembaga penyiaran misalnya, terdapat dua perlindungan terhadap hak ini.³¹

Hak terkait Berdasarkan UUHC sebagai bagian dari pada hak cipta yang merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Dengan begitu, pelaku pertunjukan sebagai bagian dari hak terkait memiliki hak atas moral dan juga ekonomi. Merujuk Pasal 21 UUHC,

“Hak moral pelaku pertunjukan merupakan hak yang melekat pada pelaku pertunjukan yang tidak dapat dihilangkan atau tidak dapat dihapus dengan alasan apapun walupun hak ekonominya telah dialihkan atau tidak dapat dihapus dengan alasan apapun.”

Sehingga, dapat diketahui bahwa hak moral tidak hanya diberikan pada pemegang hak cipta, tetapi juga terhadap pemegang hak terkait. Merujuk Pasal 22 UUHC, hak moral pelaku pertunjukan meliputi hak :

- Namanya dicantumkan sebagai pelaku pertunjukan, kecuali disetujui sebaliknya.
- Tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya kecuali disetujui sebaliknya.

³¹ *Ibid.*

Selanjutnya hak ekonomi pada pelaku pertunjukan, hak ekonomi tersebut merujuk pada hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari kekayaan intelektual³² Hak ekonomi ini, seperti yang dijelaskan oleh Abdulkadir Muhammad, mencakup:³³

a) Hak perbanyakan (penggandaan):

Merupakan hak untuk menambah jumlah salinan ciptaan dengan membuat salinan yang serupa, hampir sama, atau menyerupai ciptaan tersebut, baik dengan menggunakan bahan yang sama maupun berbeda, termasuk mengalihwujudkan ciptaan.

b) Hak adaptasi (penyesuaian):

Merupakan hak untuk menyesuaikan ciptaan dari satu bentuk ke bentuk lain, seperti menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain, mengadaptasi novel menjadi sinetron, atau mengubah bentuk karya seni dari patung menjadi lukisan, atau dari drama pertunjukan menjadi drama radio.

c) Hak Pengumuman (penyiaran):

Merupakan hak untuk membacakan, menyiarkan, atau menyebarkan ciptaan menggunakan berbagai alat, sehingga ciptaan dapat diakses, didengar, dilihat, dijual, atau disewakan oleh orang lain.

d) Hak pertunjukan (penampilan):

Merupakan hak untuk mempertontonkan, mempertunjukkan, memperagakan, atau memamerkan karya di bidang seni, yang dilakukan oleh musisi, dramawan, seniman, atau peragawati.

Pada bagian d, disebutkan hak pertunjukan yang serupa dengan hak penampilan, dengan contoh tindakan seperti mempertontonkan, mempertunjukkan, memperagakan, atau memamerkan karya seni di bidang musik, drama, dan seni panggung oleh para musisi, dramawan, seniman, dan peragawati. Dari konsep tersebut, tidak dapat disamakan hak pertunjukan ini dengan istilah umum yang merujuk pada pertunjukan seperti film, musik, drama, dan tari. Oleh karena itu, hak pertunjukan dapat dianggap

³² Abdulkadir Muhammad, *Hukum Harta Kekayaan* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1994), 114.

³³ Abdulkadir Muhammad, 2001, *op.cit.*, 19.

sebagai salah satu bentuk implementasi hak ekonomi dalam kerangka hak kekayaan intelektual, yang juga termasuk dalam ranah Hak Cipta.

Hak ekonomi pada pelaku pertunjukan diatur dalam Pasal 23 UUHC yaitu pelaku pertunjukan memiliki hak ekonomi yang meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:³⁴

- Penyiarana tau komunikasi atas pertunjukan pelaku pertunjukan;
- Fiksasi dari pertunjukannya yang belum difiksasi;
- Penggandaan atas fiksasi pertunjukannya dengan cara atau bentuk apapun;
- Pendistribusian atas fiksasi pertunjukan atau salinannya;
- Penyewaan atas fiksasi pertunjukan atau salainnya kepada publik;
- Penyediaan atas fiksasi pertunjukan yang dapat diakses publik.

Maka berdasarkan pasal tersebut, pelaku pertunjukan memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaan karyanya dalam berbagai konteks, seperti dalam pembuatan, pembaruan, dan penyiaran, yang kemudian dapat dibagi lebih lanjut sebagai berikut:

- a) Membuat: Pelaku pertunjukan memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang pembuatan rekaman dari penampilannya. Ini berarti bahwa seseorang tidak boleh merekam atau membuat salinan dari penampilan seniman tanpa izinnya.
- b) Memperbanyak: Hak untuk memperbanyak penampilan pelaku pertunjukan mencakup hak untuk mengizinkan atau melarang reproduksi atau duplikasi dari rekaman atau karya tersebut.
- c) Menyiarkan: Hak untuk menyiarkan penampilan pelaku pertunjukan mencakup hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaan karyanya dalam konteks penyiaran. Ini dapat mencakup menyewakan rekaman, melakukan pertunjukan umum, melakukan komunikasi langsung, atau melakukan komunikasi interaktif.

³⁴ Ni Komang Irma Adi Sukmaningsih, Ratna Artha Windari, dan Dewa Gede Sudika Mangku, *loc.cit.*

Dengan demikian, pelaku pertunjukan memiliki kontrol atas bagaimana penampilannya digunakan atau disebarkan dalam berbagai konteks tersebut, dan memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaan karyanya sesuai dengan keinginannya.

Di Indonesia *neighboring right* tidak secara eksplisit diatur dalam peraturan yang khusus, melainkan diatur dalam UUHC. Ketentuan dalam UUHC telah mengakomodasi pengaturan dari beberapa konvensi internasional, salah satunya adalah *WIPO Performances and Phonograms Treaty* (WPPT). WPPT memberikan tiga hak tambahan bagi pelaku pertunjukan yaitu :

- a) Hak mengontrol perwujudan pertunjukannya yang diperbanyak, diumumkan, disewakan, dan juga mengontrol pemasarannya (Pasal 7-10 WPPT)
- b) Jika suatu pertunjukan di pertontonkan secara luas kepada publik, negara peserta WPPT harus menjadi performer menerima pembayaran (Pasal 15 WPPT)
- c) Hak moral berupa identitas dan integritas pertunjukan hidup (live performance) para performer atau pertunjukan yang dialihkan dalam wujud rekaman suara harus dijamin negara peserta (Pasal 5 WPPT).

BAB III
***TINJAUAN UMUM MENGENAI HOLOGRAPHIC
PERFORMANCE, DECEASED CELEBRITY, HAK PUBLISITAS,
DAN KONTRAK DALAM INDUSTRI HIBURAN***

3.1 Definisi dan Sejarah *Holographic Performance*

Jejak awal penemuan hologram dapat ditelusuri pada konsep Pepper's Ghost pada abad ke-19. Konsep ini memungkinkan penonton melihat suatu gambar yang "berhantu" yang muncul dan lenyap dalam satu media yang digunakan dalam pertunjukan teater. Dalam kata lain, penonton dapat melihat gambar-gambar yang tidak berwujud berada di atas panggung. Istilah ini diambil dari nama penemu teknik tersebut, John Henry Pepper, yang merupakan salah satu tokoh penting dibalik kisah hologram. Setelah itu, tokoh-tokoh penting dibalik sejarah hologram cenderung didominasi oleh fisikawan.

Pada tahun 1947, Dennis Gabor mengusulkan istilah "hologram" yang berasal dari dua kata Yunani, yakni *Holos* yang berarti utuh, dan *Grammas* yang mengindikasikan pesan. Gabor adalah seorang fisikawan yang aktif dalam riset mikroskopi sinar-X pada tahun 1940-an. Berkat karyanya bersama rekan-rekannya, ia kemudian dianugerahi Hadiah Nobel dalam Fisika. Sekitar dua puluh tahun setelah perkembangan mikroskopi sinar-X, Nicolay Bassov, Alexander Prokhorov, dan Charles Towns menerima penghargaan yang sama di bidang yang sama atas penemuan laser. Laser menjadi kunci penting dalam pengembangan hologram karena cahayanya yang murni dan intens, memberikan kesan yang lebih hidup pada hologram.³⁵

Menurut Universitas Oxford, salah satu lembaga pendidikan tertua dan paling terkenal di dunia, istilah "hologram" mengacu pada jenis gambar khusus di mana objek terlihat seolah-olah tiga dimensi (3D). proses ini terjadi Ketika Cahaya dipantulkan ke dalam pola tertentu yang membentuk bayangan objek dalam bentuk gambar yang

³⁵ Octagon Studio, "Brief History of Hologram ," *Octagon Studio*, (March 28, 2019), diakses March 24, 2024, <https://octagon.studio/2019/03/28/brief-history-of-hologram-by-octagon-studio/>.

transparan, meskipun berwujud namun serupa. Saat ini, berkat kemajuan teknologi, hologram dapat diproduksi dengan berbagai cara canggih dan dimanfaatkan untuk berbagai tujuan.

Teknologi Hologram adalah proyeksi tiga dimensi yang dapat dilihat tanpa menggunakan peralatan khusus seperti kamera atau kacamata. Gambar dapat dilihat dari berbagai sudut, sehingga saat pengguna berjalan di sekitar tampilan, objek akan terlihat bergerak dan bergeser secara realistis, gambar holografik dapat bersifat statis, seperti gambar produk, atau dapat berupa urutan animasi yang dapat ditonton oleh beberapa orang dari berbagai sudut pandang.³⁶ Holografi, yang juga dikenal sebagai teknologi hologram, pada awalnya merupakan metode fotografi yang sangat canggih. Teknologi ini merekam cahaya yang tersebar dari suatu objek dan kemudian memproyeksikannya sebagai objek tiga dimensi (3D). Seiring perkembangan waktu, muncul berbagai jenis hologram, mulai dari hologram transmisi hingga hologram 3D terkini. Salah satu aspek menarik dari hologram 3D adalah kemampuannya untuk membuat objek atau animasi terlihat seolah-olah mereka nyata, mengambang di udara atau berdiri di permukaan terdekat.

Istilah “holografi” pada awalnya diciptakan untuk menjelaskan teknik khusus dalam merekam gambar yang akan memberikan perspektif yang berbeda dari berbagai sudut pandang. Sedangkan, pada saat ini penggunaan istilah “hologram” lebih umum digunakan untuk menjelaskan teknologi di mana penonton dapat melihat gambar subjek yang tidak ada secara fisik, tanpa layar elektronik atau proyeksi yang terlihat.³⁷ Teknologi hologram saat ini merevolusi banyak industri, memungkinkan manusia melihat dan mempelajari hal-hal dengan kedalaman yang belum pernah terjadi sebelumnya. Salah satu industri yang memanfaatkan teknologi hologram canggih adalah industri hiburan. Dalam industri hiburan teknologi hologram menjadi suatu inovasi yang menarik dalam pertunjukan musisi secara live dengan menghidupkan kembali musisi yang sudah meninggal di atas panggung atau menggunakan efek khusus

³⁶ Raed Mohammed Flich Alnimer, loc. cit.

³⁷ Amanda Yeo, “COSMOS Magazine: How Do You Stage a Holographic Concert? ,” *Education Always Question, Always Wonder*, last modified March 16, 2022, diakses January 3, 2024, <https://education.riaus.org.au/cosmos-magazine-how-do-you-stage-a-holographic-concert-article/>.

yang realistis yang membuat takjub para penonton. Pemanfaatan teknologi hologram dalam industri hiburan yang mengacu pada konser musik, dikenal dengan istilah *Holographic Performance*.

Pada awal teknologi hologram, hologram digunakan untuk memproyeksikan video selebriti yang telah meninggal dunia ke layar tipis yang memberikan ilusi seseorang tampil secara langsung. Namun, dengan seiring berkembangnya jaman teknologi tersebut telah mengalami perkembangan yang sangat signifikan dan menampilkan berbagai pertunjukan musik dari musisi yang telah meninggal.³⁸ Teknologi ini semakin lama akan semakin canggih, yang dapat ”menghidupkan kembali” berbagai musisi yang telah meninggal.

3.2 Deceased Celebrity dalam Holographic Performance

Deceased celebrity adalah istilah yang merujuk kepada *figure public* yang telah meninggal dunia namun masih terus menghasilkan pendapatan dari karya-karya dan warisannya setelah kematiannya.³⁹ Fenomena ini menggambarkan bagaimana ketenaran dan pengaruh seorang selebriti dapat berlanjut bahkan setelah mereka meninggal dunia. Pendapatan yang terus mengalir dari warisan mereka bisa berasal dari berbagai sumber, termasuk royalti dari karya seni mereka seperti lagu, pertunjukan, dan lain sebagainya. Bahkan, dalam beberapa kasus, pemasukan dari warisan selebriti yang sudah meninggal bisa lebih besar daripada ketika mereka masih hidup, karena minat masyarakat yang terus ada terhadap karya-karya mereka. Dengan demikian. Istilah ”*deceased celebrity*” mencerminkan bagaimana ketenaran seseorang dapat menjadi warisan yang berkelanjutan.

Salah satu tanda yang menunjukkan sumber pendapatan dari ”*deceased celebrity*” adalah munculnya fenomena *holographic performance* . Dalam hal ini, revolusi konser dengan menggunakan teknologi hologram telah menjadi semakin nyata, dan selama 20

³⁸ William Hunter, “The Creepy Technologies Bringing Dead Celebrities back to ‘Life,’” *Mail Online*, (November 25, 2023), diakses March 25, 2024, <https://www.dailymail.co.uk/sciencetech/article-12775945/The-creepy-technologies-bringing-dead-celebrities-life-AI-used-revive-Edith-Piaf-John-Lennons-voices-Tupac-Robert-Kardashian-returned-holograms.html>.

