

ROYALTI UNTUK PENULIS LAGU VIRTUAL DARI PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG HAK CIPTA INDONESIA, *KOREAN COPYRIGHT ACT*, DAN TRIPs DALAM KASUS BOY GROUP KOREA SELATAN PLAVE**ROYALTIES FOR VIRTUAL SONG WRITERS FROM THE PERSPECTIVE OF INDOONESIAN COPYRIGHT LAW, *KOREAN COPYRIGHT ACT*, AND TRIPs IN THE CASE OF SOUTH KOREAN BOY GROUP PLAVE**Rima Duana¹, Fahmi Zulkipli Lubis², Meisha Poetri Perdana³

Received: may 2025

Accepted: June 2025

Published: July 2025

Abstrak

Abstrak:

Kemunculan *boy group* virtual asal Korea Selatan, Plave, di mana grup virtual tersebut diberikan kredit sebagai penulis lagu, menimbulkan pertanyaan terkait pembagian royalti hak cipta pada entitas non-manusia. Menurut perspektif hukum, studi ini bertujuan menganalisis bagaimana Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia, *Korean Copyright Act*, dan perjanjian internasional TRIPs mengatur hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh entitas virtual. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan perbandingan hukum untuk mengidentifikasi kesesuaian dan perbedaan regulasi terkait hak cipta pada karya yang diciptakan oleh entitas virtual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sementara Indonesia dan Korea Selatan mengakui hak moral dan ekonomi bagi penulis lagu manusia, mereka tidak secara eksplisit mengatur hak cipta untuk karya ciptaan entitas virtual. TRIPs sebagai perjanjian internasional juga belum memasukkan ketentuan khusus terkait entitas non-manusia. Penelitian ini menyimpulkan bahwa perlunya adaptasi dan penyempurnaan regulasi di masing-masing negara untuk menjawab perkembangan teknologi yang semakin kompleks.

Kata kunci: *boy group* virtual, hak cipta, Korea Selatan, kredit penulis lagu, royalti.

Abstract

The emergence of the South Korean virtual boy group, Plave, where the virtual group is credited as songwriters, raises questions regarding the distribution of copyright royalties to non-human entities. From a legal perspective, this study aims to analyze how the Copyright Law in Indonesia, the Korean Copyright Act, and the international agreement TRIPs regulate copyright on works produced by virtual entities. This study uses a normative legal method with a comparative legal approach to identify the suitability and differences in regulations related to copyright on works created by virtual entities. The results of the study show that while Indonesia and South Korea recognize moral and economic rights for human songwriters, they do not explicitly regulate copyright for works created by virtual entities. TRIPs as an international agreement also does not include specific provisions related

¹ Afiliasi. Email : rimaduana@unigal.ac.id

² Afiliasi. Email : fahmi_zulkipli_lubis30@unigal.ac.id ORCID : <https://orcid.org/0009-0000-3060-5594>

³ Afiliasi. Email : meishapoetri@unigal.ac.id

to non-human entities. This study concludes that there is a need for adaptation and improvement of regulations in each country to respond to increasingly complex technological developments.

Keywords: *virtual boy group, copyright, South Korea, songwriter credits, royalties.*

PENDAHULUAN

Jika menelusuri perkembangannya, teknologi informasi semakin menunjukkan kehadirannya di era digital. Kerangka berpikir ini didasari oleh pemikiran Lessig, yang pernah menyatakan bahwa teknologi tidak hanya dapat mempengaruhi kerangka regulasi, tetapi juga dapat berintegrasi menjadi bagian dari regulasi itu sendiri. Pernyataan ini menguatkan pandangan tentang dinamika konsep hukum, di mana teori hukum dapat berperan sebagai alat rekayasa sosial dalam menghadapi perubahan zaman yang terus berkembang. Hukum berperan dalam memandu transisi manusia dari masyarakat tradisional ke era modern, mendorong hukum untuk ikut berkembang dari aturan yang belum secara komprehensif mengatur fenomena teknologi hingga kini mampu berbaur di dalamnya, tetap menjadi pedoman bagi masyarakat madani (Ramli et al., 2021).

Perkembangan teknologi digital di era modern telah memungkinkan munculnya karakter virtual yang berperan aktif di berbagai industri, salah satunya industri musik. Di Korea Selatan, fenomena *boy group* virtual seperti Plave menarik perhatian karena anggota virtualnya diberikan kredit sebagai penulis lagu. Hal ini memicu pertanyaan di kalangan akademisi dan praktisi hukum tentang kedudukan karakter virtual dalam konteks hukum hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta. Secara tradisional, hak cipta diberikan kepada individu atau kelompok yang memiliki wujud fisik, sehingga muncul perdebatan apakah entitas virtual dapat dianggap sebagai pencipta yang sah dan layak menerima royalti atas karya yang dihasilkan.

