

KEDUDUKAN VIRTUAL BAND DALAM SUDUT PANDANG UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Vania Irawan

Fakultas Hukum, Universitas Katolik Parahyangan, vania.irawan@unpar.ac.id

Abstract. *The emergence of virtual music groups, or virtual bands, represents technological development in entertainment. A virtual band provides an alternative medium for artists to present their creative works without the necessity of directly revealing their physical identities. In principle, virtual bands function similarly to conventional music groups composed of real individuals – they produce songs, consist of members, have a fanbase, and may even organize concerts. Nonetheless, this phenomenon raises several legal questions: can the works produced by virtual bands be protected under copyright law? What is the legal status of virtual bands from the perspective of copyright? Should virtual bands be equated with performers under the law? These issues may be examined using a normative juridical approach, employing both primary and secondary legal sources, supported by data obtained through doctrinal legal research. Copyright protection extends to the works of virtual bands, provided such works fulfill the requirements of originality, creativity, and fixation. The legal standing of a virtual band can be determined by identifying and analyzing the various components that constitute the band, thereby clarifying which aspects qualify as protected works and identifying the rightful owners and copyright holders. A virtual band may be considered a performer insofar as there is human involvement in generating movements and sounds. In such cases, the individual classified as the performer is the human behind the performance, rather than the virtual character representing the band's visual identity.*

Keywords: *Virtual Band, Copyright, Neighboring Rights*

Abstrak. Kemunculan grup musik virtual atau virtual *band* merupakan salah satu wujud dari perkembangan teknologi dalam aspek hiburan. Virtual *band* merupakan suatu alternatif bagi para seniman untuk menunjukkan karya mereka tanpa perlu menampilkan wajah mereka secara langsung. Pada hakikatnya, virtual *band* sama seperti grup musik yang terdiri dari manusia 'nyata', sama-sama memiliki lagu, anggota, fans, bahkan bisa mengadakan konser. Meskipun demikian, akan muncul pertanyaan apakah karya dari virtual *band* juga bisa dilindungi oleh hak cipta? Kemudian bagaimana kedudukan dari virtual *band* dalam sudut pandang hak cipta? Apakah akan dipersamakan seperti pelaku pertunjukan? Pertanyaan ini dapat dikaji menggunakan metode yuridis normatif, dengan memanfaatkan sumber hukum primer dan sekunder, serta data yang dikumpulkan dari penelitian kepustakaan. Hak cipta juga melindungi karya dari virtual *band*, sepanjang ciptaan tersebut memenuhi unsur orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi. Kedudukan hukum dapat diketahui dengan menguraikan berbagai bagian yang terdapat di dalam virtual *band* sehingga akan diketahui bagian dari virtual *band* yang termasuk ke dalam ciptaan dan siapa saja pemilik dan pemegang hak cipta. Suatu virtual *band* bisa saja dikategorikan sebagai pelaku pertunjukan apabila terdapat campur tangan manusia dalam hal gerakan dan suara. Pihak yang dikategorikan sebagai pelaku pertunjukan adalah manusia dan bukan karakter yang menjadi wajah dari virtual *band* tersebut.

Kata Kunci : *Grup Musik Virtual, Hak Cipta, Hak Terkait*

Diserahkan: 21 Juni 2025 | Ditinjau: 31 Oktober 2025 | Diperbaiki: 08 November 2025 | Disetujui: 01 Desember 2025

PENDAHULUAN

Teknologi yang semakin maju akan selaras dengan perkembangan kebutuhan-kebutuhan manusia atas kemudahan yang ditawarkan oleh teknologi seperti dalam aspek komunikasi, kemudahan memesan makanan, bahkan kemudahan dalam membuat atau mencari hiburan. Perkembangan teknologi salah satunya berwujud *virtual band* atau grup musik virtual. Berdasarkan KBBI, virtual merupakan (secara) nyata; terlihat atau tampak seperti hak yang dijelaskan; menyerupai dengan tingkat kemiripan tinggi; muncul atau ditampilkan melalui perangkat lunak komputer, seperti dalam jaringan internet.¹ Kemudian, grup merupakan “rombongan; kelompok; golongan”² dan dari dua pengertian menurut KBBI tersebut dapat disimpulkan bahwa grup virtual merupakan kelompok yang mirip dengan sesuatu yang nyata. Secara umum, grup musik virtual merupakan sekumpulan karakter fiksi (avatar atau animasi) yang memiliki persona dan terdapat di dunia nyata layaknya grup musik yang terdiri dari manusia asli. Band atau grup musik virtual tersebut juga memiliki lagu yang dapat dibawakan dalam sebuah konser.

Istilah *virtual band* atau *virtual performer* sebenarnya mengacu kepada pelaku pertunjukan yang menampilkan representasi diri mereka melalui suatu media dibandingkan wujud asli mereka.³ Band atau grup musik virtual bisa menjadi ‘alternatif’ bagi para seniman untuk menunjukkan karyanya kepada publik tanpa perlu menampilkan wajah mereka secara langsung atau menjadi alternatif bagi para *performer* yang sudah meninggal untuk tetap dapat menampilkan karya mereka. Latar belakang dari maraknya fenomena grup musik virtual terutama di Indonesia adalah karena *Covid-19* yang tersebar di Indonesia pada tahun 2020 hingga tahun 2022. Di Indonesia juga terdapat grup musik virtual bernama “Timur” dibawah

¹ Kementerian Pendidikan Budaya, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” accessed June 15, 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/virtual>.

² Kementerian Pendidikan Budaya, “Kamus Besar Bahasa Indonesia,” accessed June 15, 2025, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/grup>.

³ Sheila Whiteley and Shara Rambaran, eds., *The Oxford Handbook of Music and Virtuality* (Oxford University Press, 2016), <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199321285.001.0001>.

naungan label rekaman Double Deer Music asal Jakarta.⁴ Selain itu juga terdapat grup musik virtual asal Jakarta bernama “Fiasco” yang mengeluarkan album perdana bernama “Unbroken” pada tahun 2021. Karakter-karakter dalam grup musik virtual “Fiasco” diciptakan oleh Ady dan Haris Pradistya sebagai *visual artist* sedangkan lagunya diciptakan oleh Ady (vokalis dan gitaris), Krishna (*multi-instrumentalist* dan *bassist*) dan Zondie (*drummer*).⁵

Sebenarnya grup musik virtual sudah ada sejak tahun 1958 namun semakin berkembang dewasa ini karena pengaruh platform media sosial dan kemudahan mengakses internet. Grup musik virtual pertama kali yang muncul pada tahun 1958 adalah “Alvin and the Chipmunks” yang direpresentasikan berupa karakter tiga ekor tupai dalam bentuk 2 (dua) dimensi yang membawakan lagu. Diceritakan bahwa “Alvin and the Chipmunks” merupakan tiga bersaudara yang terpisah dari rumah mereka di hutan. Keterkenalan “Alvin and the Chipmunks” kemudian merambah ke dunia film dan bahkan sekarang terdapat film dalam bentuk 3 (tiga) dimensi yang pernah ditayangkan di beberapa bioskop di Indonesia.⁶ Kemudian, pada tahun 1968 terdapat grup musik virtual bernama “The Archies” yang berasal dari komik berjudul “Archie” yang dirilis pada tahun 1942 dan kemudian berkembang menjadi animasi musical populer dengan genre komedi berjudul “The Archie Show”. Grup musik “The Archies” memiliki lagu *single hit* di urutan pertama berjudul “Sugar,Sugar” pada tahun 1969 dan memikat para remaja kala itu. Grup musik “The Archies” juga sempat muncul dalam serial televisi berjudul “Riverdale” (mulai tayang pada tahun 2017). Melihat bahwa kedua grup musik virtual tersebut masih bertahan sampai sekarang, membuktikan bahwa grup musik virtual tidak

⁴ Basuki Eka Purnama, “Band Virtual Timur Rilis Single Distribusi Normal,” *Media Indonesia*, 2022, <https://mediaindonesia.com/hiburan/476378/band-virtual-timur-rilis-single-distribusi-normal>.

⁵ Livia Kristianti, “Band Virtual ‘Fiasco’ Kisahkan Makna Hidup Lewat Album ‘Unbroken,’” *Antara News*, 2021, <https://www.antaranews.com/berita/2557529/band-virtual-fiasco-kisahkan-makna-hidup-lewat-album-unbroken>.