³⁹ Erik W. Kahn dan Pou-I “Bonnie” Lee, *loc.cit*.

tahun terakhir teknologi hologram yang digunakan dalam konser telah mengalami perkembangan yang sangat pesat.⁴⁰ Teknologi hologram saat ini sangat populer pada kalangan musisi yang telah meninggal dunia. Ini adalah fenomena modern yang semakin umum dengan teknologi inovatif dan daya tarik pemasaran. Pada umumnya dahulu, ketika seorang musisi meninggal dunia, maka tidak ada lagi yang bisa melihat tampilan secara langsung dari musisi tersebut. Namun, teknologi hologram telah mengubah semuanya. Berbagai musisi yang telah meninggal telah ”dibangkitkan kembali” untuk melakukan pertunjukan secara live, seperti contoh Tupac Shakur, Michael Jackson, Ray Orbison, Frank Zappa, Elvis Presley, Amy Winehouse, Whitney Houston, dan masih banyak lagi. Di Indonesia sendiri fenomena *holographic performance* telah muncul dengan adanya konser music dari Glenn Fredly, Didi Kempot, dan Chrisye dalam wujud digital pada *holographic performance* .

Dengan melibatkan musisi yang telah meninggal maka dampak yang terlihat jelas adalah, hak publisitas. Dimana terdapat kekhawatiran bahwa citra dan identitas musisi yang telah meninggal dapat dieksploitasi tanpa persetujuan mereka atau ahli waris. Hal ini juga menimbulkan kekhawatiran moral bahwa individu atau salah satu pihak dapat mengambil keuntungan dari ”penampilan” musisi yang telah meninggal tanpa persetujuan langsung dari ahli waris. Dengan demikian, permasalahan hak publisitas dalam kontek *holographic performane* memunculkan pertanyaan yang kompleks tentang batas-batan keadilan dan etika dalam industri hiburan modern saat ini.

3.3 Teknologi yang digunakan dalam *Holographic Performance*

3.3.1 Teknologi Hologram dan Penggunaannya pada *Holographic Performance*

Dalam *holographic performance* , hologram digunakan untuk menciptakan gambar seorang penampil di atas panggung. Gambar dari hologram ini dapat dibuat menggunakan berbagai teknologi, termasuk gambar yang dihasilkan oleh komputer (CGI), *Motion Capture*, dan *Live performance capture*. Setelah itu, hologram tersebut

⁴⁰ Yulia Berry, “Holograms: The Future of Performance - the Babel Flute,” *The Babel Flute*, last modified June 20, 2022, diakses November 29, 2023, <https://thebabelflute.com/holograms-the-future-of-performance/>.

diproyeksikan ke layar atau panggung menggunakan proyektor khusus dan pencahayaan.⁴¹ Penonton juga dapat melihat penampilan hologram seolah-olah mereka benar-benar ada diatas panggung, dan hologram dapat dipogram untuk berinteraksi dengan penonton dalam berbagai cara.

Pertunjukan masa kini umumnya memanfaatkan film transparan dan proyektor laser beresolusi tinggi pada hologram. Teknologi ini memberikan gambar yang sangat jelas dan realistis, yang dimana penonton tetap dapat melihat latar belakang dari panggung. Metode ini mencerminkan kemajuan terbaru dalam industri hiburan, dimana perusahaan produksi seperti Digital Domain dan Base Hologram melakukan metode tersebut. Digital Domain dan Base Hologram menggunakan metode ini dalam menciptakan pertunjukan yang memukau dari The Whitney Houston Hologram Tour pada tahun 2020 dan Jack Horner's Dinosaurs : A Holographic Adventure pada tahun 2019.⁴²

3.3.2 *Artificial Intelligence* dan Penggunaannya pada *Holographic Performance*

Simulasi proses kecerdasan manusia oleh mesin, khususnya sistem komputer, disebut sebagai *Artificial Intelligence* atau disingkat AI. Pemanfaatan rata-rata kecerdasan buatan mencakup *expert system*, penanganan bahasa alami, pengenalan suara dan *computer vision*. Selain itu, kecerdasan simulasi adalah bagian dari rekayasa perangkat lunak yang membuat mesin (komputer) dapat menjalankan pekerjaan sebaik dan seperti yang dilakukan manusia.³⁰ Kecerdasan buatan manusia merupakan peningkatan inovatif yang dapat melakukan tugas-tugas yang biasanya memerlukan wawasan manusia.³¹ Penggunaan kecerdasan buatan mencakup berbagai bidang, mulai dari bidang klinis hingga media.

Dalam pengembangannya AI ini melibatkan pembuatan algoritma dan model yang memungkinkan mesin untuk belajar, berpikir, dan membuat keputusan berdasarkan data yang beredar. AI juga memerlukan dasar perangkat keras dan

⁴¹ Jack, *loc.cit.*

⁴² *Ibid.*

perangkat lunak khusus untuk menulis dan melatih algoritma dari *Machine Learning*, atau yang dikenal sebagai pembelajaran mesin, adalah suatu pendekatan dalam bidang Kecerdasan Buatan yang umumnya digunakan untuk mengemulasi atau meniru perilaku manusia dalam menyelesaikan masalah atau melakukan otomatisasi.³² Karakteristik utama dari *machine learning* adalah adanya tahap pelatihan, atau *training*. Oleh karena itu, dalam melakukan proses pembelajaran machine learning membutuhkan data untuk dipelajari yang disebut sebagai data training. Sehingga dengan adanya data training atau yang dapat disebut juga dengan data masukan, *Machine learning* juga memungkinkan AI untuk dapat mengenali pola, membuat prediksi, mengambil keputusan berdasarkan data yang diberikan, dan menciptakan suatu karya.

AI juga menggunakan metode *deep learning* yang fokus pada mengembangkan algoritma dan model komputer yang meniru cara kerja otak manusia. Tujuannya adalah untuk memungkinkan mesin belajar secara mandiri dari data, mengidentifikasi pola, dan membuat keputusan. Salah satu aplikasi dari AI yang metodenya digunakan dalam *holographic performance* adalah *Deep Fake*. *Deep Learning*, yang merupakan fokus utama dalam pengembangan deep fake, adalah pendekatan yang mencoba meniru cara kerja otak manusia dalam mengenali pola dan membuat keputusan dari data. Dalam hal *deep fake*, algoritma dari *deep learning* dilatih dengan menggunakan dataset berupa gambar atau video dari seseorang yang nantinya akan “ditiru” oleh model tersebut.

Penerapan *deep fake* dalam teknologi hologram mampu menciptakan hologram dari seorang artis yang dapat menampilkan gerakan panggung, ekspresi wajah, dan bahkan interaksi dengan penonton dengan tingkat realisme yang tinggi. Teknologi *deepfake* tampaknya menjadi pasangan yang sempurna untuk pertunjukan hologram. Dengan menggunakan AI *deep learning* dan *machine learning*, teknologi dapat menciptakan gambar-gambar yang sangat realistis. Baru-baru ini terdapat perusahaan Digital Domain yang bergerak di industri hiburan memperkenalkan alat mereka yang bernama Charlatan. Charlatan adalah alat penukaran wajah yang menggunakan metode machine learning untuk membantu menciptakan versi digital realistis dari

karakter.³³ Oleh sebab itu, saat ini AI telah merambah dan banyak melakukan kolaborasi dalam menciptakan *holographic performance* .

Holographic Performance saat ini memanfaatkan teknologi AI untuk menyempurnakan visualisasi dari sang musisi yang telah meninggal. AI membantu dalam hal menyempurnakan digital 3D dari fisik seorang musisi yang telah meninggal. Selanjutnya AI juga dalam hal ini digunakan untuk menganalisis arsip rekaman yang luas agar dapat meniru suara musisi tersebut.³⁴ Dengan bantuan AI dan motion capture juga dapat menampilkan gaya pertunjukan spontan dari musisi yang telah meninggal³⁵ sehingga memungkinkan hologram dari fisik seorang artis tersebut melakukan pidato, koreografi, dan bernyanyi. Proses ini melibatkan pemindaian detail seniman untuk menciptakan model 3D yang kemudian diperbaiki oleh AI. selanjutnya, gerakan diubah menjadi format digital melalui motion capture dan ditransfer ke model (kembali menggunakan AI), memproduksi pertunjukan khas seorang seniman. AI juga digunakan untuk menganalisis arsip rekaman yang luas guna meniru suara seniman tersebut.³⁶

3.3.3 Teknik Pembuatan *Holographic Performance*

Saat ini hologram dari musisi yang sudah meninggal dibuat dengan dua cara. Cara pertama membuat pertunjukan virtual yang sepenuhnya baru dengan menggunakan foto dan video lama dari sang musisi. Hal tersebut digunakan untuk membuat hologram dari Elvis Presley pada tahun 2024, dengan menggabungkan beberapa video-video lama dari pertunjukan Elvis Presley. Namun, tidak semua video dapat diubah menjadi hologram yang meyakinkan atau terlihat nyata. Cara kedua menggabungkan video baru dengan rekaman lama. Yang dimana dalam cara kedua ini memungkinkan *holographic performance* berhasil dan terlihat nyata. Caranya dengan merekam seorang pengganti tubuh atau aktor di dalam *green screen*, serta menangkap gerakan pertunjukan dari sang aktor tersebut. Video aktor tersebut kemudian ditambahkan dengan avatar digital subjek dari musisi, yang dikendalikan oleh data pelacakan gerakan mereka. Gabungan dari elemen-elemen ini menciptakan

video realistis yang kemudian dapat diproyeksikan ke dalam pertunjukan.⁴³

Sebagai contoh dari cara kedua adalah pertunjukan Tupac Shakur di Coachella pada tahun 2012, Base Hologram menggunakan seorang pengganti atau aktor yang sesuai dengan tubuh fisik Tupac dan bisa menirukan gaya dari Tupac Shakur, kemudian Base Hologram merekam nya di depan *green screen*. Untuk jenis pertunjukan tersebut, tim dari Base Hologram menggabungkan teknologi penangkapan wajah dengan kamera yang dipasang di kepala untuk menangkap kinerja wajah dari sang aktor. Lalu seniman dari Base Hologram membuat versi digital dari kepala Tupac menggunakan materi referensi dan menyamakan versi digital dengan pengganti tubuh tersebut. Dari situ, animasi wajah tambahan dapat diterapkan untuk memenuhi kebutuhan kreatif *holographic performance* .

Selain itu untuk mempersiapkan *holographic performance* , langkah pertama adalah memilih artis yang akan ditampilkan dalam pertunjukan. Selanjutnya, kerjasama dengan perusahaan produksi yang ahli dalam konser hologram, yang dimana perusahaan tersebut biasanya menyediakan jasa untuk menciptakan model virtual artis, termasuk representasi 3D dari tubuh dan gerakan mereka melalui proses *motion capture*. Setelah model virtual selesai, kolaborasi dengan perusahaan produksi untuk mengatur pencahayaan, efek suara, dan elemen khusus lainnya dalam pertunjukan. Menggunakan kombinasi rekaman pra rekam, animasi CGI, dan teknologi *motion capture*.

Holographic performance yang menampilkan musisi yang telah meninggal memasukkan karya-karya asli dari musisi tersebut sebagai inti dari pertunjukan. Hal ini melibatkan penggunaan lagu-lagu, musik, atau karya artistik lainnya yang merupakan warisan musisi yang telah meninggal. Selain itu, *holographic performance* juga dapat memasukkan elemen-elemen artistik lainnya seperti gerakan panggung khas musisi atau *stage act* dari musisi tersebut. Jika melihat dari cara pembuatan *holographic performance* , penciptaan *holographic performance*

⁴³ Amanda Yeo, *loc.cit.*

bukanlah suatu proses yang mudah, tetapi membutuhkan berbagai kerjasama dengan berbagai pihak agar menghasilkan suatu pertunjukan yang benar-benar mulus, dan memberikan kesan pelaku pertunjukan tersebut hadir secara langsung di panggung.

3.4 Tinjauan Tentang Hak Publisitas

Hak atas publisitas secara luas didefinisikan sebagai perbuatan melanggar hak seseorang dan menyebabkan kerugian yang dirancang untuk mencegah penggunaan identitas seseorang tanpa izin yang umumnya melibatkan penggunaan nama, wajah, atau suara seseorang.⁴⁴ Hak atas publisitas pertama kali dikenal di Amerika Serikat dalam Undang-Undang Privasi tahun 1974, yang mencakup antara lain hak individu untuk mengontrol bagaimana informasi tentang diri mereka dikumpulkan dan digunakan. Selain itu dalam Undang-Undang Privasi Tahun 1974 hak-hak hukum tersebut berfokus pada menghindari kerugian bagi individu tersebut, baik itu kerugian reputasi atau pribadi. Hak atas publisitas digunakan pertama kali, secara independen dari "hak atas privasi". Dalam salah satu kasus di amerika yaitu *Haelen Laboratories, inc v Topps Chewing Gum, incs.*, dimana pengadilan memutuskan bahwa "selain dari dan independen dari hak atas pribadi, seseorang memiliki hak atas nilai publisitas fotonya, dan hak tersebut dapat disebut sebagai hak atas citra atau hak atas publisitas."⁴⁵

Hak publisitas secara garis besar memiliki empat hak yang berbeda yang biasanya ingin dipertahankan dalam tindakan hukumnya, yaitu :⁴⁶

1. *The Right Of Performance* : Klaim yang memberikan kekuasaan kepada pencipta penampilan untuk melindungi karyanya dari penggunaan yang tidak sah oleh orang lain. Singkatnya, hak penampilan dilanggar ketika seseorang menggunakan penampilan orang lain tanpa izin.