Sebelum kemunculan Plave, Gorillaz adalah salah satu grup musik virtual paling terkenal yang merintis konsep karakter fiktif dalam industri musik. Dibentuk oleh musisi Damon Albarn dan seniman Jamie Hewlett pada tahun 1998, Gorillaz terdiri dari empat anggota virtual, yaitu 2D, Murdoc, Noodle, dan Russel. Meski karakter-karakter ini tampil sebagai “wajah” band dan dikenal luas oleh penggemar, kredit penulisan lagu tetap diberikan kepada para pencipta nyata di balik proyek ini, seperti Damon Albarn yang menjadi komposer utama. Tidak seperti Plave, anggota virtual Gorillaz tidak dikreditkan sebagai penulis lagu. Pada proyek Gorillaz, karakter fiktif berperan sebagai citra atau konsep artistik, bukan sebagai pencipta karya musik yang diakui secara hukum. Hak cipta atas lagu-lagu Gorillaz secara hukum tetap menjadi milik Albarn dan kontributor manusia lainnya, bukan milik karakter virtual yang menjadi bagian dari konsep band. Keputusan ini mencerminkan perbedaan antara karakter virtual sebagai alat kreatif dan karakter virtual sebagai entitas pengakuan hak cipta.

Kekayaan Intelektual (KI) adalah hak eksklusif yang meliputi hak moral dan hak ekonomi. Hak moral pencipta adalah hak yang melekat secara permanen pada pencipta, yang

berhak mempertahankan haknya jika terjadi perubahan, distorsi, mutilasi, modifikasi, atau tindakan lain yang merugikan kehormatan dan reputasinya. Sementara itu, hak ekonomi memberi pencipta atau pemegang hak cipta hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari ciptaannya. Salah satu karya yang dilindungi oleh hak cipta adalah lagu dan/atau musik, yang mencakup keseluruhan ciptaan, baik itu melodi atau lagu, lirik atau syair, serta aransemen dan notasinya. Lagu dan/atau musik tersebut dipandang sebagai karya cipta yang utuh, di mana setiap unsur tersebut saling terkait dan membentuk kesatuan (Hermawan et al., 2022).

Di Indonesia, Undang-Undang Hak Cipta belum memiliki ketentuan yang secara spesifik mengatur hak cipta bagi karakter virtual, sementara Korean Copyright Act dan perjanjian internasional seperti TRIPs juga belum memberikan panduan yang jelas mengenai status entitas non-manusia sebagai pencipta. Hal ini menimbulkan ketidakpastian dalam perlindungan hak cipta dan pembagian royalti, yang dapat berpotensi menimbulkan sengketa hak cipta di masa depan. Penelitian ini muncul dari kebutuhan akan kajian yang mendalam tentang bagaimana hak cipta dan royalti dapat diterapkan pada karya yang melibatkan karakter virtual. Melalui studi ini, diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih jelas tentang posisi karakter virtual dalam regulasi hak cipta, sehingga dapat memberikan rekomendasi untuk adaptasi hukum yang lebih relevan dalam menghadapi perkembangan teknologi di era digital.

Meskipun karakter virtual mulai muncul sebagai kreator dalam industri musik dan mendapatkan kredit atas karya yang mereka hasilkan, undang-undang hak cipta di berbagai negara belum memiliki ketentuan yang spesifik mengenai status entitas non-manusia sebagai pencipta yang sah. Indonesia, melalui Undang-Undang Hak Cipta, hanya mengakui hak moral dan ekonomi bagi pencipta manusia. Korean Copyright Act juga tidak secara eksplisit mengatur hak cipta bagi karya yang dihasilkan oleh karakter virtual. Sementara itu, perjanjian internasional TRIPs, yang menjadi acuan global dalam hak kekayaan intelektual, tidak menyediakan pedoman mengenai entitas non-manusia dalam kaitannya dengan hak cipta. Hal ini menimbulkan ketidakpastian dalam aspek legal dan komersial terkait pembagian royalti hak cipta pada karya yang diciptakan oleh karakter virtual. Pertanyaan seputar bagaimana hak moral dan ekonomi dapat diterapkan pada karakter virtual serta siapa yang memiliki tanggung jawab dan hak atas royalti tersebut menjadi isu yang belum terjawab.

