

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN
FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi
Nomor: 1856/SK/BAN-PT/Ak-PNB/S/V/2023

**Analisa Hukum Atas Karya Visual Digital Terhadap Musisi Yang Telah
Meninggal Dalam *Holographic Performance* Berdasarkan Undang-Undang
Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014**

OLEH

**Nama Penyusun : Tasya Rizky Nabila Safrilyan
NPM : 6052001444**

PEMBIMBING

Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL.,SP1



Penulisan Hukum
Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan
Untuk Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana
Program Studi Hukum

2024

Penulisan Hukum dengan judul

**Analisa Hukum Atas Karya Visual Digital Terhadap Musisi Yang Telah Meninggal Dalam
Holographic Performance Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014**

yang ditulis oleh:

Nama: Tasya Rizky Nabila Safriyan

NPM: 6052001444

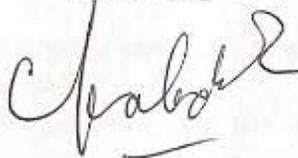
Pada tanggal: 26/06//2024

Telah disidangkan pada

Ujian Penulisan Hukum Program Studi Hukum Program Sarjana

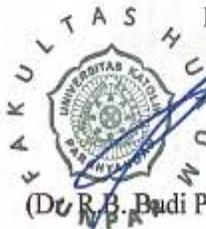
Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing



(Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL.,SP1)

Dekan,



(Dr. R. B. Budi Prastowo, S.H., M.Hum)



PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tasya Rizky Nabila Safriyan

NPM : 6052001444

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah/karya penulisan hukum yang berjudul:

"Analisa Hukum Atas Karya Visual Digital Dalam *Holographic Performance* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014"

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya diatas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 22 Maret 2024

Penyusun Karya Ilmiah/ Karya Penulisan Hukum

Tasya Rizky Nabila S.
6052001444

ABSTRAK

Saat ini teknologi berkembang sangat pesat, menghasilkan berbagai inovasi di berbagai sektor industri, termasuk hiburan. Industri hiburan memanfaatkan teknologi untuk menciptakan visual digital dari musisi yang telah meninggal, seperti dalam *holographic performance* yang menampilkan musisi tersebut di atas panggung. Meskipun teknologi membuka peluang kreativitas baru, muncul pertanyaan hukum mengenai status hukum visual digital sebagai karya cipta. Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 tidak secara tegas mengatur karya digital, menimbulkan ketidakjelasan mengenai kepemilikan dan perlindungan karya tersebut. Perlindungan yang jelas diperlukan untuk memastikan pencipta dan pemilik hak cipta merasa aman, terutama dalam konteks *holographic performance* yang melibatkan musisi yang telah meninggal. Selain itu, penggunaan teknologi untuk menciptakan visual digital dari musisi yang telah meninggal juga menimbulkan pertanyaan etis dan hukum tentang hak publisitas atas pemanfaatan identitas pribadi musisi tersebut yang dikomersialisasikan. Namun, Indonesia belum meratifikasi undang-undang yang mengatur hak publisitas, sehingga menyulitkan dalam melindungi citra musisi yang telah meninggal. Penelitian ini menggunakan metode pendekatan normatif dengan *metode statute approach* dan *conceptual approach*. Penelitian bersifat deskriptif analitis dengan menggunakan data sekunder dari studi kepustakaan, dianalisis secara kualitatif, dan kesimpulan diambil dengan metode deduktif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa visual digital, berdasarkan analisis Pasal 1 angka 2 UUHC, termasuk sebagai karya yang orisinal, kreatif, khas, dan pribadi. Pasal 1 angka 3 juga mengakui visual digital dari *holographic performance* sebagai cerminan inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian seseorang. Visual digital ini memiliki kesamaan dengan unsur-unsur dasar sinematografi dan animasi dalam Pasal 40 UUHC. Untuk melindungi hak cipta, hak publisitas, dan hak terkait, penegakan hukum melalui kontrak menjadi sangat penting. Kerangka kontrak dalam industri hiburan yang jelas dapat memberikan perlindungan dan keuntungan eksklusif bagi ahli waris musisi yang telah meninggal serta semua pihak yang terlibat, dan juga mencegah pelanggaran atas citra musisi yang dikomersialisasikan oleh pencipta *holographic performance*.

Kata Kunci: *Holographic Performance, Hak Cipta, Hak Publisitas, teknologi hologram, industri hiburan, Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah SWT yang selalu memberikan kemudahan, kelancaran, dan petunjuk yang diberikan oleh-Nya selama proses menyelesaikan penulisan hukum dengan judul **”Analisa Hukum Atas Karya Visual Digital Terhadap Musisi Yang Telah Meninggal Dalam *Holographic Performance* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014”**.