⁴⁴ Robert C. Post dan Jennifer E. Rothman, *loc.cit.*

⁴⁵ Luljeta Plakolli-Kasumi dan Qerkin Berisha, "Publicity Rights as a Tool for Protection of Celebrities and Public Figures in Kosovo," *Zbornik Pravnog Fakulteta U Zagrebu* 72, no. 5 (October 24, 2022): 1303–1326.

⁴⁶ Robert C. Post dan Jennifer E. Rothman, *loc.cit.*

2. *The Right of Commercial Value* : Dalam klaim hak publisitas, penting untuk melindungi nilai pasar atas identitas pribadi seseorang yang disorot. Nilai komersial bertujuan untuk melindungi nilai pasar dari identitas seseorang yang terpisah dan berbeda dari setiap penampilan khusus yang dilakukan oleh orang tersebut.
3. *The Right of Control* : Hak Kontrol dalam hak publisitas mengacu pada hak bagi seseorang untuk mengendalikan bagaimana identitas mereka digunakan oleh orang lain. Hal tersebut mencakup kemampuan untuk menentukan apakah dan bagaimana identitas seseorang digunakan dalam konteks komersial atau publik, seperti dalam iklan, promosi, atau penggunaan lain yang dapat memengaruhi citra atau reputasi seseorang. Hak kontrol ini memberikan individu kekuatan untuk melindungi keutuhan atas identitas mereka dari penggunaan tidak sah yang merugikan.
4. *The Right of Dignity* : Hak seseorang untuk melindungi integritas kepribadiannya dari penderitaan mental, penurunan martabat, dan penghinaan. Hal tersebut mengakui bahwa identitas individu tidak hanya dibentuk oleh faktor internal, tetapi juga memastikan bahwa individu dihormati sebagai pribadi yang layak dihormati dalam masyarakat, dan melindungi mereka dari pelanggaran privasi, penyalahgunaan, atau perlakuan tidak hormat yang dapat merusak harga diri dan integritas pribadi.

Richard Posner dan William Landes menggambarkan hak publisitas sebagai hak “yang berharga terutama bagi selebriti”. J.T. McCarthy telah mendefinisikan hak publisitas sebagai “hak kekayaan intelektual yang pelanggaranannya merupakan tort komersial dari persaingan yang tidak adil” yang memberikan hak untuk mengendalikan penggunaan komersial identitas dan mendapatkan ganti rugi di pengadilan serta nilai komersial dari pengambilan atas citra seseorang tanpa izin. Dasar dari pandangan mengenai hak publisitas adalah bahwa nama, citra, dan atribut pribadi lainnya seseorang dianggap setara dengan hak kebendaan. Lebih lanjut lagi, perlindungan terhadap hak publisitas dapat digunakan untuk mencegah penggunaan yang tidak sah atau penyalahgunaan hak tersebut oleh pihak lain. Dalam konteks hukum di Amerika

Serikat, dalam kasus-kasus yang berkaitan dengan hak publisitas, pihak penggugat harus dapat membuktikan dengan adanya ” kepentingan keakyaan yang muncul dari nama dan wajah seseorang”. Berbeda dengan hak ata privasi, yang merupakan hak kepemilikan, hak atas publisitas dapat dialihkan atau diwariskan secara bebas oleh pemegang hak nya.

Di Indonesia saat ini sebagai negara Civil Law sama sekali belum meratifikasi atau mengatur dan mengakomodasi secara khusus masalah-masalah hukum yang berkaitan dengan intervensi seseorang atas hak publisitas ini. Namun, Jika merujuk pada hukum di Indonesia, sejauh dianggap relevan persoalan-persoalan mengenai hak publisitas akan relevan jika diselesaikan dengan :

- a. Kaidah-kaidah dalam hukum Pidana (Pencemaran nama baik, perbuatan yang tidak menyenangkan, dsb). Namun tidak selalu mudah untuk membuktikan dipenuhinya unsur-unsur dari tindak pidana tersebut dalam kasus-kasus yang berkisar di sekitar pelanggaran atas hak publisitas.
- b. Hukum Perdata (Perbuatan melawan hukum) dalam rangka upaya memperoleh ganti rugi, walaupun tidak selalu mudah pula untuk membuktikan pemenuhan unsur-unsur *onrechtmatigedaad* seperti yang dituntut oleh KUHPperdata untuk terbitnya hak atas ganti rugi.

Tetapi kenyataannya hingga saat ini belum ada kerangka hukum yang jelas untuk menangani pelanggaran atau penyalahgunaan hak publisitas di Indonesia. Ini meninggalkan celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh individu atau entitas yang ingin menggunakan atau menyalahgunakan identitas orang lain terutama selebritas yang identitasnya memiliki nilai komersial, tanpa adanya konsekuensi hukum yang jelas.

3.5 Tinjauan Tentang Kontrak di Industri Hiburan

Kontrak memainkan peran penting dalam industri hiburan, karena menyediakan kerangka hukum untuk kolaborasi dan hubungan antara berbagai pihak. Perjanjian ini menetapkan hak dan tanggung jawab masing-masing pihak yang terlibat, memastikan pemahaman yang jelas tentang kehendak masing-masing dan menghindari

kesalahpahaman. Elemen penting dalam kontrak hiburan termasuk menentukan pihak-pihak yang terlibat, menguraikan lingkup pekerjaan, menetapkan ketentuan finansial, menangani hak kekayaan intelektual, memasukkan klausul eksklusivitas dan non-kompetisi, serta menetapkan ketentuan pemutusan kontrak dan penyelesaian sengketa.⁴⁷

Terdapat pihak-pihak yang memiliki peran sentral dalam industri hiburan, yang dapat dibedakan menjadi tiga pelaku didalam industri hiburan, yaitu :⁴⁸

1. Artis atau *Talent*, termasuk artis didalam berbagai bidang di industri hiburan seperti film, musisi, dan sebagainya. Artis atau *talent* memainkan peran paling sentral dalam industri hiburan karena artis ini yang memiliki nilai jual untuk dipersembahkan kepada masyarakat dalam wujud produk hiburan;
2. Representasi Profesional, pihak-pihak yang bertanggung jawab secara profesional atas pembinaan dan penciptaan relasi bisnis antara para talenta dengan pihak industri hiburan, termasuk agent, manajer, pengacara;
3. Pihak Industri Hiburan, perorangan atau badan-badan usaha yang bergerak dalam upaya memanfaatkan, menghasilkan, dan mentransformasi keahlian, keunggulan, dan atau pesona dari para talenta untuk menjadi produk-produk yang memiliki nilai komersial dan dapat dipasarkan secara massal;
4. Talenta Pendukung, yaitu pihak yang karena keakhlian, pengetahuan, dan atau keunggulan tertentu, memiliki peran penting untuk secara langsung atau tidak langsung mendukung keberhasilan upaya memproduksi aktivitas-aktivitas hiburan menjadi produk hiburan yang layak.

Terdapat empat jenis kontrak utama yang umum ditemukan di Industri Hiburan, yaitu :⁴⁹

⁴⁷ Maithli Jha, "Contractual Agreements In The Entertainment Industry," *Corpbiz*, 2023, diakses Juni 6, 2024, https://corpbiz.io/learning/contractual-agreements-in-the-entertainment-industry/#The_Importance_of_Contracts_in_The_Entertainment_Industry_Protecting_Collaboration_Rights_And_Financial_Interests.

⁴⁸ Bayu Seto Hardjowahono, Modul Mata Kuliah Hukum Hiburan, Bandung: Universitas Katolik Parahyangan

⁴⁹ Maithli Jha, *loc. cit.*

1. *Talent Contracts* : merupakan perjanjian antara artis, penampil, professional hiburan, dan entitas yang mempekerjakan jasa mereka. Kontrak ini mencakup aktor, musisi, model, penari, dan lainnya. Kontrak ini menguraikan syarat dan ketentuan pekerjaan atau keterlibatan, termasuk kompensasi, ekspektasi kinerja, klausul eksklusivitas, hak kekayaan intelektual, dan ketentuan relevan lainnya;
2. *Production Contracts* : kontrak ini sangat penting untuk kelancaran pelaksanaan produksi film, televisi, dan teater. Kontrak ini melibatkan perjanjian antara perusahaan produksi, produser, sutradara, dan berbagai anggota kru yang terlibat dalam proses produksi. Kontrak ini mencakup pembiayaan proyek, penganggaran, akuisisi hak, jadwal produksi, jasa yang diberikan, dan kepemilikan kekayaan intelektual. Mereka juga menguraikan tanggung jawab masing-masing pihak, dan perjanjian atas royalti;
3. *Distribution Contracts* : kontrak ini memainkan peran penting dalam mendistribusikan dan mengomersialisasikan konten hiburan. Kontrak ini dilakukan antara pemilik konten atau perusahaan produksi dan entitas distribusi seperti studio, jaringan, platform digital. Kontran ini mencakup pemberian hak distribusi, wilayah yang dicakup, biaya distribusi atau royalti, kewajiban pemasaran dan promosi. Kontrak ini penting untuk menentukan bagaimana kontek akan mencapai audiens yang dituju dan menghasilkan pendapatan;
4. *Licensing Agreement* : Perjanjian lisensi dalam industri hiburan menangani lisensi hak kekayaan intelektual. Perjanjian ini sering digunakan untuk musik, film, acara televisi, dan lainnya. Perjanjian ini menguraikan syarat dan ketentuan di mana hak kekayaan intelektual dilisensikan kepada pihak ketiga untuk tujuan tertentu, seperti penggunaan komersial, distribusi, adaptasi, atau sinkronisasi. Kontrak ini menangani masalah royalti, wilayah, durasi, eksklusivitas, perlindungan hak kekayaan intelektual.

Terdapat pula klausula yang menjadi kunci yang harus ada dalam kontrak di industri hiburan, yaitu:

1. Syarat Pembayaran dan Struktur Kompensasi: Syarat pembayaran dan struktur kompensasi adalah aspek penting dalam kontrak hiburan. Klausul ini menguraikan bagaimana dan kapan pembayaran akan dilakukan kepada bakat atau penyedia jasa. Mereka menentukan jumlah kompensasi, jadwal pembayaran (misalnya, pembayaran sekaligus, cicilan, atau pembayaran berdasarkan pencapaian), dan pertimbangan keuangan tambahan seperti bonus, royalti, atau pengaturan bagi hasil. Syarat pembayaran yang jelas memastikan bahwa kedua belah pihak memiliki pemahaman bersama tentang pengaturan keuangan dan mencegah perselisihan atau kesalahpahaman.
2. Hak dan Kepemilikan Kekayaan Intelektual: Klausul kekayaan intelektual sangat penting dalam kontrak hiburan untuk menangani kepemilikan, lisensi, dan penggunaan karya kreatif dan kekayaan intelektual. Klausul ini menentukan siapa yang memiliki hak kekayaan intelektual atas konten yang dibuat selama keterlibatan. Mereka menguraikan apakah hak tersebut dialihkan kepada pihak yang mempekerjakan, dibagi antara pihak-pihak tersebut, atau tetap dimiliki oleh pencipta. Selain itu, klausul ini dapat mencakup masalah seperti hak untuk menggunakan karya untuk tujuan promosi, cakupan hak yang diberikan, dan pembatasan penggunaan kekayaan intelektual.
3. Klausul Eksklusivitas dan Non-Kompetisi: Klausul eksklusivitas dan non-kompetisi sering dimasukkan dalam kontrak hiburan untuk melindungi kepentingan pihak yang mempekerjakan dan memastikan dedikasi bakat pada proyek atau majikan tertentu. Klausul eksklusivitas mencegah bakat terlibat dalam kegiatan atau kolaborasi serupa dengan pesaing selama masa kontrak, memastikan komitmen mereka pada proyek tersebut. Klausul non-kompetisi membatasi bakat untuk bekerja pada proyek yang mungkin secara langsung bertentangan dengan kepentingan pihak yang mempekerjakan. Klausul ini bertujuan untuk menjaga eksklusivitas dan daya jual proyek.

Mereka sering dinegosiasikan untuk menyeimbangkan peluang karier bakat dan kebutuhan pihak yang mempekerjakan.

4. Ketentuan Penghentian dan Pembatalan: Ketentuan penghentian dan pembatalan menguraikan kondisi dan prosedur di mana salah satu pihak dapat mengakhiri kontrak secara prematur. Klausul ini dapat mencakup berbagai skenario, termasuk pelanggaran kontrak, kegagalan memenuhi kewajiban kinerja, kejadian *force majeure*, atau keadaan lain yang disepakati. Klausul penghentian menentukan hak dan tanggung jawab para pihak setelah penghentian, termasuk periode pemberitahuan, potensi penalti atau kerusakan, dan penyelesaian hak kekayaan intelektual atau pekerjaan yang belum selesai. Ketentuan penghentian dan pembatalan yang jelas membantu mengelola risiko yang terkait dengan keadaan tak terduga atau perselisihan yang muncul selama keterlibatan.