Identifikasi masalah dalam penelitian ini mencakup bagaimana regulasi hak cipta mengatur status hak cipta untuk karya yang diciptakan oleh karakter virtual, mengingat undang-undang hak cipta konvensional hanya mengakui pencipta manusia. Pertanyaan utama muncul mengenai apakah karakter virtual, seperti grup Plave yang dikreditkan sebagai penulis

lagu, berhak mendapatkan hak moral dan ekonomi setara dengan pencipta manusia serta bagaimana mekanisme pembagian royalti hak cipta seharusnya diterapkan pada karya tersebut, termasuk pihak yang berhak menerima royalti tersebut. Kurangnya ketentuan khusus mengenai hak cipta bagi entitas non-manusia dalam undang-undang hak cipta menimbulkan ketidakpastian hukum, yang bisa berdampak pada potensi sengketa di masa depan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaturan hak cipta bagi karya yang diciptakan oleh karakter virtual. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi apakah karakter virtual yang dikreditkan sebagai penulis lagu, seperti grup Plave, berhak memperoleh hak moral dan ekonomi setara dengan pencipta manusia. Selain itu, penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi mekanisme pembagian royalti yang sesuai bagi karya yang dihasilkan oleh entitas non-manusia dan memberikan rekomendasi hukum untuk memperjelas status karakter virtual sebagai pencipta di era digital.

Manfaat penelitian ini mencakup manfaat teoretis, praktis, serta sosial dan ekonomi. Secara teoretis, penelitian ini memperkaya literatur hukum hak cipta terkait entitas non-manusia, khususnya karakter virtual, dengan memberikan dasar pemahaman baru mengenai hak moral dan ekonomi di era digital. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pembuat kebijakan dan praktisi hukum dalam menyusun regulasi yang relevan terkait hak cipta dan pembagian royalti bagi karakter virtual, serta membantu pelaku industri hiburan memahami implikasi hukum penggunaan karakter virtual sebagai pencipta karya. Dari sisi sosial dan ekonomi, penelitian ini diharapkan mendorong pertumbuhan industri musik virtual yang berkelanjutan, berkontribusi pada perekonomian, menciptakan lapangan kerja baru, dan merangsang inovasi dalam industri kreatif.

METODOLOGI

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif dengan pendekatan perbandingan hukum untuk mengidentifikasi kesesuaian dan perbedaan regulasi terkait hak cipta pada karya yang diciptakan oleh entitas virtual.

Penelitian hukum normatif adalah metode penelitian hukum yang berfokus pada analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang ada dan berkaitan langsung dengan isu hukum yang menjadi objek penelitian dengan perbandingan hukum yang berfokus pada mengidentifikasi perbedaan (dan kemungkinan persamaan) antara dua atau lebih sistem hukum yang berbeda (Benuf et al., 2019). Perbandingan hukum merupakan bagian tak terpisahkan dari pendekatan komprehensif dalam ilmu sosial dan ilmu kemanusiaan. Disiplin ini bukan hanya bertugas untuk membandingkan berbagai sistem hukum, melainkan berfungsi sebagai

ilmu sosial yang memiliki cakupan lebih luas daripada sekadar kajian hukum itu sendiri (Lukito, 2022).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Regulasi hak cipta yang ada saat ini, baik di Indonesia maupun di banyak negara lainnya, hanya mengakui hak cipta untuk pencipta manusia. Di sisi lain, kemunculan karakter virtual yang dikreditkan sebagai penulis lagu, seperti anggota *boy group* virtual Plave, memperkenalkan fenomena baru yang belum sepenuhnya diakomodasi dalam undang-undang hak cipta. Kekosongan hukum ini menimbulkan pertanyaan tentang kedudukan karakter virtual dalam sistem hak cipta dan hak mereka sebagai "pencipta" dari sudut pandang hukum yang ada.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) menyatakan bahwa "hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengurangi batasan-batasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan," sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 UU Hak Cipta. Dengan demikian, hak cipta adalah hak yang diberikan kepada pencipta untuk menunjukkan bahwa karya tersebut menjadi miliknya secara resmi, sehingga ia dapat memanfaatkannya dan mengawasi agar pihak lain tidak meniru hasil karyanya tanpa izin. Berdasarkan Pasal 1 ayat 2 UU Hak Cipta, pencipta didefinisikan sebagai satu orang atau sekelompok orang yang secara individual atau bersama-sama menciptakan suatu karya yang bersifat unik dan pribadi. Ciptaan tersebut dapat berupa karya di bidang seni, teknologi, ilmu pengetahuan, dan sebagainya. Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta secara permanen dan tidak dapat dialihkan, sedangkan hak ekonomi memungkinkan pencipta untuk memperoleh keuntungan dan memberikan izin kepada pihak lain yang ingin menggunakannya dengan menerima royalti. Dengan hak eksklusif ini, karya cipta tidak dapat digunakan secara bebas tanpa izin, melindungi pencipta dari penggunaan karya mereka yang merugikan. Hak ini memberikan kepastian bagi pencipta bahwa karya mereka tetap milik pribadi (Guswandi et al., 2021).