⁶ Makena Rasmussen, “What Are Virtual Pop Stars? A Short History of Persona-Based Music Groups and Artists,” *Virtual Humans*, 2021, A Short History of Persona-Based Music Groups and Artists.

lekang oleh waktu dan terus berkembang, baik dari segi desain karakter maupun musik.⁷

Di abad ke-21 mulai muncul penyanyi virtual (*virtual singers*) bernama Hatsune Miku yang berasal dari Jepang. Disebut sebagai penyanyi virtual karena karakter yang dibuat hanya satu karakter saja dan bukan berupa grup musik. Hatsune Miku merupakan karakter sumber terbuka (*open-source character*) yang mewakili perangkat lunak bernama “Vocaloid” dari Crypton Future Media.⁸ Melalui perangkat lunak (*software*) tersebut, produser musik dapat mengakses kumpulan suara robot untuk memproduksi musik mereka sendiri. Musiknya tetap dibuat oleh produser menggunakan suara robot yang tersedia di dalam perangkat lunak “Vocaloid”. Sejak tahun 2007, musik Vocaloid telah berkembang menjadi genre tersendiri dengan berbagai karakter dan suara selain Hatsune Miku. Bahkan, terdapat konser-konser Hatsune Miku di kehidupan nyata di mana Hatsune Miku muncul sebagai hologram dan bernyanyi layaknya seorang penyanyi nyata.⁹

Kemudian di tahun 2018 muncul grup musik virtual yang terinspirasi dari grup musik perempuan di Korea Selatan bernama “K/DA”. Karakter-karakter dalam grup musik “K/DA” merupakan karakter-karakter dalam *game online* “League of Legend” yang terdiri dari Ahri, Akali, Evelynn, dan Kai’Sa di mana yang mengisi suara dalam masing-masing karakter tersebut merupakan penyanyi dalam dunia nyata seperti Madison Beer, Cho Mi Yeon dan Jeon Soyeon dari *girl group* K-Pop bernama (G)I-dle, Jaira Burns, dan Bea Miller.¹⁰ Grup musik K/DA juga telah mengeluarkan beberapa musik yang populer di kalangan penggemar dan video musik pertama mereka berjudul “Pop/Stars” telah ditonton sebanyak 580 juta kali.

Belum lama ini di tahun 2023, pengembang *game online MOBA* “League of Legends” bernama Riot Games mengeluarkan grup musik virtual versi pria

⁷ Rasmussen.

⁸ Ka Yan Lam, “The Hatsune Miku Phenomenon: More Than a Virtual J-Pop Diva,” *The Journal of Popular Culture* 49, no. 5 (2016): 1107-24.

⁹ Rasmussen, “What Are Virtual Pop Stars? A Short History of Persona-Based Music Groups and Artists.”

¹⁰ Andra Ivanescu, “‘Pop / Stars’: The Personas Of K/DA , Transmedia Marketing , And Riot Games Music,” 2020, 42-55.

bernama “HEARTSTEEL”. Sama seperti K/DA, grup musik HEARTSTEEL juga terdiri dari karakter-karakter yang terdapat di dalam gim seperti Ezreal, Kayn, Aphelios, Yone, K’Sante, dan Sett. Bahkan masing-masing karakter tersebut memiliki ‘peran’ mereka masing-masing layaknya grup musik manusia, seperti vokalis, *rapper*, penulis lagu, dan produser. Suara dari masing-masing karakter tersebut juga diisi oleh penyanyi asli seperti Cal Scruby, Baekhyun, Tobi Lou, dan ØZI.¹¹ Selain “HEARTSTEEL”, di tahun 2023 juga muncul grup musik pria virtual atau lebih dikenal sebagai *virtual boyband* asal Korea Selatan bernama “PLAVE” yang debut pada 12 Maret 2023. Perbedaan antara “PLAVE” dengan grup musik virtual lainnya adalah penyanyi asli yang mengisi suara ‘anggota’ “PLAVE” dirahasiakan oleh agensi mereka yang bernama Blast. Bahkan Blast memberikan peringatan bahwa siapapun yang mengungkap identitas penyanyi dibalik “PLAVE” merupakan pelanggaran hukum dan akan ditindak tegas.

Dilihat dari sejarah singkat mengenai perkembangan grup musik virtual di atas, dapat disimpulkan bahwa grup musik virtual memiliki karakter yang hampir sama atau bahkan dapat dikatakan sama persis seperti grup musik yang terdiri dari manusia asli pada umumnya. Sama-sama memiliki lagu, penggemar, bahkan konser musik tersendiri. Kemudian yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana kedudukan grup musik virtual dalam sudut pandang hukum terutama hukum kekayaan intelektual? Apakah grup musik virtual dilindungi oleh hak cipta atau tidak? Apakah grup musik virtual akan dipersamakan seperti grup musik yang terdiri dari manusia asli? Lalu bagaimana jika terdapat kasus seperti *virtual boyband* “PLAVE” di mana orang asli di belakang karakter fiksi tersebut tidak diketahui identitasnya, apakah mereka masih tetap dikatakan sebagai pelaku pertunjukan? Bagaimana mengenai hak moral atas pelaku pertunjukan apabila pelaku pertunjukan tidak diketahui identitasnya? Hal-hal demikian yang akan ditelaah dalam artikel ini.

¹¹ Ivanescu, “‘Pop / Stars’: The Personas Of K/DA , Transmedia Marketing , And Riot Games Music.”

Tanpa disadari, perkembangan teknologi terutama dalam dunia digital tentu saja akan membawa pengaruh dan tantangan dalam hukum hak cipta terutama di Indonesia. Di satu sisi timbul pertanyaan apakah aturan mengenai hak cipta yang masih berlaku dapat diaplikasikan pada dunia digital atau apakah akan mengadopsi pendekatan berbeda yang mempertimbangkan kekhasan dari teknologi digital.¹² Permasalahan lainnya yaitu mengenai ruang lingkup ciptaan di Indonesia yang tidak meliputi 'dunia' virtual atau dengan kata lain pengaturannya di Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UU HC 2014) sangat terbatas. Maka dari itu, dalam kaitannya dengan grup musik virtual, perlu diuraikan satu per satu terkait ciptaan dan subjek dari hak terkait. Hal tersebut karena tidak seperti grup musik biasa yang terdiri dari manusia asli, di mana ciptaan yang terdapat di dalamnya adalah berupa lagu dan subjek dari hak terkait adalah pelaku pertunjukan. Ciptaan dari grup musik virtual tidak hanya berupa lagu, namun juga program komputer yang 'menjalankan' anggota grup virtual tersebut, sehingga terdapat persinggungan dengan ciptaan lainnya. Selain itu juga ketidakjelasan dari subjek hak terkait yaitu pelaku pertunjukan karena yang tampil dihadapan semua penggemar/penonton adalah karakter fiksi dan bukan manusia asli. Oleh karena itu, penjelasan yang telah diuraikan di atas menjadi dasar bahwa permasalahan mengenai kedudukan hukum grup musik virtual dalam UU HC 2014 menjadi patut untuk dibahas dalam artikel ini.

Literature review mengenai pembahasan hak cipta dan hak terkait grup musik virtual sejauh ini belum ada. Penelitian sebelumnya lebih fokus mengenai penggunaan wajah aktor dalam sebuah film atau aktor yang sengaja 'dibuat' dengan teknologi untuk sebuah film yang dikenal dengan sebutan *digital actor* dan kedudukannya dalam hukum hak cipta. Cakupan penelitian ini terbatas pada grup musik virtual dan kedudukannya dalam hak cipta dan hak terkait sekaligus menjadi *novelty* penelitian ini. Penelitian ini bertujuan untuk mengulas dan mengkaji

¹² Primavera De Filippi, "Copyright in the Digital Environment: From Intellectual Property to Virtual Property," in *7th International Workshop for Technical, Economic and Legal Aspects of Business Models for Virtual Goods* (France: HAL Open Science, 2012), 79.

kedudukan hukum dari grup musik virtual dan karya yang dihasilkan dari grup musik virtual berdasarkan UU HC 2014.

METODE PENELITIAN

Tulisan ini menerapkan metode normatif yang meninjau dan menganalisis hukum sebagai suatu norma, aturan yang berkaitan dengan UU HC 2014 dan perjanjian internasional yang relevan antara lain *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (Berne Convention), *WIPO Performances and Phonograms Treaty 1996* (WPPT), dan *Copyright Law of the United States (Title 17)* sebagai data primer, dan kepustakaan lain yang digunakan untuk menjawab isu di dalam artikel ini sebagai data sekunder.¹³ Analisis normatif yang dilakukan adalah dengan memilih pasal-pasal dari setiap aturan yang relevan dan kemudian diterapkan ke dalam permasalahan hukum dan dianalisis. Dalam menganalisis pasal-pasal di dalam aturan tersebut maka digunakan penafsiran secara otentik maupun sistematis. Penafsiran otentik dilakukan dengan melihat penjelasan dari UU HC 2014 dan penafsiran sistematis dilakukan dengan melihat dan mengaitkan peraturan di luar UU HC 2014 dengan aturan lainnya (dalam artikel ini adalah perjanjian internasional dan aturan mengenai hak cipta di Amerika Serikat).¹⁴ Salah satu contoh artikel yang paling relevan adalah artikel dengan judul “*Discussion on the Possibility of Virtual Characters being Regarded as Legal Persons*” karya Xinyu Lyu. Artikel ini menggunakan metode pendekatan undang-undang di mana penulis menelaah UU HC 2014 dan aturan lainnya yang relevan dengan isu hak cipta dan hak terkait grup musik virtual.¹⁵

¹³ Muhammin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020)., hlm 48.