Transaksi-transaksi dalam industri hiburan pada dasarnya dibedakan ke dalam dua kategori utama, yaitu :⁵⁰

- Kontrak-kontrak yang dibuat untuk menjamin dan melindungi pemberian atau perolehan hak-hak yang dibutuhkan untuk memproduksi produk hiburan tertentu bagi publik;
- Kontrak-kontrak untuk penyediaan/perolehan pelayanan jasa dari atau untuk pihak artis yang dianggap menguasai kreativitas tertentu di bidang hiburan

Jenis kontrak yang pertama umumnya menyangkut pemberian lisensi atau penyerahan hak cipta dari pihak artis/*talent* kepada pihak industri untuk memproduksi dan atau menyebarluaskan karya karya pihak artis/talenta dan atau pemanfaatan dan atau penyerahan hak-hak pribadi untuk digunakan dalam aktivitas hiburan tertentu dengan tujuan untuk memperoleh manfaat ekonomis dari hak tersebut.

Dan jenis kontrak kedua pada dasarnya merupakan kontrak yang berkaitan dengan pelayanan jasa yang memuat kesepakatan bertimbal balik di mana pihak artis/*talent* akan melaksanakan atau mewujudkan suatu prestasi tertentu di dalam

⁵⁰ Bayu Seto Hardjowahono, *loc.cit.*

periode waktu tertentu, dan pihak penerima jasa akan menerima pelayanan jasa itu dengan pembayaran sejumlah honorarium tertentu.

Secara keseluruhan, kontrak adalah alat yang sangat penting dalam industri hiburan karena mereka membantu menjaga keteraturan dan keadilan dalam hubungan antarpihak, melindungi hak kekayaan intelektual, dan menyediakan cara yang efektif untuk menyelesaikan perselisihan. Dengan demikian, para pemangku kepentingan dalam industri hiburan harus selalu memastikan bahwa kontrak mereka dirumuskan dengan baik dan lengkap.

BAB IV

ANALISA KERANGKA PERLINDUNGAN HUKUM *HOLOGRAPHIC PERFORMANCE DI INDONESIA*

4.1 Status Hukum Hak Cipta Atas Visual Digital *Holographic Performance* Dari Musisi Yang Telah Meninggal

Holographic performance telah menjadi populer belakangan ini dalam industri hiburan terutama dalam industri konser musik secara langsung. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, *Holographic Performance* tidak lagi terbatas pada teknologi hologram semata, tetapi juga memadukan beberapa teknologi lain seperti, CGI, *motion capture*, *live performance capture*, dan *Artificial Intelligence (AI)*.⁵¹ Fenomena ini sangat menarik perhatian bagi para pencipta *holographic performance* pada musisi yang telah meninggal dunia. Dalam hal tersebut musisi yang telah meninggal dunia dapat "dibawa" kembali ke atas panggung untuk menampilkan *performance* musiknya dalam wujud visual digital.

Daya tarik utama *holographic performacne* adalah kemampuan untuk menghadirkan kembali musisi yang telah meninggal dalam bentuk visual digital yang realistis. Visual digital dari musisi yang telah meninggal tersebut menjadi pusat perhatian dalam *holographic performance* . Dengan teknologi yang sangat canggih saat ini, seperti CGI, AI dan *motion capture*, visual digital tersebut menciptakan ilusi yang menakjubkan seolah-olah musisi tersebut masih hidup dan tampil secara langsung diatas panggung. Terdapat dua cara pembuatan dalam *holographic performance* :

1. Cara pertama, membuat pertunjukan *virtual* yang sepenuhnya baru dengan menggunakan foto dan video lama dari sang musisi. Cara pertama ini digunakan dalam penciptaan hologram dari Elvis Presley pada tahun 2024, dimana teknologi tersebut akan menciptakan sebuah hologram dari ribuan foto pribadi dan video rekaman yang sebelumnya telah ada.

⁵¹Jack, *loc.cit.*

2. Cara kedua, menggunakan *body double* dalam *greenscreen*, atau menggunakan aktor pengganti di dalam *greenscreen*. Kemudian, *motion capture* digunakan untuk merekam gerakan dan ekspresi dari penampilan aktor tersebut. Setelah itu, video aktor diperkaya dengan avatar digital subjek yang dibuat berdasarkan data hasil *motion capture*, sehingga menciptakan representasi yang mirip dengan subjek aslinya yang diproyeksikan dalam teknologi hologram. Teknik ini dikenal juga sebagai pembuatan animasi.

Dalam era perkembangan teknologi yang terus maju, kita menyaksikan perluasan yang tak terbatas dari industri kreatif. Kreativitas tidak lagi terikat hanya pada kapasitas manusia, melainkan juga terpengaruh oleh kemajuan teknologi yang terus meningkat. Contoh konkret dari fenomena ini adalah *holographic performance*, di mana teknologi dapat memperluas batas-batas penciptaan terutama di bidang hiburan. Dengan memanfaatkan teknologi, kita dapat menciptakan pengalaman hiburan yang sebelumnya tidak terbayangkan, memungkinkan penampilan ulang dari musisi yang telah meninggal di atas panggung. Meskipun memberikan inovasi yang luar biasa, kemajuan teknologi ini juga membawa pertanyaan-pertanyaan baru tentang aspek etika dan hukum, terutama berkaitan dengan hak cipta dan kepemilikan atas karya visual digital dari musisi yang telah meninggal. Oleh karena itu, *holographic performance* tidak hanya menandai kemajuan dalam dunia hiburan, tetapi juga memunculkan refleksi mendalam tentang konsepsi kita terhadap kreativitas, kepemilikan intelektual, dan dinamika hubungan antara manusia dan teknologi di era modern ini.

Di Indonesia kepemilikan atas karya cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC). Objek-objek yang diatur dalam UUHC dapat merujuk pada pasal 40 yang terdiri dari poin A sampai poin S. Namun, jika merujuk pada objek-objek yang dilindungi dalam UUHC, karya dalam *holographic performance* terutama visual digital tidak diatur secara spesifik. Hal tersebut menjadi celah hukum yang perlu diperhatikan mengingat perkembangan teknologi yang begitu pesat dan banyaknya karya-karya seni yang diciptakan menggunakan bantuan teknologi atau merupakan karya digital.

Saat ini bentuk karya cipta semakin berkembang, yang dimana karya-karya yang biasanya berbentuk fisik dapat berubah menjadi bentuk digital.⁵² Karya digital sendiri memiliki beberapa penyebutan yaitu : *Digital artworks, digital content, digital information, dan digital copyrights*. *Digital artworks* dapat didefinisikan sebagai setiap karya seni yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian penting dari proses kreatifnya. Ini mencakup beragam teknik, mulai dari gambar digital, lukisan, dan ilustrasi digital, hingga foto, video, dan bahkan patung.⁵³ *Digital artworks* juga dapat dianggap sebagai istilah umum yang digunakan untuk mencakup seni-seni teknologi, tetapi lebih dari itu. Setiap karya dimana seorang seniman menggunakan komputer atau alat teknologi dianggap sebagai bagian dari medium tersebut. Teknologi tidak selalu harus menjadi faktor utama dari karya seni agar dapat diperlakukan sebagai *digital artworks*. Selama ada aspek teknologi yang digunakan dalam proses penciptaan, karya tersebut dianggap sebagai karya digital.⁵⁴

Melihat penjelasan mengenai karya digital, produk digital seperti halnya visual digital dari musisi yang telah meninggal dalam *holographic performance* dapat digolongkan sebagai karya visual digital, hal tersebut karena dalam pembuatan visual digital dari *holographic performance* menggunakan teknologi sebagai elemen kunci dalam penciptaannya. *Holographic performance* merupakan bentuk karya seni yang dipengaruhi oleh kemajuan teknologi digital, dan karena itu dapat dianggap sebagai karya digital, karena memanfaatkan kemajuan teknologi dengan menggabungkan teknologi seperti CGI, *motion capture*, AI, untuk menciptakan pengalaman visual yang realistis bagi penonton. *Holographic performance* melibatkan multi-unsur atau gabungan metode dengan mekanisme teknologi untuk menghasilkan karya visual digital terutama visual digital dari musisi yang telah meninggal.

Namun, jika hanya melihat pada pengertian dari karya digital saja belum cukup untuk dapat menjawab bahwa karya visual digital dalam *holographic performance* memiliki hak cipta menurut UUHC di Indonesia bagi penciptanya. Jika merujuk pada

⁵² Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, dan Tiara Azzahra Anzani, *loc.cit*.

⁵³ Adobe, "What Is Digital Art?", *loc.cit*.

⁵⁴ Emmanuelle Callerame, *loc.cit*.

UUHC, agar suatu ciptaan dapat melahirkan hak cipta, perlu memenuhi beberapa kriteria yaitu : orisinalitas dan nyata atau berwujud, seperti yang dijelaskan dalam Pasal 1 angka 2 UUHC :

”Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Dengan demikian, untuk suatu karya dapat dianggap memiliki hak cipta, itu haruslah hasil dari kreativitas yang orisinal dan unik dari penciptanya atau kelompok penciptanya”

Hal tersebut sejalan dengan pandangan EW Kinter dan J.Lahr yang menegaskan pentingnya standar dalam pemberian hak cipta, termasuk aspek orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi. Orisinalitas mengacu pada keunikan dan kemutakhiran suatu karya, dimana meskipun ada karya serupa sebelumnya, karya tersebut memiliki ciri khas tersendiri. Kreativitas menjadi penentu dari tingkat orisinalitas karya, dimana terdapat sentuhan unik dari penciptanya. Fiksasi karya adalah kewajiban dimana karya tersebut memiliki wujud konkret di bawah tanggung jawab pencipta.⁵⁵ Jika dijabarkan secara lebih rinci kriteria suatu ciptaan dianggap sebagai hak cipta, yaitu:⁵⁶

1. Orisinalitas, berkaitan dengan kepemilikan hak cipta atau klaim atas suatu karya. Ini menunjukkan bahwa suatu ciptaan harus benar-benar dibuat dan berasal dari pencipta tersebut. Orisinalitas tidak mengharuskan adanya kebaruan dalam ciptaan, tetapi menekankan bahwa ciptaan tersebut haruslah hasil pemikiran atau kreasi pencipta. Karya yang meniru ciptaan orang lain atau yang berasal dari domain publik tidak menghasilkan hak cipta.
2. Kriteria Nyata / Berwujud menekankan bahwa hak cipta hanya melindungi ide yang telah difiksasi atau diwujudkan. Artinya, karya harus diwujudkan dalam bentuk dan media tertentu yang memungkinkannya untuk disajikan, direproduksi, dan dikomunikasikan. Hal ini penting, karena perlindungan hak cipta merupakan fondasi utama dalam ekonomi kreatif nasional dan perlu dijaga dengan kuat melalui perlindungan hukum.

⁵⁵ Jati Restuningsih, Kholis Roisah, dan Adya Paramita Prabandari, “Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Notarius* 14, no. 2 (December 31, 2021): 957–971.

⁵⁶ Khwarizmi Maulana Simatupang, *op.cit.*, 72.

Holographic performance yang menampilkan Musisi yang telah meninggal adalah hasil dari berbagai macam kombinasi dari teknologi canggih seperti AI, CGI, dan *motion capture*. Jika dilakukan penafsiran terhadap karya visual digital tersebut, maka dalam penulisan ini akan menganalisis bagaimana prinsip-prinsip hak cipta diterapkan dalam konteks ini :

5. Orisinalitas : *Holographic performance* jika dianalisis sebagaimana cara pembuatannya merupakan karya baru yang meskipun dihasilkan dari data yang sudah ada seperti *footage* video dan foto lama dari musisi yang telah meninggal, proses penciptaan tersebut membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk dapat menghasilkan visual digital yang begitu realistis yang dapat tampil diatas panggung, seolah musisi tersebut benar-benar ada diatas panggung. Yang dimana karya tersebut dapat menghasilkan keunikan dan kekhasan.
6. Kreativitas : Membuat *holographic performane* dari Musisi yang telah meninggal, melibatkan *creator* yang ahli dalam menggunakan teknologi seperti AI dan CGI untuk menciptakan tampilan visual dan gerakan yang realistis. Proses tersebut memerlukan keahlian teknis dan artistik yang signifikan, mencerminkan kreativitas dari pembuatnya.
7. Kriteria nyata atau berwujud (fiksasi) : *Holographic performance* adalah representasi visual yang dapat dilihat dan disajikan kepada penonton. Proses pembuatan *holographic performance* melibatkan teknologi yang mengubah ide menjadi bentuk visual nyata yang bisa direproduksi dan dikomunikasikan.

Selanjutnya ciptaan merujuk pada Pasal 1 angka 3 UUHC menjelaskan bahwa :

“Setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

Oleh karena itu, hak cipta berkaitan dengan intelektualitas manusia yang berupa hasil kerja otak. Pasal 1 angka 3 UUHC tentang ciptaan menyoroti pentingnya aspek intelektualitas manusia dalam proses penciptaan karya. Pasal tersebut menegaskan bahwa setiap hasil karya, baik itu di bidang ilmu pengetahuan, seni, atau sastra,

merupakan ekspresi dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian seseorang. Ini menandakan bahwa karya cipta tidak hanya terjadi secara acak atau mekanis, tetapi melalui proses yang melibatkan pemikiran, ide, dan usaha kreatif manusia.

