

KUALIFIKASI PERTUNJUKAN HOLOGRAM SEBAGAI OBJEK CIPTAAN BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Dita Nur Mayasari¹, Merline Eva Lyanthi²

^{1,2}Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya

ditanurmayasari@gmail.com¹, merlinelyanthi@untag-sby.ac.id²

ABSTRACT; *Hologram technology has increasingly been adopted within the entertainment sector, as illustrated by Tupac Shakur's appearance at Coachella in 2012, the ABBA Voyage concert staged in London, and the hologram concert of Glenn Fredly held in Indonesia. Regrettably, such progress has not been matched by legal clarity, given that Law No. 28 of 2014 on Copyright makes no mention of holograms as a protected category of work. This article seeks to determine whether hologram performances may be classified as objects protected under Indonesian copyright law. The study applies a normative legal method combining a statutory and a conceptual approach, drawing on primary, secondary, and tertiary legal materials obtained through library-based research. The findings show that hologram performances generally satisfy the three core requirements of a work under Article 1(3) of the Copyright Law originality, fixation in tangible form, and a connection to the field of art. Although holograms are not expressly listed among the categories of works in Article 40(1), the open-ended character of that list still leaves room for protection. An examination of four potentially applicable categories reveals that cinematographic works come closest to matching the nature of hologram performances, though none of the categories fully captures every dimension involved. This lack of explicit regulation creates normative ambiguity and raises the risk of legal uncertainty, echoing Gustav Radbruch's concern for consistency in the application of law. Accordingly, the article recommends that lawmakers consider amending the Copyright Law to expressly recognize hologram-based works as a legitimate and protectable form of digital expression.*

Keywords: *Hologram Performance, Copyright, Work of Authorship, Legal Certainty.*

ABSTRAK; Teknologi hologram belakangan marak digunakan dalam dunia hiburan, sebagaimana terlihat pada kemunculan figur Tupac Shakur di panggung Coachella pada tahun 2012, pertunjukan ABBA Voyage di London, sampai konser hologram Glenn Fredly di Tanah Air. Sayangnya, kemajuan tersebut belum diimbangi kejelasan kedudukan hukumnya, karena Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum mencantumkan hologram sebagai salah satu bentuk ciptaan yang mendapat perlindungan. Tulisan ini bertujuan mengkaji apakah pertunjukan hologram layak dikategorikan sebagai objek yang dilindungi

hak cipta di Indonesia. Kajian dilakukan dengan metode penelitian hukum normatif melalui pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual, dengan merujuk bahan hukum primer, sekunder, serta tersier yang dihimpun melalui penelusuran pustaka. Temuan kajian menunjukkan bahwa pertunjukan hologram pada intinya telah memenuhi tiga unsur utama suatu ciptaan sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta, yaitu keaslian, pewujudan dalam bentuk nyata, dan keterkaitannya dengan bidang seni. Meski hologram tidak dicantumkan secara eksplisit dalam daftar jenis ciptaan pada Pasal 40 ayat (1), sifat daftar tersebut yang tidak tertutup (*open list*) tetap membuka peluang perlindungan baginya. Berdasarkan penelusuran atas empat kategori ciptaan yang dipandang relevan, kategori karya sinematografi dinilai paling mendekati karakteristik pertunjukan hologram, meskipun belum ada kategori yang sepenuhnya mampu mewadahi seluruh sisi dari pertunjukan tersebut. Kondisi inilah yang menimbulkan kekaburan norma sekaligus berpotensi memunculkan ketidakpastian hukum, sejalan dengan pandangan Gustav Radbruch mengenai pentingnya konsistensi dalam penerapan hukum. Berdasarkan hal tersebut, tulisan ini menyarankan agar pembentuk undang-undang mempertimbangkan langkah revisi terhadap UU Hak Cipta agar karya berbasis hologram diakui secara tegas sebagai bentuk ekspresi digital yang layak dilindungi.

Kata Kunci: Pertunjukan Hologram, Hak Cipta, Objek Ciptaan, Kepastian Hukum.

PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi sepanjang dua dekade terakhir turut mengubah secara mendasar cara manusia berkarya sekaligus menyajikan ekspresinya kepada khalayak. Ruang digital yang nyaris tanpa batas memungkinkan sebuah karya tersebar lintas negara hanya dalam hitungan waktu yang singkat. Salah satu wujud kemajuan yang paling menarik perhatian publik di sektor hiburan adalah teknologi hologram, yang memungkinkan lahirnya pengalaman pertunjukan yang revolusioner melalui kehadiran proyeksi tiga dimensi dari sosok atau benda tertentu tanpa memerlukan alat bantu khusus seperti kamera maupun kacamata tertentu untuk menyaksikannya. (Muhammad Ali Giffari and Toto Tohir Suriaatmaja 2025)

Pemanfaatan hologram dalam pertunjukan musik dapat dirunut sejak tahun 2012, saat rapper Tupac Shakur seolah “tampil” di atas panggung festival musik Coachella melalui proyeksi tiga dimensi. (Spiro 2014) Satu dekade kemudian, publik kembali dibuat takjub oleh konser ABBA Voyage yang digelar di London Timur, menghadirkan keempat personel legendaris grup tersebut dalam wujud avatar digital hasil rekonstruksi gerak tubuh mereka

sendiri.(Matthews and Nairn 2023) Fenomena serupa turut merambah Indonesia, ditandai dengan digelarnya konser hologram “Glenn Fredly: 25 Years of Music” yang menghidupkan kembali sosok Glenn Fredly yang telah berpulang, sehingga penonton dapat kembali merasakan kehadirannya di atas panggung.(Prasetyo Guntur Eko, Sidjabat Yedija Remalya 2024) Ketiga peristiwa tersebut menunjukkan bahwa pertunjukan hologram bukan lagi sekadar eksperimen teknologi semata, melainkan telah tumbuh menjadi bagian nyata dari industri kreatif global, termasuk di Indonesia.

Sayangnya, pesatnya pertumbuhan industri ini belum diiringi kejelasan hukum yang sepadan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) sebagai landasan utama perlindungan karya cipta di Indonesia, sama sekali belum mencantumkan hologram sebagai salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi. Pasal 40 ayat (1) sesungguhnya memuat sembilan belas kategori ciptaan yang dilindungi, namun tak satu pun di antaranya merujuk langsung pada karya berbasis proyeksi tiga dimensi semacam ini. Kondisi tersebut dapat dipahami secara historis, mengingat undang-undang ini disahkan dua tahun setelah momen hologram Tupac Shakur di Coachella, sehingga pembentuk undang-undang saat itu kemungkinan besar belum membayangkan bahwa teknologi ini akan berkembang sedemikian pesat di kemudian hari.

Persoalan ketidakjelasan semacam ini bukan hanya dialami Indonesia. Instrumen hukum internasional seperti Berne Convention maupun WIPO Performances and Phonograms Treaty (WPPT) 1996 pun belum mengatur hologram sebagai kategori tersendiri. Keadaan ini selaras dengan situasi di berbagai negara lain yang juga belum secara tegas mengklasifikasikan teknologi hologram dalam peraturan hak ciptanya, termasuk Amerika Serikat yang hanya mengartikan karya cipta dalam kategori “pictorial, graphic and sculptural works”, sehingga hologram cenderung dipandang sekadar sebagai gambar tanpa dasar hukum yang jelas.(Mohammed and Alnimer 2021) Hal ini memperlihatkan bahwa ketidakjelasan status pertunjukan hologram merupakan persoalan yang dihadapi banyak negara, tak terkecuali Indonesia. Meskipun berbagai instrumen hukum telah tersedia, hingga saat ini belum ada rumusan yang tegas dan spesifik mengenai status hukum karya berbasis teknologi tersebut.

Tanpa adanya kejelasan status hukum yang memadai, para pencipta pertunjukan hologram berada dalam posisi yang rentan. Di satu sisi mereka telah mencurahkan waktu, biaya, dan kreativitas yang besar untuk menghasilkan karyanya, namun di sisi lain mereka

tidak memiliki kepastian apakah karya tersebut termasuk objek yang dilindungi hukum atau tidak. Situasi ketidakpastian semacam ini berpotensi menghambat perkembangan industri kreatif berbasis teknologi digital di Tanah Air, sekaligus membuka celah bagi pihak-pihak yang hendak memanfaatkan karya tersebut secara komersial tanpa seizin maupun kompensasi yang semestinya bagi penciptanya.