Konsep ini mengacu pada manusia sebagai pencipta dan belum mencakup entitas virtual atau non-manusia. Dalam Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta, diatur bahwa hak cipta sebagai hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi melekat pada pencipta manusia. Hak moral terkait dengan pengakuan pencipta sebagai pemilik hak yang melekat abadi pada diri pencipta, sementara hak ekonomi berkaitan dengan manfaat finansial yang

dapat diperoleh dari karya tersebut. Namun, Undang-Undang Hak Cipta belum mengakomodasi entitas non-manusia seperti karakter virtual untuk diakui sebagai pencipta. Kekosongan ini menghadirkan tantangan hukum ketika karakter virtual, yang dalam beberapa kasus dianggap sebagai kreator suatu karya, ingin diakui sebagai pencipta yang sah dalam pengaturan hak cipta.

Industri kreatif dan teknologi terus berkembang dengan menciptakan karakter virtual, yang semakin banyak digunakan di berbagai sektor, seperti hiburan, pendidikan, dan pemasaran. Di industri musik, contohnya, terdapat karakter virtual yang diperlakukan seolah-olah mereka adalah pencipta lagu, seperti grup virtual Plave dari Korea Selatan. Karakter-karakter virtual ini tidak hanya hadir sebagai sosok fiksi, tetapi sering diberikan kepribadian, bakat, dan cerita yang membuat mereka diakui oleh audiens seakan-akan mereka adalah sosok nyata. Namun, secara legal, status karakter virtual ini belum jelas di banyak negara, termasuk Indonesia. Undang-Undang Hak Cipta belum mengakomodasi keberadaan karakter virtual sebagai subjek hukum yang dapat memiliki hak cipta. Dalam konteks hukum, karakter virtual ini tidak memenuhi syarat sebagai subjek hukum karena mereka bukan manusia, tidak memiliki kesadaran, atau kemampuan untuk membuat karya secara mandiri. Proses kreatif di balik karakter virtual biasanya melibatkan campur tangan manusia, seperti programmer, seniman, dan penulis skenario, yang bekerja untuk menciptakan kepribadian dan karya karakter tersebut.

Hak moral dan hak ekonomi adalah dua hak utama yang diberikan kepada pencipta dalam Undang-Undang Hak Cipta. Hak moral memungkinkan pencipta mempertahankan identitasnya pada karya dan mencegah segala bentuk distorsi atau modifikasi yang merugikan nama baiknya. Sementara hak ekonomi mengacu pada manfaat ekonomi yang dapat diperoleh pencipta atau pemegang hak cipta dari penggunaan karya. Dalam konteks karakter virtual, ketidakpastian muncul terkait siapa yang seharusnya berhak atas hak-hak ini. Jika karakter virtual dikreditkan sebagai pencipta, maka akan timbul pertanyaan apakah karakter tersebut bisa dianggap memiliki hak moral dan ekonomi. Padahal, menurut Undang-Undang Hak Cipta, hak moral melekat pada pencipta sebagai individu, yang artinya hak ini hanya bisa diberikan kepada manusia. Selain itu, dalam hal hak ekonomi, jika karakter virtual dianggap sebagai pencipta, perlu ada kejelasan tentang mekanisme pengalihan atau pemanfaatan hak ekonomi tersebut.

Kekosongan hukum terkait status karakter virtual sebagai pencipta dalam Undang-Undang Hak Cipta menciptakan ketidakpastian dalam perlindungan hukum dan pengaturan hak cipta untuk karya yang diciptakan oleh atau dikaitkan dengan karakter virtual. Dalam

Undang-Undang Hak Cipta, hanya individu manusia yang memenuhi syarat sebagai pencipta, sedangkan karakter virtual tidak memiliki status hukum sebagai subjek yang diakui dalam pengaturan hak cipta. Oleh karena itu, hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh karakter virtual umumnya dialokasikan kepada manusia atau perusahaan yang menciptakan karakter tersebut. Misalnya, dalam konteks industri musik, hak cipta atas lagu yang dikreditkan kepada karakter virtual seperti grup Plave mungkin saja dialihkan kepada perusahaan atau individu yang bertanggung jawab atas penciptaan karakter atau penulisan lagu tersebut. Namun, tanpa ketentuan yang jelas, pemegang hak cipta bisa menjadi sulit untuk dipastikan dan sengketa hukum di masa depan dapat muncul. Beberapa negara dan kerangka hukum internasional, seperti Konvensi Berne dan TRIPs, juga belum memberikan pengakuan eksplisit kepada karakter virtual sebagai pencipta. Namun, beberapa negara sedang mempertimbangkan pendekatan hukum yang lebih adaptif terhadap kemajuan teknologi, termasuk kemungkinan pengakuan terbatas bagi karakter virtual atau entitas non-manusia dalam konteks hak cipta. Perbandingan ini dapat menjadi bahan pertimbangan bagi Indonesia untuk meninjau kembali regulasi yang ada agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi di era digital.