Prinsip-prinsip dasar dalam Pasal 1 Angka 3 UUHC, jika dikatikan berdasarkan penafsiran dalam pembuatan *holographic performance* yaitu,

- Imajinasi: Para pencipta *holographic performance* perlu memiliki imajinasi yang kreatif untuk merancang konsep pertunjukan, mulai dari pemilihan musik, visual, hingga narasi atau cerita yang ingin disampaikan melalui hologram.
- Kemampuan Teknis: Penggunaan teknologi seperti CGI, *motion capture*, dan AI dalam pembuatan *holographic performance* memerlukan kemampuan teknis yang tinggi untuk mengoperasikan dan memanfaatkan alat-alat tersebut dengan efektif sehingga menghasilkan visual digital dari musisi yang telah meninggal menjadi realistis.
- Keterampilan Artistik: Para seniman dan desainer visual yang terlibat dalam pembuatan *holographic performance* harus memiliki keterampilan artistik dalam menciptakan animasi, desain grafis, dan efek visual yang menarik dan realistis.
- Keahlian dalam Pemrograman: Para ahli pemrograman juga diperlukan untuk mengembangkan software dan sistem yang mendukung teknologi hologram, seperti pengolahan data *motion capture* atau pengembangan AI untuk mereplikasi gerakan dan ekspresi manusia.
- Pikiran Kreatif : Para pencipta *holographic performance* perlu memiliki pikiran kreatif untuk menghasilkan ide-ide baru dan inovatif dalam konsep dan pelaksanaan pertunjukan, sehingga mampu memberikan pengalaman yang unik bagi penonton.
- Kecekatan dalam Pengaturan Detail: Dalam proses produksi *holographic performance* , kecekatan dalam pengaturan detail seperti pencahayaan, efek

suara, dan interaksi antara hologram dengan lingkungan panggung sangat penting untuk menciptakan pengalaman yang mendalam dan menarik.

Menurut penjabaran diatas, jika dilakukan analisis dan penafsiran, maka karya *holographic performance* dapat dikategorikan sebagai karya cipta, karena karya tersebut memenuhi kriteria utama seperti yang dijabarkan dalam UUHC. Namun, merujuk pada Pasal 40 UUHC, karya visual digital dalam *holographic performance* tidak diatur secara rinci. Untuk memahami apakah *holographic performance* dapat dilindungi hak cipta, perlu adanya penafsiran dasar dengan objek-objek yang dilindungi menurut Pasal 40 UUHC dan melihat kemiripan dasar dengan jenis karya yang sudah diakui dalam undang-undang.

Jika dilakukan penafsiran, *holographic performance* memiliki kemiripan dengan karya sinematografi. Karya sinematografi merujuk pada Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf (m) UUHC mendefinisikan sinematografi sebagai ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya Sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audio visual. Terdapat beberapa ciptaan yang dapat dikategorikan sebagai sinematografi, yaitu Film, sinematografi, iklan tv, animasi, karya rekaman, video blog, video klip, trailet film, dan reportase.

Melihat tata cara pertama dalam pembuatan *holographic performance* yaitu dengan menggunakan arsip-arsip atau *footage* dari video dan atau foto-foto tedahulu dari musisi yang telah meninggal, secara garis besar visual digital tersebut yang dipertunjukan dalam *holographic performance* dapat dikategorisasikan dalam karya sinematografi. Berdasarkan analisis dan penafsiran yang dilakukan, alasan mengapa *holographic performance* dapat dikategorikan sebagai sinematografi adalah :

- Penggunaan gambar bergerak (*moving images*) : Dalam *holographic performance* juga menampilkan gambar bergerak dari musisi yang telah

meninggal, yang dibuat dari foto dan video lama. Hal tersebut sama dengan sinematografi yang merupakan bagian dari penggunaan gambar bergerak.

- Media penyimpanan dan penayangan : sinematografi sendiri berdasarkan definisinya dapat dibuat dalam pita seluloid , pita video, piringan video, cakram optik, dan media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Meskipun *holographic* menggunakan media yang lebih baru (proyeksi holografik), konsepnya tetap sesuai dengan penyimpanan dan penayangan gambar bergerak.
- Integrasi audio-visual : sinematografi menggabungkan elemen visual dan audio seperti dialog, musik, dan efek suara untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sedangkan *holographic performance* menggabungkan visual dari musisi yang telah meninggal diatas panggung dengan mendengar suara nyanyiannya. Sama seperti sinematografi, *holographic performance* menggabungkan gambar bergerak dan suara untuk dipertontonkan oleh banyak orang. Meskipun media dalam mempertunjukkannya beda, tetapi secara garis besar sinematografi dan *holographic performance* sama-sama menggabungkan audio dan visual.
- Pembuatan naratif visual : dalam sinematografi menampilkan film atau video yang menggunakan gambar bergerak untuk menceritakan sebuah alur cerita. Dalam *holographic performance* menampilkan wujud visual dari musisi yang telah meninggal untuk menampilkan suatu pertunjukkan. Sehingga secara garis besar baik sinematografi maupun *holographic performance* sama-sama menggunakan gambar dan suara untuk menceritakan cerita atau menyampaikan pertunjukkan.

Meskipun sinematografi tradisional fokus utama ada pada pembuatan film dengan menggunakan kamera konvensional, *holographic performance* dengan segala teknologi canggihnya, pada dasarnya juga dapat dianggap sebagai bagian dari sinematografi. Ketika kita menonton *holographic performance* , seperti konser hologram dari penyanyi terkenal yang sudah meninggal, kita melihat gambar 3D yang hidup dan juga mendengar suara atau nyanyiannya. Hal tersebut sebenarnya adalah

pengalaman yang mirip dengan menonton film di bioskop. Walaupun cara penciptaannya berbeda, baik sinematografi maupun *holographic performance* menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan cerita maupun pertunjukan yang menarik. Walaupun teknologinya baru, *holographic performance* secara garis besar dapat dikategorikan sebagai bagian dari sinematografi karena prinsip-prinsip dasarnya yang sama dalam menciptakan pengalaman visual dan audio yang menarik.

Kemudian, cara kedua dari pembuatan *holographic performance* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya adalah, menggunakan *body double* dalam *greenscreen*, atau menggunakan aktor pengganti di dalam *greenscreen*. Kemudian, *motion capture* digunakan untuk merekam gerakan dan ekspresi dari penampilan aktor tersebut. Setelah itu, video aktor diperkaya dengan avatar digital subjek yang dibuat berdasarkan data hasil *motion capture*, sehingga menciptakan representasi yang mirip dengan subjek aslinya yang diproyeksikan dalam teknologi hologram. Dari metode pembuatan *holographic performance* ini teknik tersebut dapat dikategorisasikan sebagai karya animasi yang juga masuk dalam sinematografi.

Dalam teknik kedua ini, memiliki hubungan yang erat dengan karya animasi. Animasi merupakan seni menghidupkan benda mati atau karakter yang diilustrasikan atau yang disebut 3D yang dibuat dengan memproyeksikan gambar berurutan secara cepat, satu demi satu. Dalam *holographic performance* teknik kedua tersebut dapat dikategorisasikan sebagai karya animasi karena menggunakan teknologi animasi seperti *motion capture* untuk merekam gerakan dan ekspresi subjek dengan detail yang tinggi. Data *motion capture* tersebut kemudian digunakan untuk menciptakan avatar digital dari musisi yang telah meninggal. Hal tersebut dalam animasi sama seperti menciptakan karakter, namun bedanya dalam *holographic performance* avatar digital tersebut diambil dari wujud musisi yang telah meninggal yang "ditempelkan" pada gerakan dan ekspresi yang diambil dengan teknologi *motion capture*. Selain itu dalam *holographic performance* menciptakan ilusi gerakan atau *performance act* dari subjek yang direpresentasikan secara digital. Avatar digital tersebut merepresentasikan visual yang hidup dan realistis dari subjek aslinya yaitu musisi yang telah meninggal, yang

merupakan inti dari karya animasi. Oleh karena itu, dengan mempertimbangkan proses pembuatan dan sifat karakter visual digital tersebut, dapat disimpulkan bahwa karakter tersebut dapat dikategorisasikan sebagai karya animasi.

Subjek hukum dalam hak cipta yang dijelaskan dalam UU adalah Pencipta dan Pemegang hak cipta. Pencipta menurut Pasal 1 angka 2 UUHC adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Dan Pemegang hak cipta menurut Pasal 1 angka 4 adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima hak tersebut secara sah. Terdapat perbedaan antara pencipta dan pemegang hak cipta, yaitu pencipta sudah pasti yang menciptakan karya, sedangkan pemegang hak cipta belum tentu pencipta.

Dalam penciptaan karya visual digital dari *holographic performance*, pencipta dapat bervariasi tergantung pada beberapa faktor. Karena, *holographic performance* merupakan suatu karya kolaboratif yang melibatkan berbagai pihak dalam proses penciptaannya, mulai dari konsepsi awal hingga produksi akhir. Sehingga jika dianalisis pencipta dalam *holographic performance* secara umum bisa termasuk :

- Animator : pihak yang bertanggung jawab atas pembuatan animasi yang menciptakan visual digital tersebut. Menciptakan model 3D, merancang gerakan, dan mengatur visual karakter atau elemen lain yang ada pada visual tersebut dalam pertunjukkan;
- Desainer Visual : menciptakan dan memberikan efek visual yang menambah keunikan dalam visual digital *holographic performance*;
- Teknisi teknologi : berperan dalam melibatkan teknologi-teknologi seperti AI, *motion capture*, CGI, yang menyempurnakan hasil visual digital dari musisi yang telah meninggal.
- Sutradara : bereperan untuk mengarahkan seluruh proses kreatif, termasuk bagaimana visual digital ditampilkan dan berinteraksi dalam konteks *holographic performance*

Selain itu, karena *holographic performance* melibatkan berbagai pihak, terdapat pula pihak-pihak yang berperan sebagai pemegang hak cipta, yaitu :

- Perusahaan produksi: biasanya *holographic performance* diciptakan oleh sebuah Perusahaan yang merupakan satu kesatuan, yang memperkerjakan animator, sutradara, teknisi, desainer visual, dan lain-lainnya;

Dalam pembuatan *holographic performance*, yang melibatkan berbagai pihak, seperti yang telah disebutkan diatas, tetapi perusahaan produksi memiliki peran sentral. Perusahaan produksi biasanya bertanggung jawab atas keseluruhan proyek, termasuk pendanaan, pengaturan teknis, dan manajemen tim kreatif. Yang biasanya memperkerjakan desainer animasi, ahli visual, ahli teknologi, dan pihak lainnya yang diperlukan dalam *holographic performance*. Hal tersebut dapat merujuk pada Pasal 36 UUHC yang menyatakan bahwa, kecuali diperjanjikan lain, pencipta dan pemegang hak cipta atas ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat ciptaan.

Merujuk pada pasal tersebut, pada umumnya dan yang kebanyakan terjadi di kenyataan, karya visual digital tersebut diciptakan dalam konteks hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, sehingga perusahaan produksi biasanya dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta jikalau tidak diperjanjikan lain. Meskipun perusahaan produksi *holographic performance* merupakan pencipta dan pemegang hak cipta, tentunya mereka perlu memperhatikan pihak-pihak lain seperti :

- Ahli waris dari musisi yang telah meninggal yang wujudnya digunakan dalam *holographic performance* : Dimana musisi yang telah meninggal masih memegang hak terkait atas pelaku pertunjukkan, karena cara pembuatan *holographic performance* yang melibatkan foto dan video terdahulu musisi tersebut. Dalam hal ini harus adanya peralihan hak waris atas hak ekonomi dan hak moral. Peralihan hak ekonomi atas hak terkait dari pelaku pertunjukan salah satunya dapat beralih karena pewarisan dan wasiat, yang dapat merujuk pada pasal 16 dan 29 UUHC. Sedangkan, peralihan hak moral merujuk pada pasal 5 UUHC dapat beralih karena adanya wasiat. Sehingga, ahli waris berhak untuk mendapatkan royalti atau kompensasi atas penggunaan wujud dari musisi tersebut;

- Label Rekaman : penampilan holografik yang pastinya menggunakan suara asli dari musisi, memerlukan izin dari label rekaman yang memegang hak atas rekaman tersebut;
- Penulis lagu dan komposer : izin dari penulis lagu dan komposer yang menciptakan karya yang akan digunakan dalam *holographic performance* harus diperoleh;
- Pemilik materi asli yang digunakan dalam pembuatan visual digital, seperti video atau foto musisi yang telah meninggal, termasuk produser fonogram, dan lembaga penyiaran.

Holographic performance ini dalam penciptaannya melibatkan berbagai pihak yang kompleks. Sehingga, penciptaannya pun perlu memperhatikan berbagai pihak lain yang memiliki hak. Pihak-pihak tersebut seperti ahli waris terutama berhak mendapatkan royalti atau kompensasi atas penggunaan citra dan penampilan musisi yang telah meninggal dalam penciptaan *holographic performance*. Izin atau lisensi juga sangat perlu dilakukan oleh pihak perusahaan *holographic performance* kepada pihak-pihak yang memiliki hak. Oleh sebab itu, untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak, seringkali daitur oleh kontrak yang disepakati sebelumnya. Pentingnya lisensi dan kontrak untuk memastikan hak-hak para pihak terlindungi, terutama hak dari ahli waris.