Bertolak dari latar belakang tersebut, kajian mengenai kualifikasi pertunjukan hologram sebagai objek ciptaan yang dilindungi hak cipta menjadi hal yang penting untuk dilakukan. Analisis ini tidak semata berfokus pada penelusuran unsur-unsur normatif ciptaan sebagaimana dirumuskan dalam UU Hak Cipta, tetapi juga mengulas bagaimana prinsip daftar terbuka (*open list*) serta teori kepastian hukum dapat dijadikan landasan dalam menilai sejauh mana hukum positif Indonesia mampu mengakomodasi bentuk ekspresi kreatif baru yang lahir dari kemajuan teknologi. Kajian ini diharapkan dapat memberikan kepastian hukum, perlindungan, sekaligus pengakuan yang layak bagi para pencipta pertunjukan hologram sebagai bagian dari pelaku industri kreatif yang berhak memperoleh jaminan hukum atas hasil karyanya. Kajian ini sekaligus menjadi ikhtiar untuk memperkuat konstruksi hukum kekayaan intelektual agar lebih adaptif dan berorientasi pada perkembangan teknologi digital

METODE PENELITIAN

Penelitian ini memakai tata cara penelitian hukum normatif, ialah penelitian yang menitikberatkan pada penelusuran ketentuan, asas, serta doktrin hukum guna menanggapi permasalahan hukum yang dikaji. Sebagaimana dikemukakan Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum pada dasarnya ialah suatu proses untuk menemukan ketentuan hukum, asas hukum, ataupun doktrin hukum dalam rangka menanggapi isu hukum yang tengah diteliti. Marzuki Peter Mahmud, *Penelitian Hukum*, ed. by Suwito, Edisi Revisi (Kencana Prenadamedia Group, 2021).

Terdapat dua pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini. Pertama, pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yang ditempuh dengan mengkaji ketentuan-ketentuan dalam UU Hak Cipta, UU ITE, serta instrumen hukum internasional yang relevan dengan isu hak cipta atas karya digital. Kedua, pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yang digunakan untuk menelaah doktrin serta gagasan hukum yang tumbuh dalam ilmu hukum hak cipta, khususnya terkait konsep ciptaan, syarat orisinalitas dan fiksasi, prinsip pemisahan ide

dan ekspresi (idea expression dichotomy), serta prinsip daftar terbuka (open list) yang dianut UU Hak Cipta.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga jenis. Bahan hukum primer mencakup UU Hak Cipta, UU ITE, dan peraturan terkait lainnya. Bahan hukum sekunder berupa buku, artikel jurnal ilmiah baik nasional maupun internasional, serta hasil penelitian terdahulu yang membahas hak cipta, teknologi hologram, dan karya audiovisual digital. Bahan hukum tersier digunakan sebatas untuk memperkaya wawasan, berupa kamus dan ensiklopedia. Seluruh bahan hukum tersebut dihimpun melalui teknik studi kepustakaan (library research), kemudian dianalisis dengan metode interpretasi hukum preskriptif, yaitu dengan menguraikan, menghubungkan, dan menilai bahan-bahan hukum tersebut secara sistematis dan logis, guna menghasilkan argumentasi hukum yang mampu menjawab persoalan yang dikaji dalam penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pemenuhan Unsur Esensial Ciptaan oleh Pertunjukan Hologram

Guna menilai apakah pertunjukan hologram berhak memperoleh perlindungan hak cipta, terlebih dulu butuh dimengerti apa yang diartikan dengan ciptaan menurut hukum positif Indonesia. Pasal 1 angka (3) UU Hak Cipta merumuskan ciptaan sebagai setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, serta sastra yang lahir atas inspirasi, kecakapan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, ataupun keahlian yang dituangkan dalam wujud yang nyata. Dari rumusan tersebut dapat ditarik tiga unsur yang harus dipenuhi secara kumulatif agar suatu karya dapat digolongkan sebagai ciptaan, yaitu unsur orisinalitas, unsur fiksasi dalam bentuk nyata, dan unsur keberadaannya dalam ranah ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

a. Unsur Orisinalitas dalam Proses Produksi Hologram

Orisinalitas merupakan syarat paling mendasar dalam hampir setiap sistem hak cipta di dunia, termasuk yang dianut Indonesia. Perlu digarisbawahi bahwa makna orisinalitas dalam hak cipta berbeda dengan syarat “kebaruan” dalam hukum paten. Suatu karya tidak harus benar-benar baru ataupun belum pernah ada sebelumnya, melainkan cukup merupakan buah pemikiran kreatif penciptanya sendiri, bukan tiruan dari karya lain.