Dalam perjalanannya, Penulis menyadari betapa banyaknya bantuan serta dukungan yang Penulis peroleh dari lingkungan sekitar. Oleh karena itu, penulis ingin memanfaatkan kesempatan ini untuk menyatakan terimakasih sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang selalu bersedia untuk memberikan bantuannya baik secara langsung maupun tidak langsung, sejak awal hingga akhir penyusunan penulisan hukum in. Dengan sepeenuh hati, terimakasih Penulis sampaikan kepada :

1. Allah SWT sebagai sumber segala kemudahan dan keberkahan dalam menyelesaikan skripsi ini, kepercayaan dan kesadaran akan kehadiran-Nya memberikan penulis kekuatan untuk menghadapi setiap tantangan yang muncul selama proses penulisan skripsi.
2. Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL.,SP1, selaku dosen pembimbing proposal hukum dan pembimbing penulisan hukum yang telah membantu penulis dan memberikan masukan serta arahan bagi penulis selama proses dari awal hingga selesai penulisan hukum.
3. Mama dan Papa yang memiliki peran sangat besar dalam mendukung perjalanan pendidikan penulis di UNPAR. Peran mama papa yang memberikan inspirasi dan dukungan telah membantu penulis untuk meraih kesuksesan di dunia pendidikan, selain itu kehadiran Mama dan Papa merupakan motivasi penulis agar segera membereskan penulisan hukum ini dan menjadi orang sukses.

4. Amah dan Opah yang selalu memberikan penulis semangat, serta nasehat dalam dunia perkuliahan dan masa depan, serta selalu mendukung penulis dalam menjalankan hidup.
5. Rayka Astarama, yang selalu memberikan dukungan, semangat, dan menemani penulis selama proses pengerjaan penulisan hukum.
6. Syifa Afifah, Sabila Malik, Chevionita, Chilva Ayunda, Aliya Kanyaguna, selaku sahabat-sahabat penulis yang selalu menghibur penulis dikala stress mengerjakan penulisan hukum, dan selalu memberikan dukungan kepada penulis.
7. Zheva Liu, Alma Maritza, Tasya Tazkia, selaku sahabat-sahabat penulis di dunia perkuliahan yang selalu memberikan Penulis saran serta membantu penulis selama proses penulisan hukum ini, dan menghibur penulis selama di perkuliahan.

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL	vi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian.....	8
1.4 Manfaat Penelitian.....	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis.....	9
1.5 Metode Penelitian.....	10
1.5.1 Sifat Penelitian	11
1.5.2 Metode Pendekatan	11
1.5.3 Teknik Pengumpulan Data	12
1.5.4 Jenis Data dan Teknik Analisa	12
1.6 Sistematika Penulisan.....	13
BAB II	15
TINJUAN YURIDIS TENTANG HAK CIPTA SECARA UMUM DAN KARYA VISUAL DIGITAL DALAM <i>HOLOGRAPHIC PERFORMANCE</i>	15
2.1 Tinjauan Hak Cipta Sebagai Kekayaan Intelektual.....	15
2.2 Tinjauan Pengaturan Hak Cipta Dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia 17	
2.2.1 Definisi Hak cipta.....	17
2.2.2 Subjek dan Objek Hukum Hak Cipta (Pemegang Hak Cipta).....	18
2.2.3 Hak Yang Ada Pada Hak Cipta	22
2.2.4 Prinsip-Prinsip Hak Cipta.....	25
2.2.5 Masa Berlaku Perlindungan Hak cipta	26

2.2.6	Penyelesaian Sengketa Atas Pelanggaran Hak Cipta	29
2.3	Tinjauan Umum Perlindungan Karya Digital.....	30
2.3.1	Sinematografi dalam UUHC	31
2.3.2	Pelanggaran Karya Digital	33
2.4	Tinjauan Tentang Hak Pelaku Pertunjukan.....	34
BAB III	39
	<i>TINJAUAN UMUM MENGENAI HOLOGRAPHIC PERFORMANCE,</i>	
	<i>DECEASED CELEBRITY, HAK PUBLISITAS, DAN KONTRAK DALAM</i>	
	<i>INDUSTRI HIBURAN</i>	39
3.1	Definisi dan Sejarah <i>Holographic Performance</i>	39
3.2	<i>Deceased Celebrity</i> dalam <i>Holographic Performance</i>	41
3.3	Teknologi yang digunakan dalam <i>Holographic Performance</i>	42
3.3.1	Teknologi Hologram dan Penggunaannya pada <i>Holographic Performance</i>	42
3.3.2	<i>Artificial Inteligence</i> dan Penggunaannya pada <i>Holographic Performance</i>	43
3.3.3	Teknik Pembuatan <i>Holographic Performance</i>	45
3.4	Tinjauan Tentang Hak Publisitas.....	47
3.5	Tinjauan Tentang Kontrak di Industri Hiburan	49
BAB IV	55
	<i>ANALISA KERANGKA PERLINDUNGAN HUKUM HOLOGRAPHIC</i>	
	<i>PERFORMANCE DI INDONESIA</i>	55
4.1	Status Hukum Hak Cipta Atas Visual Digital <i>Holographic Performance</i> Dari Musisi Yang Telah Meninggal.....	55
4.2	Analisis Kerangka Perlindungan Hak Publisitas Terhadap Musisi Yang Telah Meninggal Dalam <i>Holographic Performance</i> Di Indonesia.....	70
4.3	Analisis Perlindungan Terhadap Citra Dari Musisi Yang Telah Meninggal Yang Digunakan Dalam <i>Holographic Performance</i> Berdasarkan Kontrak Di Dalam Industri Hiburan	77
BAB V	85
	KESIMPULAN DAN SARAN	85
5.1	Kesimpulan.....	85
5.2	Saran.....	87
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta	26
---	----