¹⁴ Rachmani Puspitadewi, *Penerapan Hermeneutika Di Ranah Hukum* (Bandung: Unpar Press, 2017).

¹⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019)., hlm 133.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Hak Cipta atas Ciptaan Grup Musik Virtual

Setiap manusia pasti memiliki suatu kreasi atau ide yang merupakan hasil dari pemikiran kreativitasnya. Tidak jarang dalam menghasilkan suatu karya yang bernilai, seseorang perlu meluangkan dan mengorbankan waktu miliknya agar karyanya tersebut dapat dilihat, dinilai, bahkan dibeli oleh orang lain. Sebagai bentuk apresiasi, karya dalam bentuk nyata (fiksasi) otomatis terlindungi oleh hukum hak cipta yang tercantum di Pasal 1 angka 1 UU HC 2014.

Perlindungan diberikan sebagai salah satu bentuk penghargaan atas hasil pemikiran manusia yang memiliki kreativitas dan bersifat khas dan pribadi. Tujuannya adalah memberikan rasa aman kepada pencipta sehingga pencipta bisa menghasilkan ciptaan yang lain. Suatu ciptaan biasanya dihasilkan oleh satu orang namun ada juga ciptaan yang dihasilkan oleh beberapa orang. Apabila ciptaan yang dihasilkan oleh satu orang, maka orang tersebut merupakan pencipta namun apabila ciptaan dihasilkan oleh beberapa orang, maka tidak semua orang tersebut dapat dianggap sebagai pencipta.

Definisi pencipta juga tercantum di Pasal 1 angka 3 UU HC 2014 yaitu orang atau beberapa individu yang memiliki kemampuan membuat dan mewujudkan suatu karya baik dilakukan sendiri atau kolektif dan karya tersebut memiliki karakteristik pribadi dan khas. Berdasarkan definisi tersebut maka timbul pertanyaan apakah jika suatu ciptaan dibuat oleh 30 orang atau lebih maka orang-orang tersebut dapat dianggap sebagai pencipta dan dianggap sama kedudukannya? Apakah semuanya memiliki hak yang sama? Jawabannya adalah tidak. Meskipun definisi pencipta dalam UU HC 2014 mencakup “beberapa orang” sebagai pencipta namun perlu dipahami bahwa beberapa orang tidak sama dengan sejumlah orang. Kata “beberapa” dimaknai lebih dari dua tetapi tidak banyak, sedangkan kata “sejumlah” dimaknai lebih banyak daripada “beberapa”.

Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa semua orang yang terlibat dalam menghasilkan suatu ciptaan tidak otomatis diidentifikasi sebagai pencipta dan memiliki hak yang sama. Dalam mengidentifikasi siapa yang menguasai hak

suatu ciptaan baik sebagai pencipta maupun pemegang hak cipta maka dapat mengacu pada doktrin *joint authorship* dan doktrin *work made for hire*. Doktrin *joint authorship* berlaku ketika suatu ciptaan dibuat bersama tanpa adanya hierarki antara pemberi kerja dengan pekerja, sedangkan doktrin *work made for hire* dapat digunakan ketika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja (ada hierarki pemberi kerja dengan pekerja).

Joint authorship terjadi ketika dua pencipta atau lebih yang memberikan kontribusi yang sama pada suatu ciptaan.¹⁶ Pada rezim hak cipta Inggris dan Amerika terdapat tiga syarat utama untuk menetapkan siapa yang berhak dari suatu ciptaan apabila dibuat bersama. Pertama adalah tingkat kontribusi masing-masing pencipta, kedua adalah niat para pihak untuk menciptakan karya bersama, dan ketiga adalah tingkat kendali para pencipta dalam menciptakan karya tersebut.¹⁷ Kekurangan doktrin *joint authorship* adalah penetapan sebagai siapa yang menjadi pencipta masih samar-samar dan pada praktiknya jauh lebih kompleks. Selain itu, beberapa literatur dan putusan lebih fokus pada siapa yang menjadi pencipta utama atau *joint author* dan biasanya mengabaikan pencipta kedua, ketiga dan seterusnya. Padahal pencipta lainnya bisa saja lebih banyak mengeluarkan tenaga, energi, talenta, dan ide dalam suatu ciptaan yang dibuat bersama.¹⁸ Di UU HC 2014, doktrin ini diatur secara spesifik pada Pasal 33 dan Pasal 34.

Doktrin *work made for hire* mengacu pada suatu ciptaan yang dimiliki oleh pihak ketiga dan bukan dimiliki oleh kreator atau pencipta.¹⁹ Misalnya pemberi

¹⁶ Tehila Rozencwaig-Feldman, "The Author and the Other: Reexamining the Doctrine of Joint Authorship in Copyright Law," *Fordham Intellectual Propert, Media & Entertainment Law Journal* 32, no. 1 (2021): 172-224.

¹⁷ Helen Solagratia Putri, Tazkia Nafs Azzahra, and Nafila Andriana Putri, "Doktrin Joint Authorship Sebagai Parameter Penentuan Pencipta Dalam Karya Hak Cipta," *Hukumonline*, 2023, https://www.hukumonline.com/berita/a/doktrin-joint-authorship-sebagai-parameter-penentuan-pencipta-dalam-karya-hak-cipta-lt6549eefd86d10/?page=all&_gl=1*1jqt7jw*_up*MQ..*_ga*OTY3NzA3NjYxLjE3NTgwMjQyNTA.*_ga_XVDEV3KKL2*czE3NTgwMjQyNTAkzbEkZzAkde3NTgwMjQyN.

¹⁸ Rozencwaig-Feldman, "The Author and the Other: Reexamining the Doctrine of Joint Authorship in Copyright Law."

¹⁹ Cornell Law School, "Work Made for Hire," Legal Information Institute, n.d., https://www.law.cornell.edu/wex/work_made_for_hire.

kerja adalah pencipta atas suatu karya yang dibuat oleh pekerja dalam suatu hubungan kerja, jadi penciptanya bukan si pekerja itu sendiri. Doktrin *work made for hire* berlaku juga atas suatu karya yang diciptakan khusus untuk digunakan di karya kolektif lain misal unsur dari suatu film atau karya audiovisual lainnya; terjemahan; atau sebagai karya pelengkap.²⁰ Dalam UU HC 2014, doktrin ini tercantum di Pasal 35 sampai dengan Pasal 37.

Pengertian “sifat khas dan pribadi yang tercermin dari ciptaan” adalah ekspresi suatu karya disesuaikan dengan keinginan penciptanya, memastikan bahwa saat orang lain mengamati karya tersebut, mereka langsung mengasosiasikannya dengan penciptanya – seperti saat melihat lukisan Mona Lisa yang mengingatkan kita pada Leonardo da Vinci. Tidak ada syarat yang mewajibkan unsur baru atau *new* pada suatu ciptaan karena sifat khas dan pribadi dalam ciptaan belum tentu suatu hal yang baru.²¹ Selain harus bersifat khas dan pribadi, ciptaan juga harus memenuhi unsur ‘diwujudkan’ sebagaimana tertulis dalam Article 2 (2) *Berne Convention*²² dan Pasal 1 angka 3 UU HC 2014 yang pada intinya mengatur mengenai ciptaan (sastra, seni, dan ilmu pengetahuan) berbagai bentuk dan bersumber dari pikiran, kemampuan, imajinasi, inspirasi, keterampilan, keahlian atau kecekatan, baru dapat dilindungi ketika ciptaan berwujud nyata

Dapat disimpulkan bahwa unsur penting sehingga suatu karya cipta disebut sebagai suatu ciptaan adalah adanya perwujudan nyata dari karya tersebut. Ide, sketsa dan ekspresi dari suatu ciptaan merupakan manifestasi ciptaan itu sendiri sehingga jika ingin dilindungi sebagai suatu ciptaan maka perlu ada perwujudan nyata.²³ Lalu apa saja yang dikategorikan sebagai suatu ciptaan? Kategori tersebut dirumuskan dalam Pasal 40 ayat (1) UU HC 2014 yang terdiri dari namun tidak terbatas pada 19 ciptaan dalam bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan. Seiring

²⁰ School.