Ditinjau dari proses produksinya, pertunjukan hologram pada dasarnya tidak pernah lepas dari campur tangan kreativitas manusia. Mulai dari tahap pengumpulan arsip visual,

perancangan model wajah tiga dimensi (3D facial rigging), penangkapan gerak (motion capture), hingga proses rendering akhir, seluruhnya melibatkan keputusan artistik yang tidak dapat dianggap sekadar pengoperasian mesin secara otomatis. Randy Artawijaya dan Dyah Permata Budi Asri menjelaskan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menempatkan elemen kreativitas, keahlian, dan ekspresi pribadi sebagai fondasi perlindungan hak cipta. Sebagaimana dinyatakan oleh keduanya, rumusan normatif tersebut menegaskan bahwa hanya karya yang lahir dari kreativitas manusia dan memenuhi kriteria orisinalitaslah yang dapat dilindungi sebagaimana didefinisikan dalam undang-undang. (Artawijaya and Sari 2025)

b. Unsur Fiksasi dalam Bentuk Nyata

Unsur kedua, yaitu fiksasi, mensyaratkan agar suatu karya telah dituangkan dalam bentuk nyata yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca, sebagai konsekuensi dari prinsip pemisahan ide dan ekspresi (idea expression dichotomy) yang dianut hukum hak cipta. Selama suatu gagasan masih berada dalam pikiran penciptanya tanpa pernah diwujudkan, maka gagasan itu tidak dapat memperoleh perlindungan apa pun.

Perkembangan teknologi digital bukannya mengurangi keberlakuan syarat ini, melainkan justru memperluas pemahaman tentang media apa saja yang dapat dianggap sebagai wujud fiksasi yang sah. Evan Brown menerangkan bahwa meskipun syarat fiksasi pada awalnya dikembangkan untuk media konvensional seperti buku, foto, dan rekaman suara, kemajuan teknologi digital tidak mengurangi relevansi konsep tersebut. Sebaliknya, media digital telah memperkaya variasi bentuk karya yang dapat memenuhi unsur fiksasi, sepanjang karya tersebut tersimpan pada media yang cukup stabil sehingga dapat diakses, direproduksi, atau dikomunikasikan kembali. (Brown 2014) Pandangan ini sejalan dengan perkembangan hukum hak cipta modern yang semakin menekankan prinsip netralitas teknologi, yaitu bahwa perlindungan hukum tidak bergantung pada jenis teknologi atau media yang digunakan, melainkan pada keberadaan ekspresi kreatif yang diwujudkan dalam bentuk yang dapat dikenali dan digunakan kembali. (Craig 2016)

Pada pertunjukan hologram, seluruh komponennya, baik model tiga dimensi, animasi digital, rekaman audio, maupun data motion capture serta hasil rendering tersimpan dalam format data elektronik yang stabil dan dapat diputar ulang tanpa kehilangan esensi ekspresinya. Pengakuan terhadap keberadaan hukum data semacam ini turut diperkuat oleh Undang-

Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang dalam Pasal 1 ayat (1) mendefinisikan informasi elektronik sebagai data yang mencakup tulisan, suara, gambar, dan sejenisnya yang memiliki arti atau dapat diinterpretasikan, sementara Pasal 5 ayat (1) menegaskan bahwa informasi dan dokumen elektronik dianggap sebagai alat bukti hukum yang sah. Oleh karena itu, syarat fiksasi pada pertunjukan hologram bukan sekadar terpenuhi secara teknis, melainkan juga memiliki dasar pengakuan yuridis yang konkret dalam sistem hukum Indonesia.

c. Unsur dalam Ranah Seni

Unsur ketiga relatif tidak menimbulkan perdebatan berarti, sebab tujuan utama pertunjukan hologram memang untuk menghadirkan pengalaman artistik yang mendalam dan imersif bagi penonton, dengan memadukan unsur musik, visual, gerak, hingga narasi dramatik dalam satu sajian yang menyatu. Perlu ditegaskan bahwa syarat ini tidak menuntut suatu karya memiliki nilai artistik yang tinggi menurut ukuran tertentu, sebab hak cipta pada prinsipnya tidak menilai kualitas estetika suatu karya, melainkan cukup menilai apakah karya tersebut merupakan hasil ekspresi kreatif manusia dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, atau sastra. Atas dasar itu, unsur ketiga ini dapat dikatakan terpenuhi secara konsisten pada pertunjukan hologram.