Keberadaan hukum yang kuat akan memberi rasa aman bagi investor dan pelaku industri kreatif untuk berinvestasi dalam pembuatan karya-karya kreatif. Hal ini dapat mendorong pertumbuhan sektor kreatif sekaligus membuka peluang lapangan kerja baru. Selain keuntungan ekonomi, regulasi yang jelas juga membantu pelaku bisnis menjalankan aktivitasnya dalam kerangka hukum yang dapat diprediksi. Lebih jauh, penghargaan terhadap hak cipta juga memberikan motivasi bagi para kreator untuk terus berkarya (Ardiansyah et al., 2024).

Untuk menjawab tantangan yang muncul dari keberadaan karakter virtual sebagai pencipta, beberapa rekomendasi dapat dipertimbangkan dalam pengembangan hukum hak cipta di Indonesia. Pertama, pemerintah dapat mempertimbangkan revisi Undang-Undang Hak Cipta untuk mencakup pengaturan khusus mengenai karakter virtual dan entitas non-manusia lainnya. Kedua, dapat diterapkan mekanisme hak cipta bersama, di mana hak cipta atas karya yang dikreditkan kepada karakter virtual dapat dialokasikan kepada individu atau perusahaan yang bertanggung jawab atas penciptaan karakter tersebut. Ketiga, pemerintah dapat mendorong kajian lebih lanjut mengenai status karakter virtual dalam konteks hukum kekayaan intelektual yang lebih luas, termasuk hak moral dan hak ekonomi.

Korean Copyright Act mengatur hak cipta secara komprehensif, khususnya dalam memberikan perlindungan bagi pencipta dan pengaturan royalti. Beberapa pasal utama menggarisbawahi hak pencipta, penentuan status pencipta, serta mekanisme royalti. Pertama,

Pasal 2 dari Korean Copyright Act mendefinisikan "pencipta" sebagai individu yang menciptakan suatu karya. Hal ini penting karena menetapkan bahwa hak cipta hanya melekat pada orang yang menghasilkan karya tersebut, dan definisi ini mengacu pada manusia, bukan entitas non-manusia atau virtual. Dengan definisi ini, karakter virtual, seperti anggota grup virtual, menghadapi batasan hukum untuk diakui sebagai pencipta, karena undang-undang mendasarkan hak penciptaan pada identitas manusia.

Pasal 9 Korean Copyright Act memberikan perlindungan lebih lanjut dengan menetapkan bahwa orang yang namanya tercantum pada suatu karya dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali terbukti sebaliknya. Ini memastikan bahwa pencipta atau pemilik asli suatu karya dilindungi secara hukum, memberikan anggapan kepemilikan hak cipta yang kuat bagi mereka. Dalam konteks hak cipta, Pasal 9 menempatkan manusia sebagai subjek utama kepemilikan karya cipta, sehingga pencipta virtual tidak dianggap memiliki kedudukan yang setara dengan pencipta manusia dalam hak kepemilikan atas ciptaan tersebut.

Pasal 10 membahas hak-hak spesifik pencipta yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral mencakup hak untuk mempertahankan keutuhan karya, menjaga agar tidak terjadi distorsi atau penggunaan yang melanggar integritas karya tersebut. Hak ekonomi, di sisi lain, mencakup hak pencipta untuk mengeksploitasi karya secara komersial, seperti menjual, mengizinkan, atau memperbanyak karya. Dalam hal ini, Korean Copyright Act secara jelas memberikan hak-hak ini kepada pencipta manusia, sehingga hak moral dan ekonomi hanya dapat diperoleh oleh pencipta yang diakui sebagai individu nyata. Hal ini mempertegas bahwa karakter virtual tidak berhak atas hak-hak ini, kecuali jika diwakili oleh pihak yang sah, seperti perusahaan yang menciptakan atau mengelola karakter virtual tersebut.

Pasal 45 ayat 2 mengatur distribusi royalti, khususnya terkait penggunaan karya dalam konteks publik seperti penyiaran dan pertunjukan. Pasal ini memastikan pencipta menerima royalti yang adil melalui organisasi manajemen kolektif yang mengelola hak cipta atas karya-karya yang digunakan di media atau di ruang publik. Distribusi royalti ini bertujuan untuk memberikan imbalan finansial kepada pencipta atas penggunaan karya mereka secara komersial dan publik, dan pencipta berhak menerima kompensasi yang layak atas eksploitasi karya cipta mereka. Namun, karena karakter virtual bukanlah subjek hukum dalam perspektif Korean Copyright Act, mereka tidak dianggap memiliki hak langsung atas royalti (Copyright Division & Agency for Cultural Affairs, 1970).