²¹ Tasya Safiranita Ramli et al., “Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik,” 2020, 62–69.

²² Diatur bahwa “*It shall, however, be a matter for legislation in the countries of the Union to prescribe that works in general or any specified categories of works shall not be protected unless they have been fixed in some material forms.*” *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (1971), <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>.

²³ Filippi, “Copyright in the Digital Environment: From Intellectual Property to Virtual Property.”

perkembangan zaman, berbagai macam ciptaan berkembang menjadi bentuk digital yang bisa diakses melalui internet sehingga berdampak pada pelanggaran ciptaan digital yang mudah untuk dikakukan dan tentu saja mendatangkan kerugian bagi pencipta.²⁴ Perlu dilihat bahwa terdapat ‘pembatasan’ atas ciptaan digital, apabila suatu ciptaan hanya berubah format, misalnya memindai lukisan dengan mesin *scan* dan formatnya menjadi .jpg atau .png maka hasil lukisan digital tersebut tidak dapat disebut sebagai ciptaan karena tidak adanya unsur orisinalitas – kecuali lukisan digital tersebut di edit kembali.²⁵

Pelindungan terhadap ciptaan digital juga tidak bisa dipersamakan dengan ciptaan pada umumnya sehingga terdapat sistem keamanan khusus yang digunakan untuk melindungi ciptaan pada media elektronik seperti film digital, musik digital dan ciptaan lain yang datanya disimpan dan dapat ditransfer secara digital yang disebut sebagai *Digital Rights Management* atau DRM.²⁶ UU HC 2014 juga sebenarnya sudah mengatur mengenai hal yang sama dalam Pasal 54 di bawah Bab “Sarana Kontrol Teknologi” yang mengatur secara spesifik pemberian kewenangan kepada pemerintah untuk melakukan pengawasan, kerja sama dan koordinasi dalam hal terdapat pelanggaran hak cipta dalam media internet.

Pertanyaan selanjutnya adalah bagaimana dengan ciptaan yang dihasilkan oleh grup musik virtual apakah bisa dilindungi sebagai ciptaan? Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa ruang lingkup hak cipta meliputi sastra, musik, drama, koreografi, gambar, audiovisual, audio, dan karya arsitektur.²⁷ Kendati demikian, tidak semua karya dapat dilindungi oleh hak cipta. Secara umum,

²⁴ Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital,” *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9–17, <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.

²⁵ Simon Stokes, *Art and Copyright*, 3rd ed. (Oxford: Hart Publishing, 2021).

²⁶ Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital,” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021): 67, <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.v15.67-80>.

²⁷ Matthew Farley, “Making Virtual Copyright Work,” *Golden Gate University Law Review* 1 (2012): 0–32.

terdapat beberapa standar yang menjadikan suatu ciptaan dilindungi *copyright* yaitu:²⁸

1) Orisinalitas (*originality*)

Ciptaan harus merupakan karya asli dari buah pikir si pencipta tanpa harus memenuhi unsur kebaruan dan keunikan. Ciptaan tersebut bisa saja sesuatu yang sudah ada, sudah ada sejak lama, atau bahkan sudah menjadi domain publik.²⁹

2) Kreativitas (*creativity*)

Merupakan ukuran untuk melihat apakah suatu ciptaan tersebut asli hasil dari buah pikir pencipta atau meniru sama persis karya yang sudah ada sebelumnya. Selama karya tersebut ada campur tangan kreativitas dari si pencipta maka dapat dikatakan karya tersebut merupakan karya autentik.

3) Perwujudan (*fixation*)

Ciptaan direalisasikan dalam bentuk nyata secara permanen sehingga ciptaan dapat dirasakan, dilihat, atau didengar, dikomunikasikan, atau bahkan direproduksi dalam jangka waktu tertentu.

Meskipun standar-standar di atas berlaku secara umum di seluruh negara, tetapi ada perbedaan “penekanan” di negara *Common Law* dan negara *Civil Law*. Dalam tradisi hukum *Civil Law*, perlindungan hak cipta didasarkan pada konsep bahwa pencipta adalah individu yang menghasilkan “karya intelektual pribadi” sehingga menyiratkan bahwa karya yang dihasilkan dari upaya intelektual pribadi perlu menunjukkan tingkat orisinalitas dan kreativitas yang lebih tinggi dibandingkan perwujudan (*fixation*).³⁰ Lebih lanjut dalam tradisi hukum *Common Law*, hak cipta berfungsi sebagai alat ekonomi untuk memajukan pengetahuan dan mendorong pertumbuhan sosial-ekonomi. Oleh karena itu, perlindungan dimulai dari ciptaan

²⁸ Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2014)., hlm. 79.

²⁹ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, 1st ed. (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011).

³⁰ Agus Sardjono, *Hak Cipta Atau Hak Pencipta: Copyright or Author's Right*, 1st ed. (Depok: Rajawali Pers, 2024).

yang berarti aspek perwujudan (*fixation*) selalu diperlukan dibandingkan aspek orisinalitas dan kreativitas.³¹

Penjelasan di atas mengarah pada kesimpulan bahwa ciptaan yang dihasilkan oleh grup musik virtual dapat dilindungi selama memenuhi unsur orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi. Selain itu, juga harus dilihat apakah negara asal grup musik virtual memiliki tradisi hukum *Civil Law* atau *Common Law* karena hal tersebut juga akan mempengaruhi perlindungan hak cipta. Apabila dilihat dari salah satu contoh grup virtual yang telah disebutkan di dalam latar belakang seperti K/DA dan HEARTSTEEL maka lagu yang mereka bawakan merupakan suatu ciptaan yang termasuk dalam kategori Pasal 40 ayat (1) huruf d UU HC 2014. Tidak hanya lagu, namun juga desain karakter, desain *background* dalam pembuatan video musik dari kedua grup virtual tersebut beserta dengan program komputer yang menjalankan karakter juga termasuk ke dalam ciptaan. Hanya saja ciptaan yang dihasilkan oleh grup musik virtual merupakan ciptaan digital yang dapat diakses melalui internet.

Lalu, bagaimana dengan ciptaan yang dibuat oleh AI dan kemudian dibawakan oleh grup musik virtual? UU HC 2014 tidak mengatur secara eksplisit maupun implisit mengenai ciptaan yang dibuat oleh AI, namun dalam Rancangan Undang-Undang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai RUU Hak Cipta), salah satu aturan terbaru adalah mengenai ciptaan yang dibuat oleh AI dan harus tetap ada campur tangan manusia di dalamnya. Hal yang sama juga diatur oleh *United States Copyright Office* dalam “*Copyright Registration Guidance: Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence*”. Di dalam panduan tersebut kurang lebih diatur jika elemen yang berkaitan dengan *authorship* di dalam suatu ciptaan, dibuat oleh mesin dan kurang atau bahkan tidak ada unsur manusia di dalamnya maka *US Copyright Office* tidak akan mencatatkannya meskipun orang (*user*) tersebut

³¹ Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*.

memasukan *prompt* ke dalam AI. Perlindungan hanya dapat diberikan atas bagian dari ciptaan yang terdapat campur tangan manusia.³²

Jika ingin melihat lebih lanjut mengenai hukum yang berlaku bagi grup virtual K/DA dan HEARTSTEEL maka perlu melihat hukum hak cipta negara asal dari Riot Games yaitu Amerika Serikat. Berdasarkan *Copyright Law of the United States (Title 17) Chapter 11 Sections 1101* yang berjudul “*unauthorized fixation and trafficking in sound recordings and music videos*” atau fiksasi dan pentransmisian perekaman suara dan musik video secara tidak sah mengatur bahwa setiap pentransmisian, pendistribusian, penjualan, reproduksi, dan penyewaan dalam bentuk apapun baik suara, suara dan gambar dalam pertunjukan musik secara langsung harus dengan persetujuan pelaku pertunjukan yang terlibat di dalamnya.³³ Pengaturan tersebut menunjukkan bahwa perekaman suara dan musik video merupakan objek perlindungan hak cipta yang berkorelasi dengan hak ekonomi dari pelaku pertunjukan.