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi telah menjadi kekuatan utama dalam mengubah cara hidup manusia dalam berinteraksi di dunia modern saat ini. Berbagai macam inovasi teknologi telah memperkenalkan kemungkinan-kemungkinan baru yang sebelumnya tidak terbayangkan. Salah satu industri yang telah mengeksplorasi dan mengadopsi teknologi dengan cepat adalah industri hiburan. Di tengah kemajuan teknologi digital, industri hiburan telah bertransformasi secara signifikan, terutama dalam hal menampilkan pertunjukan. Salah satu contohnya adalah dengan penggunaan teknologi hologram yang mampu memberikan pertunjukan pasca kematian secara realistis.

Pertunjukan semacam itu populer dengan istilah *holographic performance*, di mana teknologi hologram digunakan untuk menciptakan representasi 3D dari seorang musisi atau penampil. *Holographic performance* merupakan pertunjukan yang begitu populer pada musisi-musisi yang telah meninggal atau disebut dengan *deceased celebrity*. Istilah tersebut mengacu pada selebriti yang sudah meninggal namun masih menghasilkan pendapatan melalui warisannya.¹ Dengan demikian, hologram mampu menciptakan gambar yang memberikan ilusi bahwa individu tersebut “hadir” diatas panggung, meskipun kenyataannya mereka tidak hadir secara fisik. Saat ini, komersialisasi identitas setelah kematian telah menjadi pasar yang berkembang pesat, terutama dalam industri hiburan.²

Holographic performance pertama kali muncul pada tahun 2012 di Amerika Serikat dengan penampilan dari musisi yang telah meninggal dunia yaitu Tupac Shakur. Seiring dengan berjalannya waktu *holographic performance* terus

¹ Erik W. Kahn dan Pou-I “Bonnie” Lee, “‘Delebs’ and Postmortem Right of Publicity,” *American Bar Association*, 2016, diakses February 23, 2024, https://www.americanbar.org/groups/intellectual_property_law/publications/landslide/2015-16/january-february/delebs_and_postmortem_right_publicity/.

² Pranav Menon, “Technology Immortality and Its Legal Issues,” *SJD Dissertations* (April 10, 2020): 8.

berkembang pada musisi-musisi yang telah meninggal dunia. Belakangan ini, Indonesia juga tidak ketinggalan dengan menampilkan pertunjukan bertema *holographic performance*, yang dapat dilihat dalam konser Glenn Fredly: 25 Years of Music pada 24 Juni 2023 di Beach City International Stadium Ancol.³ Dalam pertunjukan tersebut Glenn Fredly “hadir” dalam bentuk hologram, dengan bantuan *artificial intelligence* (AI) dan *computer-generated Imagery* (CGI) yang pertama kali dilakukan di Indonesia.⁴ Hal yang serupa dalam Konser Synchronize Fest tanggal 5 Oktober 2019 yang menampilkan Chrisye dalam bentuk *holographic performance* yang dipimpin oleh komposer Erwin Gutawa, membawakan lagu “Aku Cinta Dia”, “Nona Lisa”, “Huru-Huru”, dan “Anak Sekolah”.⁵ Selain itu, Musisi Didi Kempot juga pernah ditampilkan dalam bentuk *holographic performance* pada salah satu stasiun TV, dan pada konser pribadinya.

Dengan kemajuan teknologi, "kehadiran" pasca kematian seorang musisi tidak lagi terbatas pada teknologi hologram, tetapi juga melibatkan CGI, *motion capture*, *live performance capture*, dan *Artificial Intelligence* (AI).⁶ Melalui *holographic performance*, seseorang dapat menghidupkan kembali musisi yang telah meninggal dan memprogram mereka untuk menyanyikan lagu-lagu lama, lagu-lagu dari musisi lain, atau bahkan lagu-lagu baru.⁷ Dengan memanfaatkan berbagai teknologi tersebut bersama teknologi hologram, pencipta *holographic performance* dapat menciptakan

³ Dwiki Feriyansyah, “Konser Glenn Fredly Gunakan Teknologi Hologram,” *Www.metrotvnews.com* (Metro TV, April 30, 2023), diakses October 23, 2023, <https://www.metrotvnews.com/play/KXyC9xJv-konser-glenn-fredly-gunakan-teknologi-hologram>.

⁴ Faj/M-2, “Hologram Bikin Pengalaman Konser Lebih Hidup,” *Mediaindonesia.com* (Media Indonesia, July 1, 2023), diakses October 23, 2023, <https://mediaindonesia.com/weekend/593355/hologram-bikin-pengalaman-konser-lebih-hidup>.