Dengan ketentuan ini, Korean Copyright Act memberikan perlindungan kuat bagi pencipta manusia, namun belum mengakomodasi entitas virtual sebagai pencipta atau penerima royalti. Ini menimbulkan tantangan dalam kasus karakter virtual yang diakui sebagai

pencipta atau dikreditkan dalam karya musik atau seni lainnya. Sementara perlindungan bagi pencipta manusia sudah jelas, Korean Copyright Act saat ini tidak memiliki landasan hukum untuk mengakui karakter virtual sebagai pencipta atau pemegang hak cipta, sehingga distribusi royalti bagi karya yang dikreditkan pada karakter virtual belum diatur.

TRIPs (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights) adalah perjanjian internasional yang mengatur perlindungan hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta, di tingkat global. Namun, meskipun TRIPs memberikan pedoman yang komprehensif tentang bagaimana negara-negara anggota harus mengatur hak cipta, perjanjian ini tidak mengatur secara khusus atau eksplisit mengenai status hukum karakter virtual sebagai pencipta (Asiva Noor Rachmayani, 2015).

Pasal 9 TRIPs, yang merujuk pada Konvensi Bern, menyebutkan bahwa hak cipta diberikan kepada "pencipta," yang umumnya dipahami sebagai individu atau entitas yang memiliki kapasitas hukum untuk menciptakan karya. Dalam hal ini, pencipta yang dimaksud adalah manusia, karena hukum hak cipta tradisional menganggap manusia sebagai satu-satunya subjek hukum yang dapat menghasilkan karya intelektual. Dalam konteks ini, TRIPs tidak mengakui karakter virtual atau entitas non-manusia sebagai subjek yang sah untuk memperoleh hak cipta. Sebagai hasilnya, kekosongan hukum muncul ketika karya yang dihasilkan oleh karakter virtual, seperti lagu yang ditulis oleh anggota grup musik virtual atau karya seni digital yang diciptakan oleh avatar komputer, dianggap sebagai ciptaan yang memiliki hak cipta, tetapi karakter virtual tersebut tidak diakui sebagai pencipta secara hukum.

Meskipun karakter virtual tersebut bisa jadi tampak berfungsi sebagai pencipta dalam konteks komersial atau artistik, mereka tidak memiliki status hukum yang jelas di bawah standar TRIPs, yang mengharuskan pencipta untuk menjadi entitas yang memiliki kapasitas hukum. Kekosongan hukum ini menimbulkan ketidakpastian mengenai bagaimana hak cipta seharusnya diterapkan pada karya-karya yang dikaitkan dengan karakter virtual, dan siapa yang berhak atas royalti atau hak ekonomi yang dihasilkan dari karya tersebut. Karakter virtual tidak dapat dikategorikan sebagai subjek hukum karena mereka tidak memiliki identitas hukum, tanggung jawab sosial, atau kemampuan untuk mengajukan klaim hak cipta secara formal. Hal ini membuat pengelolaan royalti dan pembagian keuntungan atas karya yang dihasilkan oleh karakter virtual menjadi rumit, karena tidak ada ketentuan dalam TRIPs yang mengatur bagaimana hak cipta harus diterapkan pada entitas non-manusia. Biasanya, dalam kasus seperti ini, hak cipta dianggap dimiliki oleh pihak yang mengontrol karakter virtual tersebut, seperti perusahaan hiburan, pengembang perangkat lunak, atau pihak yang menciptakan dan memanfaatkan karakter tersebut untuk kepentingan komersial. Dalam hal ini,

pihak-pihak tersebut menjadi pemegang hak cipta yang sah dan berhak menerima royalti atau keuntungan ekonomi lainnya dari karya yang diciptakan oleh karakter virtual. Ketidakjelasan ini menciptakan celah dalam penerapan hak cipta yang dapat menimbulkan sengketa hukum, baik di tingkat nasional maupun internasional.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan semakin populernya karakter virtual dalam berbagai industri hiburan dan media, seperti musik, film, dan permainan video, kebutuhan akan regulasi yang lebih jelas mengenai status hukum entitas non-manusia sebagai pencipta menjadi semakin mendesak. Karena TRIPs tidak mengatur hal ini secara rinci, masing-masing negara anggota diharuskan untuk menentukan sendiri bagaimana memperlakukan karya cipta yang dihasilkan oleh karakter virtual, yang dapat menghasilkan ketidakkonsistenan dalam penerapan hak cipta antara negara-negara anggota. Beberapa negara mungkin menganggap bahwa hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh karakter virtual tetap berada di tangan pengembang atau perusahaan yang menciptakan karakter tersebut, sementara negara lain mungkin mencoba untuk memperkenalkan regulasi yang lebih fleksibel untuk mengakomodasi perkembangan teknologi ini.