Kedudukan Hukum Grup Musik Virtual dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Koreografi atau tarian merupakan ciptaan yang dapat diwujudkan apabila terdapat orang atau koreografer yang menampilkan tarian tersebut sehingga mustahil bagi sebuah tarian untuk ‘berdiri sendiri’ sebagai suatu ciptaan. Begitu pula dengan lagu, musik baik dengan ataupun tidak dengan teks, tidak bisa didengar oleh khalayak umum apabila tidak ada seseorang yang bernyanyi atau bermain alat musik. Pihak-pihak yang melaksanakan suatu ciptaan disebut sebagai pelaku pertunjukan dan daripadanya melekat hak terkait. Berdasarkan *Article 2 (a)* WPPT dan Pasal 1 angka 6 UU HC 2014 yang mendefinisikan *performer* yaitu penyanyi, penari, musisi, aktor, dan pihak lain yang secara sendiri atau beberapa

³² United States and Copyright Office, “United States Copyright Office Copyright Registration Guidance : Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence,” 2023, https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf.

³³ Office U S Copyright, “Copyright Law United States,” 8 § (2021), <https://www.copyright.gov/title17/>.

orang memerankan, menyanyikan, mempersembahkan, menyajikan, memainkan, menafsirkan, atau mementaskan suatu ciptaan.³⁴

Pengertian pelaku pertunjukan dalam WPPT jauh lebih spesifik dibandingkan dengan UU HC 2014 yang lebih umum. Apabila dilihat dari kedua pengaturan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa grup musik secara umum merupakan pelaku pertunjukan karena terdiri dari beberapa orang yang menampilkan dan mempertunjukkan lagu, musik, dan/atau koreografi. Tidak semua grup musik hanya menampilkan dan mempertunjukkan lagu dan musik saja tetapi terdapat beberapa grup musik yang juga menciptakan lagunya sendiri. Apabila salah satu anggota atau bahkan semua anggota dari grup musik terlibat dalam pembuatan sebuah lagu, misalnya ada yang membuat lirik, ada yang berperan sebagai komposer, dan ada juga yang berperan sebagai *arranger* maka salah satu atau seluruh anggota dari grup musik tersebut adalah pencipta. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa grup musik secara umum dapat terdiri dari pencipta dan/atau pelaku pertunjukan.

Dalam hal pembahasan mengenai kedudukan suatu grup musik virtual, kita perlu membedah satu per satu unsur-unsur yang membentuk suatu grup musik virtual. Sebagaimana disinggung dalam latar belakang, grup musik virtual kurang lebih sama seperti grup musik manusia pada umumnya, namun yang membedakan adalah adanya program komputer yang berperan dalam grup musik virtual. Para *performer* grup musik virtual juga harus beradaptasi pada perkembangan teknologi untuk menjangkau penonton dengan cara-cara baru dan inovatif³⁵ – di mana hal tersebut kemungkinan tidak dialami oleh grup musik biasa. Beberapa unsur dalam grup musik virtual adalah pemrogram, orang yang mengenakan *motion capture*

³⁴ WIPO, "WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT)" (1996), <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/wppt/>.

³⁵ Kerry Francksen, "Performer Perspectives: Managing the Creative Process in Virtual Environments. In Conversation with the Performers in Dream," *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 20, no. 1 (2024): 29–49, <https://doi.org/10.1080/14794713.2024.2336636>.

*suit*³⁶, desainer grafis, penulis lirik lagu, komposer, penyanyi, koreografer dan produser rekaman. Dari rincian tersebut terlihat bahwa terdapat perbedaan dengan grup musik manusia di mana biasanya hanya terdiri dari penulis lirik lagu, komposer, produser rekaman, koreografer dan penyanyi tanpa bersinggungan dengan desainer grafis dan pemrogram. Di bawah ini merupakan tabel konseptual dari suatu grup musik virtual:

Jenis Ciptaan	Pihak yang terlibat
Desain karakter	Desainer grafis sebagai pencipta dari desain karakter anggota grup musik virtual.
Kode komputer	Pemrogram sebagai pihak yang membuat kode komputer sehingga karakter anggota grup musik virtual menjadi 'hidup'. Pemrogram juga dapat mentransfer gerakan dari orang yang menggunakan <i>motion capture suit</i> menjadi gerakan karakter anggota grup musik virtual.
Tarian (opsional)	Koreografer yang membuat gerakan tarian karakter grup musik virtual dapat melakukan tarian yang sama.
Lagu	<ul style="list-style-type: none"> Penulis lirik dan/atau komposer yang membuat sebuah lagu agar dapat 'dinyanyikan' dan ditampilkan oleh grup musik virtual. Produser rekaman sebagai pihak pertama yang melakukan rekaman atas lagu tersebut.

³⁶ *Motion Capture Suit* (mocap) adalah metode yang digunakan untuk menghasilkan gerakan realistik dan detail dalam animasi komputer. Teknik ini merekam serta mengambil sampel pergerakan manusia, hewan, maupun objek tak hidup, lalu mengubahnya menjadi data tiga dimensi (3D). Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa *motion capture suit* merupakan pakaian yang dapat merekam gerakan dari si pemakainya yang kemudian digunakan pada animasi komputer. Sumber: I Dewa Bagas Suryajaya, "Teknik Motion Capture Dalam Proses Pembuatan Animasi 3D Menggunakan Microsoft Kinect," in *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 2015, 6–8, <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/835/799>.

	<ul style="list-style-type: none"> • Penyanyi yang menyanyikan lagu untuk direkam yang kemudian nanti akan dibawakan oleh grup musik virtual.
	<p>Seluruh ciptaan dan para pihak yang terlibat akan menjadi satu kesatuan dan menghasilkan grup musik virtual .</p>

Tabel 1.1. Konsep Grup Musik Virtual

Suatu grup musik virtual terdapat banyak pihak yang terlibat di dalamnya sehingga perlu dijelaskan kedudukan hukum masing-masing pihak tersebut. Pihak pertama adalah desainer grafis yang membuat dan mewujudkan konsep desain karakter dari sebuah grup musik virtual, namun perlu diingat bahwa objek hak cipta adalah bentuk berwujud atau *tangible* berupa gambar dari desain karakter tersebut dan bukan hanya konsep saja. Kedua, pemrogram yang merupakan pencipta dari program komputer³⁷ yang ia buat (berupa kode atau skema) untuk menggerakan dan menampilkan karakter-karakter (bagian dari grup musik virtual) yang dibuat oleh desain grafis.

Ketiga adalah komposer dan penulis lirik lagu (*songwriter*). Komposer atau dikenal dengan pencipta lagu memiliki hak cipta atas sebuah lagu, begitu pula dengan penulis lirik lagu. Biasanya dalam satu lagu terdiri dari beberapa komposer dan/atau penulis lirik lagu dan komposer bisa juga sebagai penulis lirik begitu pula sebaliknya. Terdapat pula penulis lirik lagu yang berperan juga sebagai komposer dan pelaku pertunjukan misalnya Taylor Swift, Jason Mraz, David Siegel dan lainnya.³⁸ Komposer dan penulis lirik biasanya mendapatkan hak moral berupa

³⁷ Berdasarkan Pasal 1 angka 9 UU HC 2014, program komputer dirumuskan sebagai kumpulan perintah yang disusun dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau bentuk lainnya yang dirancang agar komputer dapat menjalankan fungsi tertentu atau menghasilkan capaian yang diinginkan."Indonesia, "Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," Pub. L. No. 28 (2014).

³⁸ Terdapat dua macam penulis lagu yaitu *non-performing songwriter* dan *performing songwriter*. Penulis lagu yang hanya menulis lirik lagu untuk penyanyi atau pelaku pertunjukan lainnya disebut sebagai *non-performing songwriter*. Biasanya *non-performing songwriter* tidak bisa memainkan alat musik atau tidak bisa bernyanyi namun bisa menggabungkan melodi, lirik, dan harmoni sehingga menjadi sebuah lagu. Penulis lagu yang sekaligus sebagai komposer dan pelaku pertunjukan disebut sebagai

pencantuman nama atau credit dalam sebuah lagu. Lalu bagaimana dengan pembagian hak cipta? Hal tersebut bergantung kepada perjanjian antara komposer dengan penulis lirik apakah dibagi menjadi 50/50 atau 60/40.³⁹

Keempat adalah yang berkaitan dengan hak terkait antara lain produser fonogram atau produser rekaman dan pelaku pertunjukan. Berdasarkan Pasal 1 angka 7 UU HC 2014 dirumuskan mengenai definisi produser fonogram yaitu subjek hukum yang melakukan perekaman suara, bunyi, pertunjukan, atau suara dan bunyi lainnya pertama kali dan bertanggung jawab atas pelaksanaannya. Dalam grup musik biasa dan grup musik virtual, produser fonogram sama-sama merupakan orang atau badan hukum namun berbeda halnya dengan pelaku pertunjukan. Performer dalam grup musik biasa adalah manusia (seseorang atau sejumlah orang) asli, sedangkan performer dalam grup musik virtual hanya sebuah karakter animasi baik bentuk dua dimensi (2D) atau 3 dimensi (3D) yang bisa dilihat namun tidak berwujud (tidak bisa 'disentuh'). Hal tersebut yang membedakan antara grup musik biasa dengan grup musik virtual.