⁵ Tri Susanto Setiawan, “Synchronize Fest 2019 Hidupkan Chrisye Dengan Sentuhan Orkestra,” ed. Kurnia Sari Aziza, *KOMPAS.com* (Kompas, August 22, 2019), diakses October 24, 2023, <https://entertainment.kompas.com/read/2019/08/22/105829210/synchronize-fest-2019-hidupkan-chrisye-dengan-sentuhan-orkestra>.

⁶ Jack, “How Does a Hologram Concert Work and How Is It Prepared? - AV Industry - News,” *Www.hd-focus.com* (May 18, 2023), diakses February 25, 2024, <https://www.hd-focus.com/news/how-does-a-hologram-concert-work-and-how-is-it-67509759.html#:~:text=This%20is%20done%20by%20using>.

⁷ Stephen Anson, “Hologram Images and the Entertainment Industry: New Legal Territory?,” *Washington Journal of Law, Technology & Arts* 10, no. 2 (October 1, 2014): 109–124.

representasi yang sangat mirip dengan musisi terkenal yang telah meninggal dunia.⁸ Teknologi saat ini memungkinkan pembuatan visual digital dari musisi yang sudah meninggal, termasuk gerakan, ekspresi wajah, suara, tata busana, dan aksi di atas panggung, menciptakan kesan seolah-olah mereka masih hidup.

Dalam konteks *holographic performance*, visual digital dari musisi yang telah meninggal menjadi fokus utama dan produk utama dari pertunjukan tersebut. Sehingga ciri khas nya ada dalam visual digital tersebut, yang penciptaannya melibatkan kolaborasi antara teknologi dan para ahli seni visual yang menggunakan teknologi seperti CGI, *motion capture*, dan AI. Berkembangnya industri teknologi ini telah membawa hasil karya yang semakin beragam, dengan memadukan kreatifitas dan teknologi. Namun, kemajuan teknologi ini membawa tantangan baru dalam hukum hak cipta, terutama dengan munculnya karya yang diciptakan dengan melibatkan teknologi, seperti digital visual dalam *holographic performance*.

Pada era yang dipenuhi dengan kemajuan teknologi yang cepat, kita menyaksikan pergeseran dalam cara menciptakan karya. Karya tidak lagi hanya diciptakan secara konvensional oleh manusia, tetapi juga melibatkan bantuan teknologi sebagai alat atau medium ekspresi yang dapat menciptakan karya, yang disebut dengan karya digital. Hal tersebut, dapat membuka ruang bagi penciptaan karya cipta baru dengan elemen-elemen yang baru. Seperti contohnya *holographic performance* yang dimana cara penciptaannya tidak sepenuhnya diciptakan secara konvensional.

Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC), Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Namun, ketika memperhatikan Pasal 40 UUHC yang mengatur mengenai macam-macam objek ciptaan, tidak disebutkan dengan jelas mengenai karya digital. Selain itu, terdapat ketidak spesifikan definisi legal dalam UUHC secara jelas mengenai bagaimana karya dengan bantuan teknologi

⁸Somdip Dey, "Four Ways AI Will Impact Music, from Elvis Holograms to Interactive Soundscapes," *The Conversation*, diakses February 25, 2024, <https://theconversation.com/four-ways-ai-will-impact-music-from-elvis-holograms-to-interactive-soundscapes-221260>.

harus diakui dan dilindungi. Dengan adanya ketiadaan ketentuan yang spesifik dalam UUHC menciptakan kebingungan mengenai *holographic performance* dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan atau tidak, karena cara penciptaannya yang melibatkan teknologi.

Pasal 1 Angka 2 UU UUHC menyatakan bahwa pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Maksud dari pasal tersebut adalah untuk mengakui pencipta, baik individu maupun kelompok, sebagai pemilik sah dari ciptaan yang dihasilkan, asalkan ciptaan tersebut memiliki karakteristik yang unik dan mencerminkan kepribadian atau kreativitas pencipta. Ciptaan tersebut tidak boleh merupakan salinan atau tiruan dari karya orang lain. Dalam konteks penciptaan *holographic performance* yang menggunakan video atau foto terdahulu dari musisi yang telah meninggal, muncul kebingungan mengenai pengakuan terhadap pencipta *holographic performance* tersebut.

Pada satu sisi, teknologi hologram yang digunakan dalam *performance* ini merupakan hasil dari berbagai pihak yang terlibat dalam proses. Mereka menciptakan suatu visual digital baru dengan menggunakan teknologi canggih untuk mereplikasi dan menampilkan musisi yang telah meninggal dalam bentuk visual yang hidup. Di sisi lain, bahan baku dari karya tersebut, seperti video dan foto musisi yang telah meninggal, juga merupakan ciptaan asli yang sebelumnya telah dihasilkan dan dilindungi oleh hak cipta atau adanya penggunaan *pre-existing* materi yang memiliki multi hak. Penggunaan materi berhak cipta, seperti foto dan video, teknologi, adanya hak-hak lain yang melindungi sehingga menimbulkan kompleksitas pada hasil akhirnya. Hal ini menimbulkan kebingungan tentang sosok yang seharusnya diakui sebagai pencipta dari *holographic performance* dan hak apa yang dimilikinya.