2. Posisi Pertunjukan Hologram dalam Kategori Ciptaan dan Prinsip Daftar Terbuka

Setelah terbukti memenuhi tiga unsur esensial ciptaan, langkah berikutnya adalah menelusuri kategori ciptaan dalam Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta yang paling mendekati karakter pertunjukan hologram. Karakter pertunjukan hologram sendiri tergolong multidimensi, sebab di dalamnya terdapat dimensi audiovisual yang dekat dengan karya sinematografi, dimensi visual yang menyerupai karya seni rupa, dimensi performatif yang berkaitan dengan seni pertunjukan, serta dimensi teknis yang berhubungan dengan program komputer. Keempat dimensi tersebut hadir secara menyatu, sehingga perlu ditelaah satu demi satu kesesuaiannya dengan kategori-kategori yang tersedia.

a. Karya Sinematografi

Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf m UU Hak Cipta menguraikan bahwa karya sinematografi merujuk pada karya yang terdiri dari rangkaian gambar bergerak. Contoh-contohnya mencakup film dokumenter, materi iklan berbentuk film, laporan jurnalistik, atau

film naratif yang dikembangkan berdasarkan naskah. Selain itu, karya sinematografi juga meliputi film animasi, yang produksinya dapat memanfaatkan berbagai media seperti seluloid, pita video, piringan video, cakram optik, atau format lain yang setara. Kemudahan penayangan karya-karya ini mencakup berbagai platform, mulai dari bioskop, layar lebar, televisi, hingga medium digital lainnya. Inti dari kategori ini terletak pada keberadaan gambar bergerak yang diproduksi dan ditampilkan kepada publik melalui media tertentu, sebuah ciri yang sesungguhnya juga melekat pada pertunjukan hologram, sebab hologram menampilkan gambar bergerak hasil olahan digital yang dilengkapi unsur audio dan disajikan melalui sistem proyeksi.

Maxime de Brogniez dan Antoine Vandenbulke berpendapat bahwa rekaman pertunjukan langsung yang kemudian disiarkan melalui media audiovisual secara konseptual mendekati karya sinematografi, karena keduanya menggabungkan gambar bergerak dan suara dalam media yang dapat direproduksi. (de Brogniez and Vandenbulke 2023) Meski memiliki kedekatan tersebut, pengklasifikasian pertunjukan hologram secara eksklusif sebagai karya sinematografi masih menyisakan sejumlah keterbatasan. Fernando Zaparaín Hernández dan Jorge Ramos Jular menyatakan bahwa desain panggung digital, termasuk pertunjukan hologram, dapat menghasilkan tingkat ilusi dan imersi yang sebanding dengan teater Italia, bahkan dengan interaktivitas yang lebih besar. (Zaparaín and Ramos 2025) Karakteristik imersif tersebut menunjukkan bahwa pertunjukan hologram memiliki aspek artistik dan teknis yang melampaui karakteristik karya sinematografi konvensional, sehingga kategori ini tidak sepenuhnya menampung seluruh karakteristik pertunjukan hologram.

b. Karya Seni Rupa

Kategori kedua yang perlu dipertimbangkan adalah karya seni rupa sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf f UU Hak Cipta, yang menyebutkan bahwa karya seni rupa dalam segala bentuk meliputi lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase termasuk dalam kategori karya yang dilindungi. Secara yuridis, karya seni rupa menitikberatkan nilai estetika visual sebagai unsur perlindungan yang paling utama. Pertunjukan hologram memiliki dimensi visual dan artistik yang tidak dapat diabaikan, khususnya terkait desain karakter tiga dimensi, pengaturan pencahayaan digital, penggunaan warna, serta tampilan visual yang dihasilkan melalui proses CGI dan rendering. Meskipun demikian, mengategorikan pertunjukan hologram sebagai karya seni rupa memiliki

keterbatasan yang lebih mendasar dibandingkan mengategorikannya sebagai karya sinematografi. Hal ini dikarenakan pertunjukan hologram tidak hanya menyajikan pengalaman visual yang estetik, tetapi juga menciptakan pengalaman audiovisual yang aktif dan terkoordinasi. Oleh karenanya, kategori karya seni rupa hanya mampu menggambarkan sebagian dari sifat pertunjukan hologram, dan belum cukup mengakomodasi pertunjukan hologram sebagai suatu karya seni yang utuh.