Dari uraian sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa kedudukan grup musik virtual dalam UU HC 2014 jauh lebih kompleks daripada grup musik biasa yang terdiri dari manusia asli. Suatu grup musik virtual bisa saja dianggap sebagai suatu ciptaan saja tanpa ada unsur pelaku pertunjukan di dalamnya atau sebagai suatu ciptaan dan terdapat unsur pelaku pertunjukan di dalamnya. Salah satu penyanyi virtual yang hanya dianggap sebagai ciptaan saja adalah Hatsune Miku. Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas, Hatsune Miku merupakan *open source software* yang menawarkan kepada publik untuk dapat memperbaiki, menyesuaikan, dan memvisualisasi ulang sesuai dengan kebutuhan, keinginan, preferensi, dan ide masing-masing. Dengan cara tersebut, audiens atau pengguna perangkat lunak

performing songwriter. Sumber: Ivan L. Pitt, *Economic Analysis of Music Copyright: Income, Media and Performances, Economic Analysis of Music Copyright: Income, Media and Performances* (Springer, 2010), <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6318-5.>, hlm. 84.

³⁹ Trystan Matthews, "Copyright and Royalties-How Songwriters Get Paid," Demomysong, accessed June 22, 2025, <https://demomysong.com/copyright-and-royalties-how-songwriters-get-paid/>.

tidak hanya dapat menikmati musik dan penampilan artis favorit mereka namun juga dapat merasakan sebagai kontributor atas ketenaran Hatsune Miku.⁴⁰

Grup Musik Virtual sebagai Pelaku Pertunjukan

Perkembangan teknologi digital memberikan kemungkinan untuk memanipulasi, mengubah, maupun membuat kembali suatu gambar, film, dan suara dalam bentuk digital. Digitalisasi juga bisa dilakukan terhadap pelaku pertunjukan seperti penyanyi, aktor, koreografer, dan lainnya.⁴¹ Pelaku pertunjukan yang dibuat dalam bentuk digital memberikan manfaat bagi industri hiburan, misalnya dalam pembuatan film, seorang aktor dapat melakukan adegan berbahaya tanpa perlu mempraktikannya (digantikan dengan aktor virtual) dan mengurangi penggunaan *stuntmen* dan *stuntwoman*. Contoh lain adalah dalam grup musik, penyanyi dan pemain musik tidak perlu tampil dihadapan penonton secara langsung terutama dalam hal *boyband* atau *girlband* yang ‘mewajibkan’ para anggotanya memiliki visual wajah. Hal tersebut bisa ‘diwakilkan’ oleh penyanyi virtual apabila penyanyi asli memiliki suara yang bagus namun tidak dengan visual.

Terdapat pandangan yang menganggap grup musik virtual atau *virtual idols* secara umum dapat dianggap sebagai ‘subjek hukum’ karena *virtual idols* diciptakan dan karakter maupun sifatnya direncanakan dan didesain agar dapat berinteraksi dengan penggemar di dunia nyata – hal tersebut yang membedakan *virtual idols* dengan karakter fiksi lainnya.⁴² Perbedaan utama *virtual idols* dengan karakter animasi, komik dan gim (*animation, comics, and games*) atau ACG adalah *virtual idols* dibuat berdasarkan dunia nyata, dipersamakan sebagai *public figures* dan memiliki

⁴⁰ Jelena Guga, “Virtual *idols* Hatsune Miku,” in *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNICST*, vol. 145, 2015, III-IV, https://doi.org/10.1007/978-3-319-18836-2_40, hlm. 40.

⁴¹ Alexandra Curren, “Digital Replicas: Harm Caused by Actors’ Digital Twins and Hope Provided by the Right of Publicity,” *Texas Law Review* 102, no. November 2023 (2023).

⁴² X Lyu, “Discussion On The Possibility Of Virtual Characters Being Regarded As Legal Persons,” *Edinburgh Student Law Review*, no. 1 (2025): 1-24, <https://concept.lib.ed.ac.uk/eslr/article/download/10676/13044>.

sejumlah penggemar dan mengadakan aktivitas promosi sedangkan karakter ACG hanya eksis di dunia fiksi dan cerita fiksi.⁴³ Beberapa karakteristik yang hanya dimiliki oleh *virtual idols* adalah:⁴⁴

- 1) *Virtual idols* memiliki latar belakang tempat di dunia nyata sehingga eksistensi mereka juga dianggap nyata.
- 2) *Virtual idols* memiliki profesi yang memang ada di dunia nyata (majoritas sebagai *public figure*) sehingga memberikan kesan bahwa mereka tidak hanya karakter virtual saja namun juga berkembang menjadi idola, misalnya seperti penyanyi, desainer, penulis, aktor dan aktris.
- 3) *Virtual idols* juga ‘membuat’ suatu di dunia nyata seperti rekaman suara, lagu, hasil desain, karya sastra atau seni, atau memberikan kontribusi tertentu untuk mencapai suatu hal tertentu.
- 4) *Virtual idols* harus menjaga interaksi atau hubungan dengan audiens di dunia nyata layaknya idol manusia.
- 5) *Virtual idols* harus eksis dalam jangka waktu yang panjang, apabila suatu karakter dibuat hanya untuk mempromosikan suatu bisnis maka tidak bisa dikatakan sebagai *virtual idols*.

Tidak menutup kemungkinan bahwa suatu saat grup musik virtual dapat dikategorikan sebagai subjek hukum selama dalam kondisi tertentu, dapat diberikan kapasitas hukum beserta hak dan kewajiban. Sejauh ini, grup musik virtual sebagai entitas digital hanya digambarkan sebagai kumpulan kode komputer yang dapat diprofilkan dan dispesifikasikan sesuai dengan berbagai tujuan. Namun pada akhirnya, hanya pembuat undang-undang yang dapat memutuskan membuat aturan mengenai pemberian kapasitas hukum kepada entitas digital tersebut, baik dalam arti membatasi atau memperluas.⁴⁵

⁴³ Lyu.

⁴⁴ Lyu.

⁴⁵ Marcelo Corrales Compagnucci et al., *Legal Tech and the New Sharing Economy* (Singapore: Springer Nature Singapore, 2020).

Lalu bagaimana dengan anggota grup musik virtual yang sebagian atau sepenuhnya dibuat dengan *artificial intelligence* atau akal imitasi (AI)? Seperti grup musik virtual asal Korea Selatan bernama Superkind yang salah satu anggotanya adalah AI dan Mave yang seluruh anggotanya adalah AI dibuat menggunakan teknologi *deepfake*.⁴⁶ Sejauh ini, Indonesia belum mengakui AI sebagai subjek hukum dan ke depannya dalam RUU Hak Cipta juga tidak mengatur mengenai AI sebagai subjek hukum. Pengaturan mengenai AI dalam RUU Hak Cipta hanya fokus terhadap ciptaan yang dibuat oleh AI di mana ketentuannya memuat kriteria perlindungan ciptaan berbasis AI yang harus ada kontribusi manusia di dalamnya, kewajiban pencantuman penggunaan AI dalam suatu karya, dan larangan penyalahgunaan AI.⁴⁷

Dalam EU AI Act, hal-hal yang diatur secara ketat adalah mengenai penggunaan AI dan tidak ada aturan di dalamnya yang mengakui AI sebagai subjek hukum. Definisi subjek-subjek yang diatur di dalam EU AI Act seperti “*provider, deployer, authorised representative, importer, distributor, dan operator*” adalah “*natural or legal person*” (manusia atau badan hukum) yang menggunakan sistem AI.⁴⁸ Sejauh ini, masih belum ada negara yang mengakui AI sebagai suatu subjek hukum, masih banyak perdebatan dan diskusi terkait pengakuan AI sebagai subjek hukum. Tidak menutup kemungkinan jika suatu saat AI dapat diakui sebagai subjek hukum – terutama jika dikaitkan dengan teori badan hukum dan teori organ – di mana hukum dapat mengakui subjek hukum lain selain manusia.⁴⁹

⁴⁶ Ridha Nahdhiyah, Alma Amaliyah, and Sidik Jatmika, “The Rise of Artificial Intelligence as the Future of Korean Culture Diplomacy,” *Jurnal Studi Komunikasi* 7, no. November (2023): 865–78, <https://doi.org/10.25139/jsk.v7i3.6219>.