Di lain pihak, konsekuensi hukum dan etika dari kemunculan teknologi ini tidak bisa diabaikan yaitu dengan memanfaatkan wujud dari musisi yang telah meninggal. Setelah seseorang meninggal, mereka kehilangan sejumlah hak hukum, seperti kemampuan untuk membuat kontrak, dan hak untuk memiliki serta mengalihkan hak-hak mereka sendiri. Oleh karena itu, penggunaan teknologi untuk mereproduksi visual digital dari musisi yang telah meninggal dapat memunculkan berbagai isu hukum yang

kompleks. Salah satu isu penting yang muncul adalah Hak Publisitas (*right of publicity*), yang menjadi fokus perhatian dalam menangani citra atau identitas musisi yang telah meninggal dalam *holographic performance* .

Hak publisitas (*right of publicity*) adalah hak setiap individu untuk menguasai dan memperoleh keuntungan dari nilai komersial atas identitas pribadinya. Dari definisi tersebut, hukum bermaksud melindungi hak setiap orang untuk menguasai dan memperoleh keuntungan dari nilai ekonomis yang dihasilkan oleh identitas pribadinya. Perlindungan tersebut terutama berfokus pada individu yang dianggap selebriti di masyarakat, dimana mereka memiliki citra yang bernilai ekonomis. Hak publisitas bertujuan untuk mencegah eksploitasi komersial tanpa izin dari seorang selebriti, baik itu gaya, suara, dan aspek-aspek lain yang berkaitan dengan identitas pribadi artis tersebut. Perlindungan hak publisitas dapat digunakan sebagai dasar untuk mencegah penggunaan atau penyalahgunaan hak tersebut oleh pihak lain.

Hak publisitas memiliki empat hak utama yaitu, *The Right of Performance*, *The Right of Commercial Value*, *The Right of Control*, dan *The Right of Dignity*. Keempat hak publisitas ini melindungi, secara berturut-turut, kepentingan orang dalam mengontrol penggunaan pertunjukan mereka, dalam menjaga nilai komersial identitas mereka, dalam melindungi otonomi kepribadian mereka, dan dalam mempertahankan martabat pribadi mereka.⁹ Dalam *Holographic performance* hak publisitas menjadi sangat relevan untuk melindungi identitas seseorang, terutama bagi selebriti atau musisi dengan citra yang memiliki nilai ekonomis setelah kematiannya. Hal ini karena teknologi hologram, CGI, AI sangat bergantung pada tampilan seseorang dalam menampilkan suatu konser musik. Hak publisitas dalam *Holographic performance* mampu melindungi individu dari eksploitasi komersial yang tidak sah, termasuk penggunaan gaya, suara, dan aspek lain dari identitas pribadi mereka.

Sayangnya saat ini hukum Indonesia sama sekali belum mengakomodasi dan mengatur secara khusus undang-undang terkait dengan Hak Publisitas. Padahal di tengah perkembangan teknologi yang menampilkan performa artis atau musisi pasca

⁹Robert C. Post dan Jennifer E. Rothman, "The First Amendment and the Right(S) of Publicity," *The Yale Law Journal* 130, no. 1 (October 2020): 86–172.

kematian, hak publisitas menjadi cara teraman untuk melindungi para pelaku dalam karier pasca kematian mereka.¹⁰ Dengan hak publisitas para ahli waris dapat melindungi citra dari musisi yang telah meninggal tersebut, sehingga jika kedepannya terjadi suatu pelanggaran terhadap citra identitas dari musisi yang telah meninggal terdapat hukum yang pasti dan jelas untuk dituntut.

Pencipta *holographic performance* menciptakan suatu produk kreatif terkait dengan visual digital yang melibatkan kreatifitas dan teknologi yang canggih untuk suatu pertunjukan musik. Perlindungan hak cipta tidak hanya penting untuk mengamankan nilai ekonomis pertunjukan, tetapi juga untuk menjaga integritas kreatif konsep artistik yang mereka hasilkan¹¹ terutama ditengah perkembangan teknologi. Hak cipta berfungsi sebagai alat vital untuk memastikan penghargaan terhadap inovasi dan inspirasi dalam setiap *holographic performance*, mencegah penyalahgunaan atau penggunaan tanpa izin yang dapat merugikan para pencipta. Karya-karya digital yang terus berkembang, perlu perlindungan atas hak cipta yang jelas dan spesifik dalam Undang-undang di Indonesia.