c. Program Komputer

Kategori ketiga yang relevan adalah program komputer sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta. Pasal 1 angka 9 UU Hak Cipta mendefinisikan program komputer sebagai serangkaian instruksi yang dinyatakan dalam bahasa, kode, skema, atau format lain yang dimaksudkan agar komputer melakukan tugas spesifik atau mencapai keluaran tertentu. Berbagai jenis perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan hologram, termasuk pemodelan tiga dimensi, animasi, rendering, dan sistem proyeksi digital, pada dasarnya menampilkan karakteristik program komputer sebagaimana dijelaskan dalam ketentuan ini. Meski demikian, terdapat perbedaan konseptual mendasar antara melindungi program komputer sebagai alat teknis dan melindungi tampilan hologram sebagai hasil ekspresi kreatif yang berdiri sendiri. Program komputer yang digunakan untuk membuat hologram berfungsi sebagai sarana untuk menciptakan ekspresi tersebut, bukan sebagai ekspresi itu sendiri. Oleh karena itu, perlindungan hak cipta yang diberikan kepada program komputer yang digunakan dalam proses pembuatan tidak dengan sendirinya mencakup perlindungan atas keseluruhan pertunjukan hologram sebagai karya yang mandiri dan utuh.

d. Karya Seni Pertunjukan

Kategori keempat yang perlu dipahami secara khusus berkaitan dengan seni pertunjukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 40 ayat (1) huruf e UU Hak Cipta, yang mencakup drama, drama musikal, tari, koreografi, wayang, dan pantomim. Kategori ini memiliki relevansi yang tidak dapat diabaikan dalam kaitannya dengan pertunjukan hologram, terutama karena dalam praktiknya pertunjukan hologram kerap menampilkan sosok musisi atau artis yang bernyanyi, menari, ataupun berinteraksi dengan penonton layaknya pertunjukan langsung sesungguhnya. Dimensi performatif ini menunjukkan bahwa pertunjukan hologram memiliki kesamaan konseptual dengan seni pertunjukan dalam hal tujuannya, yaitu menyajikan aksi artistik

kepada penonton secara langsung di ruang fisik. Kendati demikian, mengategorikan pertunjukan hologram secara eksklusif sebagai seni pertunjukan juga memiliki keterbatasan mendasar. Seni pertunjukan dalam pengertian konvensional bersifat langsung (live) dan fisik, di mana penampil hadir secara fisik dan berinteraksi secara spontan langsung dengan lingkungan pertunjukan serta penonton. Pertunjukan hologram pada dasarnya berbeda karena figur yang ditampilkan merupakan representasi digital yang telah direkonstruksi sebelumnya, bukan seniman yang hadir secara fisik di atas panggung. Selain itu, sifat pertunjukan hologram yang dapat direproduksi dan diulang pada waktu serta lokasi berbeda kontras dengan sifat seni pertunjukan yang umumnya bersifat sementara, unik untuk setiap pertunjukan, dan tidak dapat direproduksi secara identik. Oleh sebab itu, meskipun dimensi performatif dari pertunjukan hologram relevan untuk dipertimbangkan, kategori seni pertunjukan konvensional tidak sepenuhnya mampu mencakup seluruh karakteristik pertunjukan hologram yang bersifat digital dan rekonstruktif.