⁴⁷ Ady Thea DA, “Pengusul Beberkan 3 Urgensi Dan 8 Materi RUU Hak Cipta,” Hukumonline, 2025, <https://www.hukumonline.com/berita/a/pengusul-beberkan-3-urgensi-dan-8-materi-ruu-hak-cipta->

lt68d1fa2a5722b/?page=2&_gl=1*125l6fl*_up*MQ..*_ga*MTM4NzUxNzQ5NS4xNzYyNDgyMzY1*_g_a_XVDEV3KKL2*cxE3NjI0ODIzNjUkbzEkZzAkdDE3NjI0ODIzNjUkajYwJGwwJGgw

⁴⁸ European Union, “EU Artificial Intelligence Act” (2024), <https://artificialintelligenceact.eu/article/3/>.

⁴⁹ Eka Nanda Ravizki and Lintang Yudhantaka, “Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum : Tinjauan Konseptual Dan Tantangan Pengaturan Di Indonesia,” *Notaire* 5, no. 3 (2022): 351–76, <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>.

Tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi juga mempengaruhi perkembangan musik terutama musik dengan genre pop. Begitu pula dengan perkembangan grup musik yang awalnya hanya berisi manusia dan sekarang grup musik tidak hanya terdiri dari manusia namun juga karakter animasi atau dalam bentuk virtual. Dalam grup musik biasa yang anggotanya terdiri dari manusia, kedudukan mengenai pelaku pertunjukan sudah sangat jelas selama mereka menampilkan karya cipta, namun bagaimana dengan grup musik virtual di mana anggotanya tidak ‘nyata’ dan hanya animasi belaka?.

Dalam menentukan hal tersebut, terdapat dua kondisi yang perlu diperhatikan yaitu apakah terdapat manusia di belakang pembuatan animasi (menggunakan *motion capture suit*) atau apakah animasi tersebut dibuat oleh manusia. Terdapat perbedaan antara kedua kondisi tersebut yaitu:

1. Dalam kondisi pertama, terdapat manusia yang menggunakan *motion capture suit* kemudian melakukan gerakan tertentu termasuk menari dan diubah menjadi animasi (bersumber dari gerakan manusia secara langsung).
2. Dalam kondisi kedua, pembuatan animasi berikut dengan gerakannya tanpa ada campur tangan manusia di belakang yang menggunakan *motion capture*. Artinya pembuatan karakter animasi langsung dibuat oleh tim animator.

Apabila dalam kondisi pertama, maka yang menjadi pelaku pertunjukan adalah orang yang menggunakan *motion capture* namun hanya terbatas pada ciptaan berupa gerakan dan tarian yang ia bawakan, kecuali jika orang-orang yang menggunakan *motion capture* tersebut tidak hanya menari namun juga bernyanyi, maka ciptaan yang mereka bawakan adalah tarian beserta dengan lagu.

Dalam hal kondisi yang kedua, grup musik virtual yang hanya dibuat menggunakan animasi tidak dianggap sebagai pelaku pertunjukan namun penyanyi (manusia) asli yang mengisi suara dari karakter grup musik virtual tersebut yang dianggap sebagai pelaku pertunjukan. Contohnya adalah pelaku pertunjukan dalam grup musik virtual K/DA adalah Madison Beer, Cho Mi Yeon dan Jeon Soyeon, Jaira Burns, dan Bea Miller. Kemudian *performer* dalam grup musik virtual HEARTSTEEL

adalah Baekhyun, Cal Scruby, Tobi Lou, dan ØZI. Nama-nama yang disebutkan adalah nama-nama penyanyi (manusia) yang membawakan lagu di balik karakter dari grup musik virtual K/DA dan HEARTSTEEL.

Kedua kondisi di atas dapat digunakan apabila terdapat pemisahan yang jelas antara karakter dengan pelaku pertunjukan, namun yang menjadi permasalahan baru adalah jika pelaku pertunjukan yang berada ‘di belakang’ karakter grup musik virtual tidak diketahui namanya atau bahkan disengaja agar publik tidak dapat mengetahui namanya. Hal tersebut berkaitan dengan salah satu hak moral yang melekat pada performer yang diatur dalam Pasal 22 UU HC 2014 yaitu hak untuk dicantumkan namanya kecuali memang ia tidak menyetujui untuk dicantumkan dan memiliki hak untuk melarang orang lain untuk melakukan distorsi, mutilasi, modifikasi ciptaan yang berkaitan dengan kehormatan dirinya kecuali performer tersebut menyetujuinya. Dalam rumusan pasal di atas bisa dilihat bahwa performer memiliki hak moral yang berkaitan dengan dirinya dan juga yang berkaitan dengan ciptaan yang ia bawakan.

Selain hak moral, performer juga memiliki hak ekonomi yang tercantum di Pasal 23 ayat (2) UU HC 2014 yaitu hak untuk melakukan sendiri, memberikan persetujuan atau menolak tindakan pihak lain untuk menyiaran atau mentransmisikan suatu pertunjukan yang terdapat si *performer* di dalamnya; merekam dari pertunjukan yang belum direkam; menyalin atas rekaman pertunjukannya dalam bentuk atau melalui metode apapun; mendistribusikan rekaman pertunjukan atau salinannya; menyewakan rekaman pertunjukan atau salinannya kepada khalayak banyak; dan memberikan akses rekaman pertunjukan yang dapat diakses oleh publik.

Salah satu ilustrasi dari pembahasan di atas adalah grup musik virtual atau *boyband* bernama “PLAVE”. Sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa identitas dari para anggota “PLAVE” dirahasiakan dari publik yang artinya bahwa tidak adanya pencantuman nama pelaku pertunjukan dan yang ada hanya pencantuman nama ‘fiktif’ (bukan nama panggung) dari para anggota “PLAVE”.

Tidak dicantumkannya nama anggota grup “PLAVE” mungkin saja telah disetujui oleh para anggota dari grup musik virtual “PLAVE” tetapi apakah dengan tidak dicantumkan nama dan tidak diketahui orang-orang dibalik anggota grup musik virtual “PLAVE” membuat mereka kehilangan kedudukan dan hak moral mereka sebagai pelaku pertunjukan?.

Sebagaimana yang telah dijelaskan di atas bahwa performer merupakan seseorang atau beberapa orang yang menampilkan suatu ciptaan. Selain itu, pelaku pertunjukan juga memiliki hak moral yang melekat dan tidak dapat dihapuskan maupun dialihkan maka dapat disimpulkan bahwa orang-orang dibalik anggota grup musik virtual “PLAVE” tetap memiliki kedudukan dan hak moral sebagai pelaku pertunjukan. Di sisi lain, setiap anggota grup musik virtual “PLAVE” tidak memiliki hak atas desain karakter mereka karena desain karakter tersebut dimiliki oleh pencipta (dalam hal ini yang mendesain karakter setiap anggota “PLAVE”) atau agensi sebagai pemegang hak cipta apabila diperjanjikan lain dalam hubungan kerja.

Selain desain karakter, lagu, musik video maupun ciptaan lainnya juga tidak melekat kepada mereka kecuali dapat dibuktikan sebaliknya sehingga dapat disimpulkan bahwa jika suatu saat kontrak antara salah satu atau keseluruhan anggota “PLAVE” telah habis maka mereka tidak memiliki hak atas desain karakter mereka. Agensi dapat tetap menggunakan dan mempromosikan “PLAVE” sebagai grup musik virtual meskipun suara salah satu atau seluruh karakter menjadi berbeda. Hal tersebut tentu membawa potensi permasalahan baru karena suatu karakter biasanya melekat pada suara tertentu, tetapi potensi permasalahan tersebut tidak akan dibahas di dalam artikel ini.

PENUTUP

Hasil kreasi yang dihasilkan oleh grup musik virtual merupakan suatu ciptaan selama memenuhi unsur orisinalitas, kreativitas, dan fiksasi. Ciptaan yang dihasilkan oleh grup musik virtual juga dilindungi oleh hukum hak cipta namun berbeda dengan pelindungan ciptaan pada umumnya, ciptaan dalam bentuk digital

dilindungi dengan melibatkan *Digital Rights Management* atau DRM yaitu perlindungan terhadap ciptaan digital yang disimpan dan dapat diakses melalui internet. Mengenai karya yang dibuat baik sebagian maupun seluruhnya oleh AI, sayangnya sampai saat ini UU HC 2014 belum mengatur mengenai hal tersebut. Ke depannya, dalam RUU Hak Cipta pengaturan mengenai AI sebagai suatu ciptaan dapat diatur lebih kompleks.

Kedudukan grup musik virtual dalam UU HC 2014 cukup kompleks karena aspek-aspek grup musik virtual juga lebih banyak dibandingkan dengan grup musik manusia. Grup musik virtual juga melibatkan desain untuk setiap anggota grup, program komputer, dan aspek lainnya. Hal tersebut yang membuat grup musik virtual memiliki keunikan dibandingkan grup musik manusia pada umumnya dan grup musik virtual secara 'utuh' dapat dikategorikan sebagai ciptaan.