Selanjutnya, sebagai karya cipta, maka pencipta atau pemilik hak cipta pada visual digital *holographic performance* memiliki hak eksklusif seperti yang dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 UUHC mendefinisikan Hak Cipta sebagai hak eksklusif yang timbul secara otomatis bagi pencipta setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Terdapat dua bentuk hak eksklusif dalam hak cipta, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Merujuk pada Pasal 17 UUHC yaitu,

”Hak ekonomi atas suatu ciptaan tetap berada di tangan sang pencipta atau pemegang hak cipta selama pencipta atau pemegang hak cipta tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi dari pencipta atau pemegang hak cipta tersebut kepada penerima pengalihan hak atas ciptaan.”

Selanjutnya pada Pasal 17 ayat (2) UUHC menjelaskan bahwa hak ekonomi dapat beralih atau diahlikan, namun tidak dapat dialihkan untuk kedua kalinya oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang sama.

Sedangkan, hak moral diatur Pasal 5 ayat (1) UUHC adalah, hak yang melekat secara abadi (tidak dapat hapus/hilang) pada diri pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum; menggunakan nama aliasnya atau samarannya; mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan mempertahankan haknya dalam hak terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.⁵⁷ Hak moral merupakan suatu pengakuan terhadap ciptaan yang dimiliki seseorang adalah berdasarkan hasil intelektual dan pengembangan kepribadiannya.

Eksklusivitas dalam hak cipta merupakan prinsip yang memastikan bahwa pencipta memiliki kendali penuh atas penggunaan dan pemanfaatan karyanya, dengan melarang pihak lain untuk menggunakan atau menyalin karya tersebut tanpa izin. Meskipun demikian, pemegang hak cipta memiliki kewenangan untuk memberikan izin atau lisensi kepada pihak lain, baik secara eksklusif maupun non-ekklusif. Prinsip ini tidak hanya melindungi hak-hak pencipta, tetapi juga memberikan insentif bagi mereka untuk terus berkarya dengan rasa aman. Dalam karya cipta, pencipta atau pemegang hak cipta, memiliki hak eksklusif yang hanya dimiliki oleh masing-masing orang tersebut, maka tidak boleh ada pihak lain yang menggunakannya tanpa seizin dari pemegang hak cipta tersebut.

Adapun jangka waktu Hak moral pada pencipta yang dapat merujuk pada Pasal 57 UUHC menyatakan bahwa

”hak moral pencipta berlaku selama berlangsungnya jangka waktu hak cipta atas ciptaan yang bersangkutan.”

Dalam hal tersebut adanya penegasan bahwa hak moral berlaku selama masa hidup dan ketika pencipta tersebut meninggal dunia. Hal ini memastikan pengakuan dan

⁵⁷ Ferol Mailangkay, *loc.cit.*

perlindungan terhadap pencipta tetap terjaga bahkan setelah kematiannya, serta dapat memberikan insentif bagi pencipta.

Untuk hak ekonomi, yang dimana *holographic performance* berdasarkan analisis diatas dapat dikategorikan sebagai karya sinematografi dan animasi memiliki kerangka perlindungan hukum yang dapat merujuk pada Pasal 59 ayat (1) UUHC yaitu

”Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan ... berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.”

Pasal 59 ayat (2) UUHC,

”Perlindungan hak cipta atas ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.”

Potensi pelanggaran hukum terkait hak cipta dari karya visual digital dalam *holographic performance* mencakup beberapa situasi yang perlu diperhatikan. Salah satunya adalah penggunaan materi yang dilindungi hak cipta, seperti musik, gambar, atau video, tanpa izin dari pemilik hak cipta asli. Selain itu, replikasi atau peniruan karya visual digital yang sudah ada tanpa izin juga dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Penggunaan karya turunan atau adaptasi dari karya asli tanpa izin juga merupakan pelanggaran yang serius. Pemalsuan karya atau identitas pencipta asli tanpa izin juga dapat mengakibatkan pelanggaran hak cipta dan pencemaran nama baik. Selain itu, hak moral pencipta juga perlu diperhatikan, seperti hak untuk diakui sebagai pencipta karya. Pelanggaran hak moral dapat terjadi jika tidak memberikan pengakuan yang layak kepada pencipta asli. Selain itu, penyalahgunaan lisensi atau perjanjian kontrak dengan pemegang hak cipta juga dapat mengakibatkan pelanggaran hukum.

Berdasarkan pemaparan di atas, meskipun tidak diatur secara spesifik dalam UUHC di Indonesia saat ini terkait karya digital, terutama karya visual digital *holographic performance*, dapat disimpulkan bahwa karya visual digital dalam *holographic performance* merupakan suatu karya cipta yang dapat dilindungi oleh UUHC Nomor 28 Tahun 2014 di Indonesia. Hal ini karena karya visual digital tersebut memenuhi unsur-unsur sebagai karya cipta, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 Angka (2) dan (3) UUHC. Selain itu, analisis lebih lanjut menunjukkan bahwa karya visual

digital dari *holographic performance* dapat masuk dalam objek karya cipta yang dilindungi dalam Pasal 40 UUHC, yaitu sinematografi dan animasi.

Meskipun *holographic performance* tidak secara langsung dapat dikategorikan sebagai sinematografi, ada beberapa elemen dan kesamaan dalam proses penciptaan dan presentasi yang bisa ditemui antara keduanya. Dalam *holographic performance* melibatkan penggunaan visual bergerak, pencahayaan, serta proses produksi yang melibatkan perencanaan konsep, pengambilan gambar, penyuntingan, dan pengaturan audio visual yang mirip dengan proses pembuatan sinematografi, dan animasi karena, proses pembuatannya sama menggunakan teknologi *motion capture* dan pengolahan prosesnya memiliki kesamaan. Oleh karena itu, meskipun *holographic performance* memiliki ciri khasnya sendiri sebagai bentuk pertunjukkan visual digital, tetapi memiliki elemen-elemen yang sejalan dengan proses pembuatan karya sinematografi.

Holographic performance merupakan sebuah karya cipta yang terbilang kompleks dalam penciptaannya, melibatkan berbagai pihak yang berperan. Meskipun penciptanya bisa bervariasi tergantung pada kasusnya, namun umumnya, perusahaan yang menyelenggarakan *holographic performance* dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, sejauh tidak ada perjanjian lain yang mengatur. Sesuai dengan Pasal 36 UUHC, perusahaan tersebut memiliki hak atas karya yang dihasilkan dalam hubungan kerja sama atau pesanan. Sebelum melaksanakan penciptaan *holographic performance*, perusahaan harus memperoleh lisensi dari pihak-pihak yang memiliki hak atas materi yang akan digunakan dalam pertunjukan tersebut, terutama ahli waris dari musisi yang telah meninggal. Lisensi ini diperlukan untuk memastikan bahwa penggunaan materi tersebut tidak melanggar hak-hak pihak lain yang terlibat. Dengan demikian, proses penciptaan *holographic performance* tidak hanya memperhatikan aspek kreatif, tetapi juga mengakomodasi kebutuhan perlindungan hak-hak yang relevan bagi semua pihak yang terlibat.

4.2 Analisis Kerangka Perlindungan Hak Publisitas Terhadap Musisi Yang Telah Meninggal Dalam *Holographic Performance* Di Indonesia

Hal paling utama dalam *holographic performance* adalah visual digital dari musisi yang telah meninggal dunia. Representasi visual ini memainkan peran sentral dalam menciptakan *holographic performance* di atas panggung. Dalam *holographic performance* pencipta visual digital dapat menambah dan memodifikasi bakat dari musisi yang telah meninggal dunia dengan bantuan teknologi seperti AI.⁵⁸ Pencipta karya visual digital dengan bantuan teknologi dapat memperbaiki dan meningkatkan penampilan musisi yang telah meninggal seolah-olah sang musisi masih hidup. Dalam hal ini AI dapat digunakan untuk menganalisis rekaman audio dan video musisi terdahulu, kemudian menggabungkan informasi tersebut dengan algoritma mesin agar dapat menciptakan tingkat detail yang tinggi dalam pertunjukan tersebut. Hal ini, yang membuat pertunjukan *holographic performance* tersebut diminati karena musisi yang telah meninggal seperti ”dibawa kembali ke atas panggung” dan bernyanyi seolah-olah mereka masih hidup. Fenomena ini sering disebut juga dengan ”*digital afterlife*” dimana kehadiran dapat dipertahankan atau bahkan diperluas dalam bentuk virtual.

Munculnya fenomena tersebut membuka peluang untuk mengeksploitasi citra dari musisi yang telah meninggal semakin luas. Teknologi yang semakin berkembang ini, memungkinkan replikasi digital dapat dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk keuntungan komersial dari penggunaan citra pribadi musisi yang telah meninggal. Hal ini menimbulkan kekhawatiran terkait etika dan hak hukum atas penggunaan citra digital musisi yang telah meninggal, yang bisa dilakukan tanpa batasan yang jelas. Terlebih lagi dalam hal ini, musisi tersebut telah meninggal dunia, sehingga musisi kehilangan perannya dalam membatasi penggunaan citra atas identitas pribadinya.

Perlindungan citra dari musisi yang telah meninggal merupakan hal yang penting dan utama dalam memastikan integritas dan kehormatan mereka tetap terjaga, terutama mengingat kemungkinan modifikasi yang dapat dilakukan oleh teknologi, seperti gerak tubuh, suara, *performance act*, ciri khas dari musisi yang telah meninggal, dan hal

⁵⁸ Pranav Menon, *loc.cit.*

lainnya yang berkaitan dengan citra pribadi musisi tersebut. Adanya teknologi yang semakin canggih, menyebabkan risiko bahwa representasi visual dari musisi yang telah meninggal dapat berbeda dari ciri khas aslinya atau dimodifikasi secara tidak pantas dan mencederai citra dari musisi tersebut. Oleh karena itu, penting untuk melindungi citra mereka dengan hak publisitas.

Hak publisitas (*right of publicity*) adalah hak setiap individu untuk menguasai dan memperoleh keuntungan dari nilai komersial dan identitas pribadinya. Hak publisitas adalah hak yang melindungi penyalahgunaan nama, kemiripan, atau indikasi identitas pribadi lainnya, seperti nama panggilan, nama samaran, suara, tanda tangan, kemiripan, atau foto, dan aspek lain dari persona mereka untuk keuntungan komersial. Hak publisitas bertujuan untuk mencegah eksploitasi komersial tanpa izin dari orang terkenal berkaitan dengan identitas pribadinya. Hak publisitas dapat melindungi para musisi dalam karier pasca kematian mereka. Hak publisitas memungkinkan para ahli waris dapat melindungi citra dari musisi yang telah meninggal tersebut, sehingga jika terjadi suatu pelanggaran terhadap citra identitas dari musisi yang telah meninggal terdapat hukum yang pasti dan jelas untuk dituntut.

Richard Posner dan William Landes menggambarkan hak publisitas sebagai hak “yang berharga terutama bagi selebriti”. J.T. McCarthy telah mendefinisikan hak publisitas sebagai “hak kekayaan intelektual yang pelanggaranannya merupakan tort komersial dari persaingan yang tidak adil yang memberikan hak untuk mengendalikan penggunaan komersial identitas dan mendapatkan ganti rugi di pengadilan serta nilai komersial dari pengambilan atas citra seseorang tanpa izin. Dasar dari pandangan mengenai hak publisitas adalah bahwa nama, citra, dan atribut pribadi lainnya seseorang dianggap setara dengan hak kebendaan. Dalam industri hiburan, seorang tokoh terkenal memiliki nilai yang sangat tinggi dan melibatkan sejumlah besar uang. Namun, sayangnya saat ini hukum Indonesia belum secara spesifik mengatur mengenai hak publisitas.

Sehingga, jika dianalisis merujuk pada hukum di Indonesia, sejauh dianggap relevan persoalan-persoalan mengenai hak publisitas terdapat langkah preventif dan represif. Yang akan dibahas dalam bagian ini merupakan langkah represif yaitu langkah

yang dapat diambil oleh ahli waris dalam hal pencipta *holographic performance* melanggar citra dari musisi yang telah meninggal yang akan relevan jika diselesaikan dengan Hukum Pidana (KUHP) dan Hukum Perdata (KUHPer) di Indonesia. Melihat dari perspektif hukum di Indonesia, penyelesaian masalah terkait hak publisitas seringkali mencakup dua bidang utama hukum pidana dan hukum perdata. Dalam hukum pidana, terdapat kaidah-kaidah yang mengatur tindak pidana seperti Pencemaran nama baik, yang diatur dalam Pasal 310 KUHP dan perbuatan tidak menyenangkan yang diatur dalam Pasal 335 ayat (1) butir 1 KUHP. Namun, membuktikan adanya unsur-unsur tindak pidana tersebut dalam kasus pelanggaran hak publisitas sering kali sulit, mengingat konteks yang kompleks dan kurangnya ketentuan yang spesifik terkait hak publisitas dalam hukum pidana.

Selanjutnya hukum perdata memberikan kerangka kerja bagi upaya memperoleh ganti rugi atas perbuatan melawan hukum. Dalam KUHPer perbuatan melawan hukum diatur dalam Pasal 1365 KUHPer. Namun, dalam konteks hak publisitas, membuktikan pemenuhan unsur-unsur perbuatan melawan hukum yang diperlukan oleh KUHPerdata untuk terbitnya hak atas ganti rugi tidak selalu mudah. Prosesnya seringkali memerlukan analisis yang mendalam terhadap bukti-bukti yang ada dan hubungan antara perbuatan yang dilakukan dengan kerugian yang diderita oleh pihak yang mengajukan tuntutan.