Ketidakmampuan keempat kategori tersebut dalam mencakup seluruh karakteristik pertunjukan hologram bukanlah akhir dari pembahasan, sebab UU Hak Cipta menganut sistem daftar terbuka (open list) yang berarti daftar jenis ciptaan dalam Pasal 40 ayat (1) tidak bersifat membatasi secara kaku. Sepanjang suatu karya memenuhi tiga unsur esensial ciptaan, yaitu orisinalitas, fiksasi, dan cakupan dalam ranah seni, karya tersebut tetap berhak memperoleh perlindungan meski jenisnya tidak tercantum secara eksplisit. Annamma Samuel dan Rachel Florence James mengingatkan bahwa undang-undang pada umumnya berkembang lebih lambat dibanding kemajuan seni dan teknologi, sehingga daftar ciptaan yang kaku justru akan menciptakan celah perlindungan bagi bentuk ekspresi kreatif baru yang terus bermunculan. (Samuel and James 2023)

Bertumpu pada prinsip tersebut, pertunjukan hologram yang telah terbukti memenuhi ketiga unsur ciptaan layak diakui sebagai objek hak cipta, dengan karya sinematografi sebagai kategori rujukan yang paling mendekati. Akan tetapi, ketidaktegasan pengaturan ini tetap menyisakan persoalan kepastian hukum yang serius. Dalam perspektif Gustav Radbruch melalui karyanya *Statutory Lawlessness and Supra-Statutory Law*, hukum yang sesungguhnya harus memenuhi tiga nilai dasar secara bersamaan, yaitu keadilan, kemanfaatan, dan kepastian hukum. (Gustav, Litschewski, and Stanley 2006) Peter Mahmud Marzuki menambahkan bahwa norma yang terlalu umum dan tidak memperhitungkan perkembangan fenomena baru

dapat memunculkan kekaburan norma (*vague norm*) yang menghambat tercapainya kepastian hukum. (Mahmud 2017)

Kekaburan norma inilah yang pada akhirnya dihadapi para pencipta pertunjukan hologram di Indonesia, sebab mereka harus bergantung pada interpretasi yang dapat berbeda dari satu pihak ke pihak lain, baik di kalangan pencipta sendiri, aparat penegak hukum, maupun pengadilan, tanpa adanya pedoman tegas yang menjamin keseragaman penerapan. Qiyu Yang menambahkan bahwa kemudahan reproduksi digital justru memperparah risiko ini, sebab pihak yang tidak berhak dapat dengan mudah menggandakan konten hologram tanpa izin, sementara bukti pelanggaran sulit diperoleh karena sifat hologram yang bisa diciptakan dan dihilangkan dalam waktu singkat. Kondisi ini menegaskan bahwa pengakuan pertunjukan hologram sebagai objek ciptaan melalui prinsip daftar terbuka, meski secara teori telah memberikan ruang perlindungan, pada praktiknya masih membutuhkan penegasan normatif yang lebih konkret agar kepastian hukum yang dikehendaki benar-benar dapat terwujud. (Yang 2024).

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa pertunjukan hologram pada dasarnya layak dikualifikasikan sebagai objek ciptaan yang dilindungi berdasarkan UU Hak Cipta, karena telah memenuhi tiga unsur esensial yang disyaratkan Pasal 1 angka 3, yaitu orisinalitas, fiksasi dalam bentuk nyata, dan cakupan dalam ranah seni. Unsur orisinalitas tercermin dari kontribusi kreatif manusia yang signifikan sepanjang proses produksinya, unsur fiksasi terpenuhi melalui penyimpanan dalam format data elektronik yang diakui keberadaannya oleh UU ITE, dan unsur cakupan dalam ranah seni tidak diragukan mengingat tujuan artistik yang melekat pada setiap pertunjukannya.

Meskipun demikian, ketiadaan penyebutan tegas terhadap hologram dalam Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta tetap menjadi catatan penting. Dari empat kategori ciptaan yang dianalisis, karya sinematografi terbukti paling mendekati karakter hologram, namun tidak ada satu kategori pun yang mampu menampung seluruh dimensinya secara utuh. Sifat daftar terbuka (*open list*) yang dianut UU Hak Cipta tetap membuka jalan perlindungan, tetapi ketidaktegasan ini berpotensi menimbulkan kekaburan norma yang bertentangan dengan nilai kepastian hukum sebagaimana dikehendaki oleh Gustav Radbruch. Oleh karena itu, diperlukan langkah pembaruan hukum yang lebih eksplisit guna memberikan kepastian sekaligus pengakuan yang