Dengan tidak adanya ketentuan yang jelas dalam TRIPs tentang hak cipta untuk entitas non-manusia, seperti karakter virtual, dapat dipastikan bahwa ini akan terus menjadi area yang diperdebatkan dan penuh dengan ketidakpastian hukum. Di masa depan, dengan terus berkembangnya industri yang melibatkan teknologi tinggi, seperti kecerdasan buatan (AI) dan dunia virtual, akan muncul pertanyaan-pertanyaan baru tentang bagaimana hak cipta dan kekayaan intelektual lainnya dapat diterapkan pada ciptaan-ciptaan yang tidak diciptakan oleh manusia. Dalam menghadapi hal ini, mungkin diperlukan revisi atau pembaruan pada TRIPs untuk mencakup ketentuan-ketentuan yang lebih jelas mengenai karakter virtual dan entitas non-manusia lainnya sebagai subjek hukum yang sah. Namun, hingga ada perjanjian internasional yang jelas mengenai hal ini, kekosongan hukum yang ada dalam TRIPs akan terus menjadi tantangan bagi negara-negara anggota dalam menangani kasus-kasus yang melibatkan karya cipta yang dihasilkan oleh karakter virtual.

Undang-undang hak cipta mengatur dua hak utama bagi pencipta manusia: hak moral (hak untuk mempertahankan integritas karya dan reputasi pencipta) serta hak ekonomi (hak untuk memperoleh keuntungan dari ciptaannya). Dengan demikian, muncul pertanyaan apakah karakter virtual yang dikreditkan sebagai pencipta, seperti dalam kasus *Plave*, berhak atas hak moral dan ekonomi setara dengan pencipta manusia. Pertanyaan ini penting mengingat karakter virtual tidak memiliki keberadaan fisik atau kesadaran yang independen, sehingga status mereka dalam hukum hak cipta menjadi kompleks.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta, hak moral diatur dengan cukup rinci. Masalah utama yang muncul adalah meskipun hak moral diakui dan dilindungi sebagai bagian dari hak cipta, undang-undang ini tidak menyediakan sanksi khusus untuk pelanggaran terhadap hak moral tersebut. Sanksi hanya ditujukan untuk pelanggaran hak ekonomi, sementara hak moral meskipun diakui tidak memiliki sanksi yang sebanding. Hak moral sendiri diakui sebagai hak yang melekat secara permanen pada diri pencipta, dan ini diatur dalam sejumlah hak yang dijabarkan secara terperinci. Di antaranya adalah hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama pencipta, hak untuk menggunakan nama alias atau samaran, serta hak untuk mengubah ciptaan sesuai dengan norma yang berlaku dalam masyarakat, termasuk mengubah judul atau anak judul ciptaan. Selain itu, hak moral juga memberi pencipta hak untuk mempertahankan integritas ciptaannya dari tindakan yang dapat merusak kehormatan atau reputasinya. Ini mencakup hak untuk melindungi ciptaannya dari distorsi, mutilasi, atau modifikasi yang dapat merugikan citra dirinya (Soelistyo, 2022).

Pengelolaan royalti melibatkan berbagai hak yang berkaitan dengan penggunaan dan distribusi karya cipta lagu dan musik. Hak mekanikal memberikan hak kepada label rekaman atas distribusi fisik karya tersebut. Hak penggunaan master mengacu pada hak untuk menggunakan rekaman asli karya lagu setelah proses mixing dan editing, yang dimiliki oleh label atau produser. Hak sinkronisasi berkaitan dengan izin untuk menggunakan karya cipta secara komersial di media seperti televisi, radio, YouTube, konser, atau seminar, sebagai bentuk pengakuan terhadap distribusi karya tersebut. Hak transkripsi elektrik mencakup pengelolaan royalti untuk penggunaan lagu dalam platform digital atau aplikasi seperti game online, yang dapat diunduh melalui Appstore dan Playstore. Hak cetak terkait dengan penggunaan karya dalam bentuk cetakan, seperti poster, buku, dan majalah, yang sering digunakan untuk promosi, dikenal juga sebagai Print Rights. Terakhir, hak grand mencakup izin untuk penggunaan karya cipta dalam pertunjukan seperti drama, opera, atau konser (Atau et al., 2022).

Pembagian royalti merupakan salah satu isu praktis yang signifikan dalam konteks hak cipta. Mengingat karakter virtual tidak memiliki keberadaan fisik, pertanyaan muncul mengenai mekanisme pembagian royalti pada karya yang dikreditkan atas nama mereka. Siapakah yang memiliki hak untuk menerima royalti dari karya yang dikreditkan pada karakter virtual—apakah hak tersebut dimiliki oleh perusahaan pembuat karakter, kreator di balik karakter virtual tersebut, atau pihak lain yang terlibat? Perlu ada mekanisme yang jelas untuk menjamin keadilan dalam distribusi royalti bagi semua pihak yang terlibat dalam penciptaan karya ini.