Dengan demikian, walaupun hukum pidana dan hukum perdata dapat menjadi alat yang relevan dalam penyelesaian kasus pelanggaran hak publisitas, tantangan tetap ada dalam menegakkan hak-hak tersebut. Sehingga, Perlindungan yang lebih baik diperlukan melalui penyempurnaan dan penyesuaian kerangka hukum yang ada agar lebih sesuai dengan dinamika dan kompleksitas masalah hak publisitas dalam era digital saat ini.

Selain daripada hukum pidana dan hukum perdata Indonesia, dalam hal ini *holographic performance* yang melibatkan AI dalam pembuatannya dapat dikatakan relevan jika menggunakan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) No. 19 Tahun 2016. Fungsi AI dalam menciptakan visual digital dalam *holographic performance* cukup krusial, karena AI melalui metode *deep learning* dan

machine learning dapat mengembangkan algoritma komputer dan model yang meniru cara kerja otak manusia. Salah satu aplikasi AI yang digunakan dalam *holographic performance* adalah *Deep Fake*. Metode *deep learning* dan *machine learning* dalam konteks ini dilatih menggunakan dataset berupa gambar atau video seseorang khususnya musisi yang telah meninggal yang nantinya akan "ditiru" oleh model tersebut. Penerapan *deep fake* dalam *holographic performance* mampu menciptakan hologram Musisi yang dapat menampilkan Gerakan panggung, ekspresi wajah, dan bahkan berinteraksi dengan penonton dengan tingkat realisme yang tinggi.

Sehingga, perlindungan atas visual digital dari musisi yang telah meninggal dapat menggunakan Pasal 26 UU ITE untuk melindungi data atas foto dan video musisi yang diakses menggunakan teknologi AI. Pasal 26 UU ITE berbunyi

"Kecuali ditentukan lain oleh peraturan perundang-undangan, penggunaan setiap informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi seseorang harus dilakukan atas persetujuan orang yang bersangkutan."

Pasal tersebut memberikan perlindungan terhadap data pribadi. Jika dikaitkan dengan visual digital *holographic performance*, yang dimana melibatkan data elektronik seperti video atau foto musisi yang telah meninggal, hal tersebut dapat dianggap sebagai pengolahan data pribadi. Oleh karena itu, siapapun yang menggunakan data pribadi tersebut tanpa izin dapat melanggar pasal ini. Meskipun tidak menyebutkan hak secara spesifik mengenai hak publisitas, peraturan tersebut dapat menjadi dasar hukum untuk menuntut pelanggaran hak publisitas dan batas-batas penggunaan dalam konteks penggunaan data pribadi seseorang, termasuk musisi yang telah meninggal, dalam pembuatan visual *holographic performance*.

Selanjutnya, jika melakukan penafsiran dan analisis lebih jauh dalam konteks perlindungan hak publisitas, terdapat mekanisme perlindungan lain yang digunakan dalam konteks ini, yaitu prinsip-prinsip perlindungan dalam UUHC. Meskipun UUHC lebih fokus memberikan perlindungan terhadap "karya" dan bukan citra dari tokoh terkenal, namun salah satu prinsip dalam UUHC dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah terkait perlindungan citra dari musisi yang telah meninggal. Mengingat cara pembuatan *holographic performance* dengan mengumpulkan *footage* baik berupa

video-video atau foto ketika musisi tersebut masih hidup, dapat dikaitkan dengan hak terkait atau *neighboring rights*.

Meskipun hak terkait tidak secara spesifik membahas mengenai citra pribadi musisi, namun hak terkait dapat memberikan perlindungan baik hak moral dan hak ekonomi bagi ahli waris musisi yang telah meninggal jikalau penampilan terdahulunya dijadikan bahan sebagai penciptaan visual digital *holographic performance*.

Hak terkait menurut Pasal 1 Ayat (5) UUHC adalah

” hak yang berkaitan dengan hak cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produsen fonogram, atau lembaga penyiaran.”

Dalam konteks *holographic performance*, penggunaan *footage* tersebut dapat dianggap sebagai bagian dari hak terkait yang dimiliki oleh pelaku pertunjukan. Definisi pelaku pertunjukan dalam UUHC mencakup seseorang yang secara sendiri-sendiri atau beberapa orang secara bersama-sama menampilkan, mempergerakkan, mempertunjukkan, menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, atau memainkan suatu karya musik, drama, tari, sastra, ekspresi budaya tradisional, atau karya seni lainnya, termasuk drama dan film. Oleh karena itu, meskipun musisi tersebut telah meninggal, hak terkait yang melekat pada penampilan mereka tetap relevan dan harus dilindungi.

Hak terkait Berdasarkan UUHC sebagai bagian dari pada hak cipta yang merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Dengan begitu, pelaku pertunjukan sebagai bagian dari hak terkait memiliki perlindungan atas hak moral dan hak ekonomi. Merujuk Pasal 21 UUHC,

“hak moral pelaku pertunjukan merupakan hak yang melekat pada pelaku pertunjukan yang tidak dapat dihilangkan atau tidak dapat dihapus dengan alasan apapun walaupun hak ekonominya telah dihilangkan.”

Pasal 22 UUHC, hak moral pelaku pertunjukan meliputi hak:

- Namanya dicantumkan sebagai pelaku pertunjukan, kecuali disetujui sebaliknya.

- Tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya kecuali disetujui sebaliknya.

Pasal 23 UUHC mengatur hak ekonomi bagi pelaku pertunjukan. Ini mencakup hak untuk melakukan pertunjukan, memberikan izin, atau melarang penggunaan karyanya dalam berbagai konteks, seperti penyiaran, fiksasi, penggandaan, distribusi, dan penyediaan akses publik. Dengan demikian, pelaku pertunjukan memiliki kontrol atas pembuatan, reproduksi, dan penyiaran penampilannya serta hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaannya dalam konteks yang berbeda. Maka berdasarkan pasal tersebut, pelaku pertunjukan memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaan karyanya dalam berbagai konteks, seperti dalam pembuatan, pembaruan, dan penyiaran, yang kemudian dapat dibagi lebih lanjut sebagai berikut:

- d) Membuat: Pelaku pertunjukan memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang pembuatan rekaman dari penampilannya. Ini berarti bahwa seseorang tidak boleh merekam atau membuat salinan dari penampilan seniman tanpa izinnya.
- e) Memperbanyak: Hak untuk memperbanyak penampilan pelaku pertunjukan mencakup hak untuk mengizinkan atau melarang reproduksi atau duplikasi dari rekaman atau karya tersebut.
- f) Menyiarkan: Hak untuk menyiarkan penampilan pelaku pertunjukan mencakup hak untuk memberikan izin atau melarang penggunaan karyanya dalam konteks penyiaran. Ini dapat mencakup menyewakan rekaman, melakukan pertunjukan umum, melakukan komunikasi langsung, atau melakukan komunikasi interaktif.

Sehingga, ahli waris bisa menjaga hak moral dan hak ekonomis setelah pelaku pertunjukan meninggal. Ahli waris memiliki hak atas ekonomi dari *performers right* musisi yang telah meninggal yang digunakan dalam *holographic performance*, serta dapat menjadi pihak yang memberi izin atau melarang penggunaan komersialisasi dari pelaku pertunjukan yang telah meninggal. Terkait dengan hak ekonomi, penggunaan

visual dari *footage* video serta foto dari musisi yang telah meninggal (*deceased celebrity*), yang digunakan untuk pertunjukan secara komersial dapat menimbulkan hak ekonomi berupa royalti. Hal tersebut sebagaimana diatur dalam Pasal 1 Permenkumham Nomor 9 Tahun 2022 tentang Pelaksanaan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/atau Musik,

“Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait yang diterima oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan atau pemilik Hak Terkait.”

Dibalik seluruh pasal yang dijelaskan diatas, pada dasarnya tidak ada peraturan spesifik dan khusus yang mengatur mengenai hak citra pribadi dari seorang tokoh terkenal dalam hal ini adalah musisi yang telah meninggal. Sehingga, langkah preventif dan pasti yang dapat digunakan untuk melindungi citra pribadi dari musisi yang telah meninggal tersebut, peran ahli waris sangat penting dalam membuat kerangka kontrak dengan para pihak yang terlibat dalam penciptaan *holographic performance*. Kontrak tersebut dapat merinci persetujuan antara pihak yang mewakili musisi yang telah meninggal, seperti ahli waris, dengan pihak yang bertanggung jawab atas produksi dan pengelolaan *holographic performance*. Dalam konteks perlindungan citra musisi, maka ahli waris dapat membuat kontrak yang mencakup mengenai batas-batas penggunaan representasi visual dari musisi yang telah meninggal. Selain itu mengenai pembagian royalti juga merupakan hal yang penting, karena ahli waris berhak untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari penggunaan visual musisi yang telah meninggal tersebut. Dengan demikian, kontrak yang relevan merupakan langkah penting dalam memastikan perlindungan hak-hak musisi yang telah meninggal dan ahli waris mereka dalam situasi penggunaan citra atau penampilan digital dalam *holographic performance*.

Berdasarkan penjabaran terdapat langkah preventif dan represif yang dapat dilakukan oleh ahli waris. Dalam bagian ini langkah represif yang dapat dilakukan ahli waris jika terjadi pelanggaran atas citra dari musisi yang telah meninggal dapat menggunakan beberapa dasar hukum yang ada di Indonesia, yaitu Hukum Pidana, Hukum Perdata, UU ITE, UUHC mengenai Hak Terkait atas pelaku pertunjukkan, dan

Hukum Kontrak. Hukum Pidana dapat diterapkan jika terdapat tindakan yang melanggar hukum dan merugikan citra musisi yang telah meninggal, seperti pencemaran nama baik atau penggunaan gambar dan suara tanpa izin. Hukum Perdata memberikan perlindungan melalui gugatan perdata yang bisa diajukan oleh keluarga atau ahli waris dari musisi yang telah meninggal terkait pelanggaran hak pribadi, seperti hak atas privasi dan nama baik. UU ITE dapat melindungi citra pribadi musisi atas data elektronik berupa video dan foto dari musisi yang meninggal dari pembuatannya yang melibatkan AI. Hak Terkait atas Pelaku Pertunjukkan melindungi hak-hak artistik dan ekonomi musisi, termasuk setelah mereka meninggal, dengan mengontrol penggunaan karya rekaman, dan penampilan mereka.

4.3 Analisis Perlindungan Terhadap Citra Dari Musisi Yang Telah Meninggal Yang Digunakan Dalam *Holographic Performance* Berdasarkan Kontrak Di Dalam Industri Hiburan

Holographic performance melibatkan berbagai pihak dengan peran dan tanggung jawab yang berbeda-beda. Oleh karena itu, perlindungan hukum melalui kerangka kontrak menjadi sangat penting untuk memastikan hak dan kewajiban semua pihak terdefiniskan dengan jelas dan terlindungi. Hukum kontrak merupakan langkah preventif yang dapat digunakan oleh ahli waris yang sah atau pihak lain untuk melindungi haknya agar terhindar dari terjadinya pelanggaran yang dapat merugikan baik dalam hak ekonomi dan hak moral. Hukum kontrak di Indonesia merujuk pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHP), yang mencakup beberapa pasal penting. Pasal 1313 KUHP mendefinisikan kontrak sebagai suatu perbuatan di mana satu orang atau lebih saling mengikatkan diri terhadap satu orang lain atau lebih. Pasal 1338 KUHP mengatur asas kebebasan berkontrak, yaitu asas yang memberikan kebebasan kepada para pihak dalam kontrak untuk membuat, menentukan isi, maupun bentuk dari perjanjian tersebut. Pasal 1320 KUHP menjelaskan syarat-syarat keabsahan kontrak yang terdiri dari empat syarat: kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat suatu perikatan, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal.

Holographic performance merupakan kegiatan yang dapat dikategorikan berada dalam lingkup industri hiburan. Dalam dunia industri hiburan, kontrak memainkan peran yang sangat penting karena menyediakan kerangka hukum untuk mengatur hubungan antara berbagai pihak yang terlibat. Terutama dalam konteks *holographic performance* yang melibatkan musisi yang telah meninggal, dimana kontrak menjadi sangat penting bagi ahli waris untuk mencegah penyalahgunaan citra musisi yang telah meninggal tersebut dan mendapatkan keuntungan atas penggunaan visual dari musisi tersebut. Dengan adanya kontrak yang jelas dan terperinci, hak dan kewajiban semua pihak dapat diatur dengan baik, sehingga kepentingan komersial dan kehormatan citra pribadi musisi tersebut dapat terlindungi secara efektif.

Dalam industri hiburan terdapat beberapa pihak yang memiliki peran sentral, salah satunya adalah Artis atau *Talent* dan Pihak Industri Hiburan. Pertama ahli waris dari musisi yang telah meninggal. Ahli waris memiliki peran sentral dalam melindungi musisi yang telah meninggal. Namun dalam hal ini harus ada status hukum yang jelas mengenai ahli waris tersebut, bahwa ahli waris tersebut merupakan ahli waris yang sah dari musisi yang telah meninggal. Keabsahan status hukum tersebut berguna sebagai dasar hukum yang kuat untuk menuntut hak dan melindungi kepentingan musisi yang telah meninggal. Dengan adanya dasar hukum yang kuat ahli waris dapat menjadi pihak yang mewakili kepentingan sang musisi baik berkaitan dengan citra dan komersialisasi. Peran ahli waris dalam pembuatan kontrak sangatlah penting untuk memastikan *holographic performance* sesuai dengan nilai-nilai dan visi yang dipegang oleh musisi semasa hidupnya. Selain itu, mereka juga berperan dalam negosiasi kontrak untuk memastikan royalti yang adil dan hak penggunaan yang tepat atas karya musik dan citra sang musisi.