layak bagi para pencipta pertunjukan hologram sebagai pelaku industri kreatif digital di Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Artawijaya, Randy, and Dyah Permata Budi Sari. 2025. "Analisis Asas Orisinalitas Dalam Pasal 1 Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Karya Yang Dihasilkan Oleh Artificial Intelligence." *Jurnal Sosial Dan Teknologi (Sostech)* 5 (12): 4287–95. <https://doi.org/10.59188/jurnalsostech.v5i12.32572>.
- Brognez, Maxime de, and Antoine Vandenbulke. 2023. "The Audiovisual Broadcast of Performing Arts: From the Stage to the Screen—Legal Issues." *International Journal for the Semiotics of Law* 36 (5): 1971–90. <https://doi.org/10.1007/s11196-023-09983-0>.
- Brown, Evan. 2014. "Fixed Perspectives: The Evolving Contours of the Fixation Requirement in Copyright Law." *Washington Journal of Law, Technology & Arts* 10 (1): 17. https://digitalcommons.law.uw.edu/wjlta/vol10/iss1/3?utm_source=digitalcommons.law.uw.edu%2Fwjlt%2Fvol10%2Fiss1%2F3&utm_medium=PDF&utm_campaign=PDFCoverPages.
- Craig, Carys J. 2016. "Technological Neutrality: Recalibrating Copyright in the Information Age." *Theoretical Inquiries in Law* 17 (2): 601–32. <https://doi.org/10.1515/til-2016-0022>.
- Gustav, Radbruch, Paulson Bonnie Litschewski, and Paulson Stanley. 2006. "Statutory Lawlessness and Supra-Statutory Law (1946)." *Oxford Journal of Legal Studies* 26 (1): 1–11. <https://academic.oup.com/ojls/article-abstract/26/1/1/1505665?redirectedFrom=fulltext>.
- Mahmud, Marzuki Peter. 2017. *Pengantar Ilmu Hukum*. Edisi Revi. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Prenadamedia Group. 2021. *Penelitian Hukum*. Edited by Suwito. Edisi Revi. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Matthews, Justin, and Angelique Nairn. 2023. "Holographic ABBA: Examining Fan Responses to ABBA's Virtual 'Live' Concert." *Popular Music and Society* 46 (3): 282–303. <https://doi.org/10.1080/03007766.2023.2208048>.
- Mohammed, Raed, and Flieh Alnimer. 2021. "Hologram Technology and Copyright Between Evoking the Past and The Present Crisis in Lights of Copyrights Legislations and

- International Agreements.” *Journal of Humanities and Social Sciences* 4 (2): 196–201. <https://doi.org/10.33140/jhss.04.02.01>.
- Muhammad Ali Giffari, and Toto Tohir Suriaatmaja. 2025. “Perlindungan Hak Cipta Digital Di Indonesia Dalam Perspektif Keadilan.” *Bandung Conference Series: Law Studies* 5 (2): 883–90. <https://doi.org/10.29313/bcsls.v5i2.18865>.
- Prasetyo Guntur Eko, Sidjabat Yedija Remalya, Wiyati Wahyu Sri. 2024. “Analisis Konsep Seni Dan Kreativitas Dalam Konser Hologram ‘Glenn Fredly: 25 Years of Music.’” *Journal of Music Science, Technology, and Industry* 7 (2): 157–69. <https://jurnal.isi-dps.ac.id/index.php/jomsti/>.
- Samuel, Annamma, and Rachel Florence James. 2023. “The Interplay between Contemporary Art and Copyright Law.” *Journal of Intellectual Property Rights* 28:489–99. <https://doi.org/10.56042/jipr.v28i6.1518>.
- Spiro, Drecolias Michael. 2014. “Tupac and beyond: The Implications of the Tupac Hologram on Copyright and the Right of Publicity and What It May Mean for the Future of Music.” *Law School Student Scholarship*. https://scholarship.shu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1427&context=student_scholarship.
- Yang, Qiyu. 2024. “The Protection of Hologram Copyright.” *Science of Law Journal* 3 (5): 37–43. <https://doi.org/10.23977/law.2024.030506>.
- Zaparaín, Hernández Fernando, and Jular Jorge Ramos. 2025. “Digitalstage Spatial Analysis of 21st Century Digital Scenographic Installation.” *Proceedings of the Performing Space 2023 Conference*, 265–74. <https://doi.org/10.12681/ps2023.8009>.