Kekosongan hukum hak publisitas yang sangat relevan dengan *holographic performance*, mengenai visual digital dari musisi yang telah meninggal, menciptakan kebingungan dalam perlindungan hukum atas citra dari musisi tersebut dan ahli warisnya. Representasi digital musisi yang telah meninggal dapat dimanfaatkan untuk konser, penampilan, atau produk terkait, menghadirkan pertanyaan etis dan hukum tentang sejauh mana warisan citra dan identitas mereka dapat dieksploitasi setelah kematian. Dalam keadaan dimana popularitas teknologi ini masih baru di Indonesia pencipta mungkin belum sepenuhnya memahami tindakan yang diperlukan untuk menghormati berbagai hak dari para pihak yang bersangkutan.

Berdasarkan pemaparan diatas, penulisan ini akan berfokus untuk memberikan analisis tentang isu-isu yang mengelilingi kehadiran dan keberadaan teknologi

¹⁰ Pranav Menon, op. cit. 24

¹¹ Raed Mohammed Fliih Alnimer, "Hologram Technology and Copyright between Evoking the Past and the Present Crisis in Lights of Copyrights Legislations and International Agreements," *Journal of Humanities & Social Sciences* 4, no. 2 (July 9, 2021): 196–201.

terhadap musisi yang telah meninggal. Dengan mengidentifikasi isu-isu tersebut, dalam penulisan ini akan membahas kepemilikan atas reproduksi visual digital *holographic performance* dan perlindungan terhadap citra dari musisi yang telah meninggal. Selain itu, dalam penulisan ini juga akan menganalisis kontrak dalam industri hiburan sebagai langkah untuk melindungi hak atas publisitas dari musisi yang telah meninggal dan ahli warisnya. Penulisan ini, akan berusaha menjawab bagaimana hukum di Indonesia dapat digunakan untuk melindungi karya cipta visual digital dalam *holographic performance* dan peraturan hukum di Indonesia yang relevan untuk melindungi citra dari musisi yang telah meninggal. Penulisan ini juga bermaksud untuk menjadi panduan komprehensif tentang hak-hak orang yang telah meninggal dalam era kemajuan teknologi modern saat ini. Selain itu, belum terdapat penulisan mengenai topik yang dibahas dalam penulisan ini di Indonesia. Sehingga, berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul **Analisis Hukum Atas Karya Visual Digital Terhadap Musisi Yang Telah Meninggal Dalam *Holographic Performance* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penulisan yang telah diuraikan di atas, dalam penulisan ini akan membatasi permasalahan ke dalam rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apakah *holographic performance* atas visual digital musisi yang telah meninggal dapat dilindungi hak cipta dan siapa pemilik hak cipta atas *holographic performance*?
2. Bagaimana kerangka hukum di Indonesia saat ini dalam melindungi hak publisitas dari musisi yang telah meninggal yang wujudnya digunakan dalam *Holographic Performance*?

3. Bagaimana langkah-langkah kontraktual yang dapat digunakan untuk melindungi kepentingan komersial citra pribadi atas musisi yang telah meninggal yang digunakan dalam *holographic performance* ?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis pengaturan mengenai karya yang melibatkan bantuan teknologi dalam UUHC di Indonesia, serta kepemilikan hak ciptanya, dan menganalisis bagaimana perlindungannya.
2. Untuk menganalisis bagaimana hukum di Indonesia melindungi citra atas identitas dari tokoh terkenal dalam hal ini adalah musisi yang telah meninggal yang wujudnya digunakan dalam *holographic performance*.
3. Untuk menganalisis langkah-langkah kontraktual yang tepat menurut hukum untuk melindungi musisi yang telah meninggal.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Manfaat penelitian ini secara teoritis diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai perlindungan hukum terhadap karya visual digital *holographic performance* . Selain itu, memberikan pemahaman terkait perlindungan hukum bagi para pihak-pihak yang memiliki hak dari *holographic performance*. Diharapkan juga dapat memberikan pemahaman mengenai perlindungan penggunaan citra publik figur yang dikomersialisasikan. Bahwa di tengah keterbatasan regulasi yang ada, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan konseptual terhadap penafsiran dan perlindungan hak cipta dan hak publisitas dalam konteks *holographic performance* secara khusus terkait pertunjukan konser musik ditengah perkembangan teknologi digital.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini secara praktis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak:

1. Bagi pembentuk Undang-Undang (DPR dan Pemerintah), pembentukan dan revisi UU Hak Cipta serta peraturan perundang-undangan lainnya oleh DPR dan Pemerintah untuk mengakomodasi perlindungan hak cipta atas karya digital dan hak publisitas. Langkah ini akan memberikan kerangka hukum yang lebih jelas dan kuat untuk melindungi karya-karya digital di tengah pesatnya perkembangan teknologi dan inovasi dalam industri hiburan. Dengan adanya revisi ini, para kreator, artis, dan pemegang hak cipta dapat merasa lebih aman dalam memproduksi dan mendistribusikan karya mereka. Selain itu, kepastian hukum akan mendorong inovasi dan investasi dalam industri kreatif, memberikan kontribusi yang lebih besar pada perekonomian nasional. Revisi peraturan juga akan memastikan bahwa hak-hak individu dan entitas yang terlibat dalam produksi dan distribusi karya digital terlindungi dengan baik, mencegah potensi eksploitasi dan pelanggaran yang bisa merugikan mereka. Hal ini akan menciptakan ekosistem industri hiburan yang lebih adil dan berkelanjutan, yang pada akhirnya akan menguntungkan semua pihak terkait, termasuk pemerintah, pelaku industri, dan konsumen;
2. Bagi industri hiburan, memberikan pemahaman kepada pencipta dan semua pihak yang terlibat dalam *holographic performance* mengenai pentingnya mematuhi regulasi hak cipta dan hak publisitas. Dengan pengetahuan yang lebih baik tentang regulasi ini pencipta dapat memastikan bahwa mereka tidak melanggar hak musisi yang telah meninggal dunia, hak-hak pihak lain yang bersangkutan, dan tentunya hak ahli waris dari musisi yang telah meninggal dunia. Hal ini akan mengurangi risiko konflik hukum dan tuntutan yang dapat merugikan secara reputasi atau citra dan finansial. Sebagai hasilnya, penelitian ini diharapkan dapat mendukung perkembangan industri hiburan yang inovatif