Di sisi lain, perusahaan produksi dari *holographic performance* atau pihak industri hiburan memiliki peran yang sangat penting dalam mengorganisir dan menjalankan pertunjukan tersebut. Mereka tidak hanya bertanggung jawab atas penciptaan visual digital yang membangkitkan kembali sosok musisi yang telah meninggal, tetapi juga mengelola aspek-aspek lain dari produksi tersebut. Selain itu, pihak industri hiburan ini juga terlibat dalam negosiasi kontrak yang kompleks dengan ahli waris musisi.

Salah satu aspek kunci dari negosiasi ini adalah memperoleh lisensi yang diperlukan untuk menggunakan citra visual musisi yang telah meninggal tersebut. Hal ini melibatkan pengaturan yang cermat terkait royalti dan hak penggunaan wujud serta identitas musisi dalam konteks *holographic performance*. Namun, tanggung jawab mereka tidak berhenti di situ. Mereka juga harus mengurus negosiasi kontrak dengan pihak lain yang memiliki hak-hak terkait. Misalnya, mereka harus mendiskusikan hak terkait dengan produser fonogram dan lembaga penyiaran, hak cipta yang dimiliki oleh label rekaman, pencipta lagu, serta pihak lain yang memiliki klaim atas karya dan hak yang digunakan dalam proses komersialisasi *holographic performance*.

Terdapat empat kontrak utama yang umumnya ditemukan pada kontrak dalam industri hiburan, berikut adalah bagaimana empat jenis kontrak utama tersebut dapat dikaitkan dengan *holographic performance*:

1. *Talent Contracts* (Kontrak Bakat): Kontrak bakat dalam konteks *holographic performance* akan melibatkan perjanjian antara ahli waris musisi yang telah meninggal (sebagai wakil dari *talent* atau artis) dan perusahaan produksi *holographic performance*. Kontrak ini akan mengatur berbagai aspek, termasuk hak penggunaan citra holografik musisi, penentuan royalti yang diterima oleh ahli waris, ketentuan eksklusivitas penggunaan citra, dan hak kekayaan intelektual terkait dengan materi holografik yang diproduksi.
2. *Production Contracts* (Kontrak Produksi) : Kontrak produksi dalam *holographic performance* akan mengatur hubungan antara perusahaan produksi *holographic performance* dengan berbagai pihak yang terlibat dalam pembuatan konten holografik. Ini mencakup kontrak dengan perusahaan produksi teknologi untuk penciptaan visual digital, penyedia layanan teknis, serta tim kreatif yang terlibat dalam produksi konten holografik. Kontrak ini akan mengatur aspek pembiayaan pertunjukan, kepemilikan kekayaan intelektual atas konten yang dihasilkan (visual digital musisi yang telah meninggal), serta pembagian royalti atau kompensasi kepada berbagai pihak terlibat.

3. *Distribution Contracts* (Kontrak Distribusi): Kontrak distribusi dalam konteks *holographic performance* akan menentukan bagaimana konten holografik akan didistribusikan dan dikomersialisasikan kepada publik. Ini melibatkan perjanjian antara perusahaan produksi *holographic performance* dengan platform digital, stasiun televisi, atau entitas lain yang bertanggung jawab atas distribusi dan pemasaran acara tersebut. Kontrak ini mencakup hak distribusi, wilayah yang dicakup, biaya distribusi, serta kewajiban pemasaran dan promosi untuk memastikan acara holografik mencapai audiens yang tepat.
4. *Licensing Agreement* (Perjanjian Lisensi): Perjanjian lisensi sangat penting dalam *holographic performance* untuk mengatur penggunaan hak kekayaan intelektual, seperti musik, penampilan visual, dan elemen lainnya dari musisi yang telah meninggal maupun pihak lain yang memiliki hak eksklusif. Perjanjian ini akan merinci syarat dan ketentuan di mana citra holografik, karya musik, label rekaman, dan pihak lainnya yang terkait agar dapat digunakan oleh perusahaan produksi *holographic performance*. Ini termasuk hak untuk reproduksi, distribusi, dan kinerja dalam konteks holografik, serta pembagian royalti antara ahli waris, hak terkait, pemilik hak cipta dan pihak yang menyelenggarakan acara.

Selanjutnya, jika fokusnya dalam hal melindungi citra dari musisi yang telah meninggal dapat menggunakan analisis pada kontrak-kontrak dalam bisnis hiburan yang pada dasarnya dapat dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu : (1) Kontrak yang dibuat untuk menjamin dan melindungi pemberian atau perolehan hak-hak yang diperlukan untuk memproduksi produk hiburan tertentu bagi publik; dan (2) Kontrak-kontrak untuk penyediaan atau perolehan layanan jasa dari atau untuk pihak talenta atau artis yang dianggap memiliki kreativitas tertentu di bidang hiburan.

Jenis kontrak yang pertama memiliki peran penting dan relevan dalam *holographic performance* , yang biasanya mencakup :

1. Pemberian lisensi atau penyerahan hak cipta dari pihak artis atau talenta kepada pihak industri untuk memproduksi dan atau mendistribusikan karya-karya mereka.

2. Pemanfaatan dan atau penyerahan hak-hak pribadi (*personal rights*) untuk digunakan dalam kegiatan hiburan tertentu dengan tujuan untuk mendapatkan manfaat ekonomis dari hak-hak tersebut.

Kontrak-kontrak untuk pemanfaatan hak cipta, termasuk hak terkait, hak publikasi, hak publisitas dari penggunaan citra pribadi musisi yang telah meninggal dalam *holographic performance*, terkait dengan beberapa isu umum yang memerlukan penajaman dalam negosiasi dan perumusan pasal-pasal kontraknya, berikut pasal-pasal kunci dalam kontrak yang harus ada, antara lain :

- a. Apakah hak-hak yang dimiliki oleh perusahaan produksi *holographic performance* akan diserahkan atau diperoleh melalui pemberian lisensi untuk memproduksi atau mendistribusikan karya dari musisi yang telah meninggal, atau diserahkan melalui pengalihan sebagian atau seluruh hak kepada pihak perusahaan produksi *holographic performance*? Dalam lisensi, pihak lisensi mendapatkan hak tertentu untuk menggunakan karya pihak musisi, sedangkan dalam assignment, pihak musisi mengalihkan sebagian atau semua haknya kepada pihak lain (*assignee*) yang kemudian berhak menggunakan karya tersebut. Contoh dalam *holographic performance* pihak perusahaan produksi perlu menjelaskan jenis konten yang akan digunakan seperti rekaman audio, video, foto dan bahan arsip lainnya dari musisi yang telah meninggal.
- b. Apakah lisensi yang diberikan memiliki sifat eksklusif atau non-eksklusif? Penegasan dalam hal ini penting karena merupakan langkah preventif untuk menghindari masalah di kemudian hari tentang kemungkinan pihak ahli waris dari musisi yang telah meninggal memberikan lisensi kepada lisensi lain melalui perjanjian sub-lisensi. Dalam hal ini maksudnya mencegah ahli waris memberikan lisensi kepada perusahaan produksi *holographic performance* yang lainnya atas wujud visual dari musisi yang telah meninggal tersebut. Namun lebih menguntungkan jika ahli waris memberikan lisensi non-eksklusif, sehingga jika ada perusahaan produksi lain yang akan membuat *holographic performance* terhadap musisi yang telah meninggal tersebut, membuka peluang ahli waris untuk mendapatkan hak ekonomi yang lebih.

- c. Dalam hal *holographic performance* jika pihak musisi mengalihkan hak nya melalui *assignment*, perlu ditegaskan apakah pengalihan *assignment* tersebut dalam jangka waktu tertentu atau seluruh kepemilikan dialihkan. Jadi, durasi dan jangkauan pengalihan hak harus ditentukan dengan tegas. Maksudnya dalam hal ini ahli waris perlu dengan tegas menyatakan periode waktu penggunaan citra dari musisi yang dialihkan kepada perusahaan produksi. Misalnya apakah pengalihan hak ini berlaku untuk satu kali pertunjukan holografik, atau untuk beberapa kali pertunjukan. Selanjutnya ahli waris juga harus dengan jelas dan spesifik hak-hak apa saja yang dialihkan.
- d. Pembatasan-pembatan yang dikenakan kepada penerima lisensi (*assigne*), dalam hal *holographic performance* pembatasan tersebut penting dalam hal citra pribadi musisi yang telah meninggal, seperti menentukan tindakan-tindakan yang diperlukan harus berdasarkan izin dari ahli waris musisi yang telah meninggal. Contohnya perbuatan perusahaan produksi dan atau pencipta visual digital dalam *holographic performance* untuk menggunakan nama, citra, wujud, suara musisi yang telah meninggal untuk mendapatkan persetujuan dari pihak ahli waris.
- e. Kesepakatan antara para pihak yang terlibat dalam *holographic performance* mengenai jumlah, nilai, dan tata cara penghitungan serta pembayaran kompensasi dari penerima lisensi. Hal tersebut seperti royalti, honorarium, fasilitas, dan lain sebagainya. Contohnya atas penggunaan visual digital dari wujud musisi yang telah meninggal pihak ahli waris berhak atas kompensasi atau royalti atas penggunaan citra dan karya musisi yang telah meninggal tersebut.
- f. Jaminan dan pertanggungjawaban apa yang dibuat serta ditegaskan oleh masing-masing pihak terkait hak-hak pihak musisi yang dijadikan objek perjanjian, seperti jaminan atas karya dari musisi merupakan karya asli. Selanjutnya jaminan dan pertanggungjawaban dari pihak pencipta visual digital dalam *holographic performance* agar tidak mencederai citra dari musisi yang telah meninggal.

- g. Perlu adanya jaminan terkait dengan hak moral, yang menyertakan ketentuan untuk melindungi hak moral musisi yang telah meninggal, termasuk pengakuan terhadap karya asli dan tidak melakukan perubahan yang merugikan reputasi musisi yang telah meninggal.
- h. Pengaturan modifikasi wujud dari musisi yang telah meninggal. Mengatur penggunaan teknologi seperti AI dalam menciptakan dan memodifikasi penampilan musisi yang telah meninggal dalam wujud digital. Harus tercantum batasan-batasan modifikasi citra dan penampilan musisi tersebut.

Berdasarkan penjelasan diatas, dalam konteks *holographic performance*, kompleksitas utama terletak pada fakta bahwa musisi yang dihadirkan telah meninggal dunia. Kondisi ini menempatkan ahli waris dalam posisi yang sangat krusial, karena merekalah yang memegang hak atas citra, nama, dan karya dari musisi yang telah meninggal tersebut. Untuk itu, kontrak bagi ahli waris harus dirancang dengan cermat dan mencakup beberapa aspek penting untuk memastikan perlindungan atas hak-hak mereka seperti yang telah dijelaskan diatas.

Selain itu, terdapat pula pihak-pihak yang juga memiliki hak dengan adanya *holographic performance*. Pihak-pihak tersebut perlu dilibatkan dalam pembuatan kontrak, yaitu :

1. Pemilik hak cipta dan hak terkait, termasuk pencipta lagu yang dibawakan musisi dalam *holographic performance*, label rekamana, produser fonogram, lembaga penyiaran, yang berkaitan dengan hak terkait dalam UUHC. Lisensi dari pihak-pihak tersebut diperlukan untuk menggunakan karya-karya ini dalam *holographic performance* .
2. Manajemen artis, yang mungkin masih aktif mengelola warisan dan hak dari musisi yang telah meninggal. Dalam hal ini manajemen artis dapat berfungsi sebagai perantara antara ahli waris, produser, dan pihak lain.

Berdasarkan analisis diatas, dapat disimpulkan bahwa kerangka kontrak dalam industri hiburan merupakan langkah preventif, jelas, krusial dan juga penting untuk melindungi citra dari musisi yang telah meninggal dan juga memberikan hak ekonomi bagi ahli waris, serta memberikan perlindungan dari pihak lain yang haknya digunakan

dalam pertunjukan tersebut. Tanpa memperhatikan keutamaan dari kontrak dapat merugikan musisi yang telah meninggal beserta ahli warisnya, karya-karyanya, dan pihak-pihak lain baik dalam konteks sebagai, pencipta, pemegang hak cipta, pemegang hak terkait, dan pihak-pihak lain yang terlibat. *Holographic performance* melibatkan berbagai pihak dengan peran berbeda, sehingga perlindungan hukum melalui kerangka kontrak di industri hiburan menjadi sangat penting untuk memastikan hak dan kewajiban semua pihak terdefinisikan dengan jelas dan terlindungi.

Kontrak-kontrak dalam industri hiburan, terutama untuk *holographic performance*, harus mencakup aspek-aspek seperti jenis hak yang diserahkan, sifat eksklusifitas lisensi, durasi dan jangkauan pengalihan hak, wilayah berlakunya lisensi, kompensasi, serta jaminan dan pertanggungjaban atas hak-hak musisi. Ahli waris musisi yang telah meninggal memiliki peran penting dalam memegang hak atas citra, hak atas ekonomi atau kompensasi dari penggunaan wujud musisi tersebut, dan karya musisi. dan kontrak bagi mereka harus memastikan perlindungan atas hak-hak tersebut, melibatkan produser, tim kreatif, pemilik hak cipta, dan manajemen artis untuk keberhasilan dan kepatuhan hukum dari pertunjukan tersebut.