Ketidakjelasan dalam regulasi mengenai status hak cipta karakter virtual dapat memicu potensi sengketa hukum di masa depan. Pihak-pihak yang terkait, seperti perusahaan, kreator, dan pihak yang memegang hak cipta karya tersebut, mungkin memiliki klaim yang berbeda terkait royalti atau hak lain yang timbul dari karya tersebut. Tanpa ketentuan hukum yang khusus, sengketa mengenai hak cipta dan royalti atas karya yang dihasilkan oleh karakter virtual dapat mengancam stabilitas hukum dan menciptakan ketidakpastian dalam industri kreatif.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya kekosongan hukum terkait pengakuan karakter virtual sebagai pencipta dalam sistem hak cipta di Indonesia, Korea, dan melalui pengaturan internasional seperti TRIPs, menimbulkan ketidakpastian dalam pembagian hak moral dan ekonomi atas karya yang dihasilkan oleh entitas non-manusia. Penelitian ini bertujuan untuk menggali bagaimana regulasi hak cipta yang ada saat ini mengatasi isu ini, terutama terkait dengan royalti dan pengakuan status pencipta bagi karakter virtual. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa meskipun ada kerangka hukum yang sudah ada, seperti dalam UU Hak Cipta Indonesia, Korean Copyright Act, dan TRIPs, belum ada ketentuan yang secara eksplisit mengatur entitas non-manusia sebagai pencipta. Oleh karena itu, penelitian ini memberikan kontribusi yang signifikan dalam memberikan wawasan baru terkait dengan perkembangan hukum kekayaan intelektual di era digital, khususnya dalam menghadapi fenomena karakter virtual yang semakin populer. Penelitian ini membuka peluang untuk revisi atau penyesuaian regulasi agar lebih sesuai dengan perkembangan teknologi, serta menawarkan ide untuk tindak lanjut berupa pembaruan ketentuan hukum hak cipta yang lebih inklusif, yang dapat memberikan kejelasan bagi pencipta virtual dan pemangku kepentingan terkait di masa depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardiansyah, Dicky, Muharram, N. I., Utama, R. S., Bukhori, R. A., Bagus, R., Efendi, P., & Mustaqim. (2024). Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Hak Cipta Indonesia. *Jurnal Hukum Dan Kewarganegaraan*, 2(2), 1–27. <https://ejournal.warunayama.org/index.php/causa/article/view/1806>
- Asiva Noor Rachmayani. (2015). *No 主観的健康感を中心とした在宅高齢者における健康関連指標に関する共分散構造分析*Title. 6.
- Atau, D. A. N., Menurut, M., & Yang, P. P. (2022). *TINJAUAN YURIDIS PENGELOLAAN ROYALTI HAK CIPTA LAGU*. 2(1), 108–118.
- Benuf, K., Mahmudah, S., & Priyono, E. A. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Keamanan Data Konsumen Financial Technology Di Indonesia. *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.24246/jrh.2019.v3.i2.p145-160>
- Copyright Division, & Agency for Cultural Affairs. (1970). *著作権法 Copyright Act*. 48, 2009. <http://www.japaneselawtranslation.go.jp/law/detail/?id=56&vm=04&re=01>
- Guswandi, C. P., Romadona, H. G., Ariani, M., & Disemadi, H. S. (2021). Pengaruh Revolusi Industri 4.0 terhadap Perlindungan Hukum Hak Cipta di Indonesia. *CoMBInES - Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Sciences*, 1(1), 277–283. <https://journal.uib.ac.id/index.php/combines>
- Hermawan, P. K., Ayu, M. R., & Amirulloh, M. (2022). *Pelindungan Hukum Hak Cipta Atas Lagu Dan / Atau Musik Yang Berkaitan Dengan Kover Lagu (Song ' s Cover) Dalam Situs Youtube Berdasarkan Hukum Positif Terkait*. 6(28), 956–970.
- Lukito, R. (2022). “Compare But Not to Compare”: Kajian Perbandingan Hukum di Indonesia. In *Undang: Jurnal Hukum* (Vol. 5, Issue 2). <https://doi.org/10.22437/ujh.5.2.257-291>
- Ramli, A. M., Permata, R. R., & Mayana, R. F. (2021). *PELINDUNGAN KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM PEMANFAATAN TEKNOLOGI INFORMASI DI SAAT COVID-19 (The Protection of Intellectual Property on The Use of Information Technology at The Covid-19)*. 21, 45–58.
- Soelistyo, H. (2022). Distorsi Hak Moral Dalam Orbit Digital. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 1(2). <https://doi.org/10.21143/telj.vol1.no2.1007>