namun tetap mematuhi ketentuan hukum yang berlaku, mendorong kreativitas, dan inovasi tanpa melanggar hak-hak pihak lain;

3. Bagi aparat penegak hukum, penulisan ini memberikan kerangka kerja yang jelas bagi aparat penegak hukum untuk mengidentifikasi pelanggaran hak cipta terkait karya digital dan hak publisitas terkait citra musisi yang telah meninggal, khususnya dalam konteks *holographic performance*. Dengan memahami regulasi dan ketentuan yang relevan, aparat penegak hukum dapat lebih efektif dalam mendeteksi dan menanggapi pelanggaran yang melibatkan penggunaan visual digital dari musisi yang telah meninggal. Penelitian ini juga menyediakan pedoman bagi aparat untuk mengambil tindakan yang terukur dan tepat dalam menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan hak publisitas. Selain itu, kerangka ini dapat membantu aparat penegak hukum dalam memberikan perlindungan yang lebih baik kepada ahli waris dan pencipta, memastikan bahwa hak-hak mereka dihormati dan dilindungi. Dengan adanya panduan yang jelas, aparat penegak hukum dapat meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam penegakan hukum, mencegah pelanggaran di masa depan, dan menegakkan keadilan dalam industri hiburan yang semakin kompleks dan berkembang;
4. Bagi masyarakat, memberikan pemahaman terkait *holographic performance* dan untuk lebih meningkatkan penghormatan terhadap karya tersebut sehingga tidak melakukan pelanggaran atau eksploitasi karya untuk tujuan komersial dan tujuan lainnya tanpa izin.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan merupakan metode penelitian hukum normatif yang mengatur, dengan memanfaatkan data sekunder sebagai sumber data utama. Metode penelitian hukum normatif, bertujuan untuk menganalisis dan mengkaji hukum sebagai norma yang berlaku dalam masyarakat, dan menjadi pedoman bagi cara berperilaku setiap orang. Pendekatan ini melibatkan analisis peraturan perundang-undangan, baik dari segi hierarki (vertikal), maupun hubungan harmoni peraturan

(horizontal). Selain itu, metode ini melibatkan kajian terhadap sumber-sumber kepustakaan yang relevan dengan isu hukum yang sedang ditulis.

1.5.1 Sifat Penelitian

Sifat penelitian pada penelitian ini adalah deskriptif analitis, yang bertujuan untuk menguraikan peraturan dan pedoman yang relevan dan menghubungkannya dengan teori-teori hukum. Penulisan ini juga mencakup analisis terhadap tindakan pelaksanaan peraturan tertentu yang berkaitan dengan persoalan-persoalan yang menjadi fokus penulisan, khususnya hak cipta dan hak publisitas sehubungan dengan *holographic performance* pada pertunjukan-pertunjukan musik di Indonesia. Pendekatan deskriptif analitis digunakan untuk memberikan uraian yang jelas mengenai landasan hukum dan implementasinya dalam konteks yang sedang diteliti. Penulisan ini sesuai dengan pendekatan yang diterapkan oleh penulis, yang menitikberatkan pada pemberian deskripsi terhadap fakta-fakta yang ada dan penjelasan mengenai masalah-masalah yang terkait dengan implementasi Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 serta kurangnya regulasi yang khusus mengatur hak publisitas terkait *holographic performance* di Indonesia.

1.5.2 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan perundang-undangan atau *Statue Approach* mencakup tinjauan terhadap undang-undang yang mengatur permasalahan hukum yang dalam penulisan ini diteliti. Dalam penulisan ini, akan meninjau beberapa pedoman, yaitu akan melakukan penelaahan terhadap beberapa regulasi, seperti Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, dan peraturan lainnya, untuk menjawab permasalahan hukum yang dianalisis dalam penelitian ini terkait dengan kepastian hukum atas hak cipta dan hak publisitas dalam konteks penggunaan *holographic performance* pada konser musik.

2. Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*) , mengacu pada metode yang didasarkan atas gagasan dan cara pandang yang tumbuh dalam ilmu hukum. Dengan menganalisis cara pandang dan prinsip-prinsip yang tercipta dalam ilmu hukum. Dengan begitu, penulisan ini dapat mengenali pemikiran-pemikiran yang membentuk pemahaman hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang berkaitan dengan hal pokok berhubungan dengan isu utama dalam penulisan. Pendekatan konseptual diterapkan ketika tidak ada atau tidak ada pedoman hukum yang signifikan untuk menyelesaikan masalah yang sedang dihadapi. Pendekatan ini sangat penting karena memahami doktrin-doktrin yang telah terbentuk dalam ilmu hukum, sehingga dapat menjadi alasan untuk memecahkan permasalahan dalam isu hukum yang dihadapi. Konsep, doktrin-doktrin, dan asas hukum yang berkaitan akan mengklarifikasi permasalahan yang dibahas.

1.5.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penulisan ini adalah dengan melakukan penelitian kepustakaan. Metode ini melibatkan pencarian sumber literatur seperti buku, jurnal, situs web terkemuka, dan perpustakaan lain yang dapat membantu dalam penulisan. Proses konsentrasi penulisan dilakukan dengan membaca materi terkait dan kemudian mencatat bagian-bagian penting dari materi terkini yang berkaitan dengan hak cipta dan hak publisitas dalam *holographic performance* yang berkaitan dengan permasalahan hukum dalam penulisan ini.

1.5.4 Jenis Data dan Teknik Analisa

Dalam penulisan hukum normatif, data yang digunakan merupakan data pilihan, yang terdiri dari bahan-bahan hukum primer sebagai pedoman hukum dan bahan-bahan hukum sekunder yang terdiri dari buku, jurnal, kajian, media massa dan internet yang terkait dengan pokok bahasan dalam penulisan ini. Dalam penulisan ini tidak dilakukan wawancara. Adapun bahan hukum primer yang menjadi acuan , antara lain:

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;

Sementara itu, bahan-bahan hukum sekunder dalam karya ini adalah kenyataan-kenyataan hukum, standar-standar hukum, dan spekulasi-spekulasi hukum yang berkenaan dengan persoalan dalam karya ini, yaitu hak cipta dan hak publisitas dalam *holographic performance* yang dipublikasikan dalam bentuk buku, jurnal, laporan penelitian, dan media massa.

Pada menuliskan ini, akan menganalisis peraturan perundang-undangan terkait perlindungan hak cipta dan hak terkait dalam *holographic performance*. Analisis data dilakukan melalui pendekatan analisis kualitatif. Analisis tersebut melibatkan observasi terhadap data yang telah terkumpul serta mengaitkan setiap data dengan ketentuan-ketentuan dan asas-asas hukum yang relevan dengan permasalahan penulisan. Berdasarkan hasil yang diperoleh kemudian akan ditarik suatu kesimpulan terkait permasalahan yang dibahas.

1.6 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini berisikan latar belakang penelitian skripsi, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN YURIDIS TENTANG HAK CIPTA SECARA UMUM DAN KARYA VISUAL DIGITAL DALAM *HOLOGRAPHIC PERFORMANCE*

Dalam bab ini akan membahas mengenai hak cipta secara umum berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Selanjutnya juga akan memberikan penjelasan mengenai karya digital.

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

Dalam bab ini akan membahas tinjauan umum mengenai *holographic performance*, bagaimana penciptaan *holographic performance*, teknologi-teknologi yang digunakan dalam penciptaan *holographic performance*. Dalam bab ini juga akan membahas mengenai *deceased celebrity* dan hubungannya dalam *holographic performance*. akan membahas tinjauan umum hak publisitas. Dan akan membahas kerangka kontrak dalam dunia industri hiburan.

BAB IV : ANALISA KERANGKA PERLINDUNGAN HUKUM HOLOGRAPHIC PERFORMANCE DI INDONESIA

Dalam bab ini akan menganalisis apakah pencipta *holographic performance* dapat mendapatkan hak cipta atas *holographic performance* yang diciptakannya tersebut dan siapa pemilik atas hak cipta *holographic performance*. Dalam penulisan ini juga, akan membahas bagaimana hak-hak bagi musisi yang telah meninggal dunia yang visual nya digunakan dalam *holographic performance* dengan menganalisis kerangka hukum yang ada di Indonesia yang dapat dihubungkan dengan hak publisitas. Selain itu, penulisan ini akan memberikan analisis mengenai langkah-langkah kontraktual dalam lingkup industri hiburan terhadap musisi yang telah meninggal yang wujudnya digunakan dalam *holographic performance* agar tidak merugikan berbagai pihak.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya maka bab ini akan ditarik kesimpulan untuk menjawab pertanyaan yuridis yang diajukan dalam rumusan masalah, serta beberapa saran agar dapat menjadi masukan dan bahan pertimbangan bagi para pembuat undang-undang dalam memenuhi kepastian hukum terkait hak cipta dan hak publisitas dalam *holographic performance* terkait dengan visual digital dari musisi yang telah meninggal dunia.