Grup musik virtual dapat dikategorikan juga sebagai pelaku pertunjukan tergantung dari keterlibatan manusia di dalamnya apakah secara aktif atau pasif. Maksud dari aktif apabila terdapat keterlibatan manusia dalam pembuatan anggota grup musik virtual seperti penggunaan *motion capture suit* untuk 'menangkap' setiap gerakan salah satunya tarian dan lebih jauh lagi jika pihak yang sama juga terlibat aktif sebagai anggota grup musik virtual dengan bernyanyi. Maksud dari secara pasif apabila terdapat pemisahan antara karakter grup musik virtual dengan para pihak yang mengisi suara dan bernyanyi atas anggota grup musik virtual tersebut. Misalnya desain berikut dengan gerakan anggota grup musik virtual dibuat dengan *software* dan melibatkan penyanyi untuk bernyanyi seakan-akan anggota grup musik virtual yang menampilkan pertunjukan.

DAFTAR PUSTAKA

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1971).
<https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>.

Budaya, Kementerian Pendidikan. "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Accessed June 15, 2025. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/virtual>.

- . "Kamus Besar Bahasa Indonesia." Accessed June 15, 2025. <https://kbki.kemdikbud.go.id/entri/grup>.
- Compagnucci, Marcelo Corrales, Nikolaus Forgo, Toshiyuki Kono, and Shinto Teramoto. *Legal Tech and the New Sharing Economy*. Singapore: Springer Nature Singapore, 2020.
- Curren, Alexandra. "Digital Replicas: Harm Caused by Actors' Digital Twins and Hope Provided by the Right of Publicity." *Texas Law Review* 102, no. November 2023 (2023).
- DA, Ady Thea. "Pengusul Beberkan 3 Urgensi Dan 8 Materi RUU Hak Cipta." Hukumonline, 2025. https://www.hukumonline.com/berita/a/pengusul-beberkan-3-urgensi-dan-8-materi-ruu-hak-cipta-lt68d1fa2a5722b/?page=2&_gl=1*125l6fl*_up*MQ..*_ga*MTM4NzUxNzQ5NS4xNzYyNDgyMzY1*_ga_XVDEV3KKL2*czE3NjI0ODIzNjUkbzEkZzAkDE3NjI0ODIzNjUkajYwJGwwJGgw
- Farley, Matthew. "Making Virtual Copyright Work." *Golden Gate University Law Review* 1 (2012): 0-32.
- Filippi, Primavera De. "Copyright in the Digital Environment: From Intellectual Property to Virtual Property." In *7th International Workshop for Technical, Economic and Legal Aspects of Business Models for Virtual Goods*, 79. France: HAL Open Science, 2012.
- Francksen, Kerry. "Performer Perspectives: Managing the Creative Process in Virtual Environments. In Conversation with the Performers in Dream." *International Journal of Performance Arts and Digital Media* 20, no. 1 (2024): 29-49. <https://doi.org/10.1080/14794713.2024.2336636>.
- Guga, Jelena. "Virtual Idol Hatsune Miku." In *Lecture Notes of the Institute for Computer Sciences, Social-Informatics and Telecommunications Engineering, LNCS*, 145:III-IV, 2015. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-18836-2>.
- Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pub. L. No. 28 (2014).
- Ivanescu, Andra. "'POP / STARS ': THE PERSONAS OF K / DA , TRANSMEDIA MARKETING , AND RIOT GAMES MUSIC," 2020, 42-55.
- Jened, Rahmi. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2014.
- Kristianti, Livia. "Band Virtual 'Fiasco' Kisahkan Makna Hidup Lewat Album 'Unbroken.'" *Antara News*. 2021. <https://www.antaranews.com/berita/2557529/band-virtual-fiasco-kisahkan-makna-hidup-lewat-album-unbroken>.
- Lam, Ka Yan. "The Hatsune Miku Phenomenon: More Than a Virtual J-Pop Diva." *The Journal of Popular Culture* 49, no. 5 (2016): 1107-24.
- Lyu, X. "Discussion On The Possibility Of Virtual Characters Being Regarded As

- Legal Persons." *Edinburgh Student Law Review*, no. 1 (2025): 1-24. <https://concept.lib.ed.ac.uk/eslr/article/download/10676/13044>.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Matthews, Trystan. "Copyright and Royalties-How Songwriters Get Paid." Demomysong. Accessed June 22, 2025. <https://demomysong.com/copyright-and-royalties-how-songwriters-get-paid/>.
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.
- Nahdhiyah, Ridha, Alma Amaliyah, and Sidik Jatmika. "The Rise of Artificial Intelligence as the Future of Korean Culture Diplomacy." *Jurnal Studi Komunikasi* 7, no. November (2023): 865-78. <https://doi.org/10.25139/jsk.v7i3.6219>.
- Pitt, Ivan L. *Economic Analysis of Music Copyright: Income, Media and Performances*. *Economic Analysis of Music Copyright: Income, Media and Performances*. Springer, 2010. <https://doi.org/10.1007/978-1-4419-6318-5>.
- Purnama, Basuki Eka. "Band Virtual Timur Rilis Single Distribusi Normal." *Media Indonesia*, 2022. <https://mediaindonesia.com/hiburan/476378/band-virtual-timur-rilis-single-distribusi-normal>.
- Puspitadewi, Rachmani. *Penerapan Hermeneutika Di Ranah Hukum*. Bandung: Unpar Press, 2017.
- Ramli, Tasya Safiranita, Ahmad M. Ramli, Rika Ratna Permata, Tiesnawati Wahyuningsih, Dewi Mutiara, and Ferry Gunawan C. "Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik," 2020, 62-69.
- Rasmussen, Makena. "What Are Virtual Pop Stars? A Short History of Persona-Based Music Groups and Artists." *Virtual Humans*, 2021. A Short History of Persona-Based Music Groups and Artists.
- Ravizki, Eka Nanda, and Lintang Yudhantaka. "Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum : Tinjauan Konseptual Dan Tantangan Pengaturan Di Indonesia." *Notaire* 5, no. 3 (2022): 351-76. <https://doi.org/10.20473/ntr.v5i3.39063>.
- Rozencwaig-Feldman, Tehila. "The Author and the Other: Reexamining the Doctrine of Joint Authorship in Copyright Law." *Fordham Intellectual Property, Media & Entertainment Law Journal* 32, no. 1 (2021): 172-224.
- Sardjono, Agus. *Hak Cipta Atau Hak Pencipta: Copyright or Author's Right*. 1st ed. Depok: Rajawali Pers, 2024.
- School, Cornell Law. "Work Made for Hire." Legal Information Institute, n.d. https://www.law.cornell.edu/wex/work_made_for_hire.
- Simatupang, Khwarizmi Maulana. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (2021): 67.

<https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.v15.67-80>.

Soelistyo, Henry. *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. 1st ed. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2011.

Solagratiaputri, Helen, Tazkia Nafs Azzahra, and Nafila Andriana Putri. "Doktrin Joint Authorship Sebagai Parameter Penentuan Pencipta Dalam Karya Hak Cipta." *Hukumonline*, 2023. https://www.hukumonline.com/berita/a/doktrin-joint-authorship-sebagai-parameter-penentuan-pencipta-dalam-karya-hak-cipta-lt6549eefd86d10/?page=all&_gl=1*1jqt7jw*_up*MQ..*_ga*OTY3NzA3NjYxLjE3NTgwMjQyNTA.*_ga_XVDEV3KKL2*cze3NTgwMjQyNTAkzbEkZzAkDE3NTgwMjQyN.

States, United, and Copyright Office. "United States Copyright Office Copyright Registration Guidance : Works Containing Material Generated by Artificial Intelligence," 2023. https://www.copyright.gov/ai/ai_policy_guidance.pdf.

Stokes, Simon. *Art and Copyright*. 3rd ed. Oxford: Hart Publishing, 2021.

Suryajaya, I Dewa Bagas. "Teknik Motion Capture Dalam Proses Pembuatan Animasi 3D Menggunakan Microsoft Kinect." In *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Multimedia*, 6–8, 2015. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/835/799>.

U S Copyright, Office. Copyright Law United States, 8 § (2021). <https://www.copyright.gov/title17/>.

Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital." *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9–17. <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.

Union, European. EU Artificial Intelligence Act (2024). <https://artificialintelligenceact.eu/article/3/>.

Whiteley, Sheila, and Shara Rambarran, eds. *The Oxford Handbook of Music and Virtuality*. Oxford University Press, 2016. <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199321285.001.0001>.

WIPO. WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) (1996). <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/wppt/>.