

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pelindungan terhadap hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta merupakan suatu terobosan tersendiri dalam perkembangan hukum di era modern. Hak cipta memberikan pelindungan bagi pencipta terhadap ciptaannya sehingga haknya dapat terlindungi. Hak cipta memberikan apresiasi terhadap ciptaan sehingga dapat mendorong seseorang dapat berkarya dengan lebih baik. Pengaturan hukum terhadap hak cipta itu sendiri telah diatur oleh aturan nasional Indonesia. Pengaturan tersebut didasari oleh amanat Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 khususnya dalam Pasal 28C ayat (1) yang menyebutkan bahwa, “setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”.<sup>1</sup> Sesuai dengan Pasal 28D UUD 1945 bahwa setiap orang berhak atas perlindungan dan kepastian hukum maka korban dari penyalahgunaan teknologi video rekayasa

---

<sup>1</sup> Reyfel A. Rantung, “HAK CIPTA DALAM JARINGAN INTERNET DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA”, 2014, E-Journal [http://repo.unsrat.ac.id/421/1/HAK\\_CIPTA\\_DALAM\\_JARINGAN\\_INTERNET\\_DITINJAU\\_DARI.pdf](http://repo.unsrat.ac.id/421/1/HAK_CIPTA_DALAM_JARINGAN_INTERNET_DITINJAU_DARI.pdf) [30-06-2020]

juga memiliki hak atas perlindungan hukum dan kepastian hukum untuk mencari keadilan melalui jalur-jalur yang tersedia.

Hak cipta sebagai salah satu bidang dari hak kekayaan intelektual berhubungan dengan perlindungan produk yang merupakan hasil dari kecerdasan manusia. Domain hak cipta adalah perlindungan karya sastra dan seni, termasuk diantaranya tulisan, musik, karya-karya seni rupa seperti lukisan, karya-karya berbasis teknologi seperti program komputer, database elektronik, dan lain-lain. Karya-karya tersebut yang merupakan Ciptaan, yang ketika diumumkan pada media internet dalam bentuk digital, tetap mendapatkan perlindungan. Hal ini sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 1 angka 11 Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwa Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

Pasal di atas menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta mencakup konten digital terlepas dari bentuk yang ada atau media penyebarannya. Informasi yang dilindungi oleh hak cipta dalam bentuk analog terus dilindungi ketika berubah menjadi bentuk digital. Sebagai contoh, suatu artikel, lagu, gambar, ataupun foto yang pengedaran atau

penyebarannya dilakukan melalui media internet akan tetap mendapatkan perlindungan sebagai Ciptaan.<sup>2</sup>

Perkembangan dunia teknologi, informasi, dan komunikasi terus mengalami kemajuan yang pesat setiap saatnya, hal ini tidak terkecuali di Indonesia. Hal ini terlihat dari banyaknya pengguna internet di Indonesia yang kini telah mencapai lebih dari 171 juta jiwa sebagaimana diungkapkan oleh Henri Kasyfi, Sekretaris Jenderal Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII).<sup>3</sup>

Pemanfaatan teknologi informasi, media, dan komunikasi telah mengubah baik perilaku masyarakat maupun peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah pula menyebabkan perubahan sosial, ekonomi dan budaya secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua karena selain memberikan kontribusi bagi

---

<sup>2</sup> Risa Amrikasari, "Pengaturan Hukum Hak Cipta di Internet", <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/cl4479/pengaturan-hukum-hak-cipta-di-internet/> [10-06-2020]

<sup>3</sup> Yudha Pratomo, "APJII: Jumlah Penggunaa Internet di Indonesia Tembus 171 Juta Jiwa", <https://teknokompas.com/read/2019/05/16/03260037/apjii-jumlah-pengguna-internet-di-indonesia-tembus-171-juta-jiwa> [10-06-2020]

peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, sekaligus dapat menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.<sup>4</sup>

Berdasarkan laporan terbaru *We Are Social*, pada tahun 2020 disebutkan bahwa ada 175,4 juta pengguna internet di Indonesia. Dibandingkan tahun sebelumnya, ada kenaikan 17% atau 25 juta pengguna internet di negeri ini. Berdasarkan total populasi Indonesia yang berjumlah 272,1 juta jiwa, artinya 64% setengah penduduk RI telah merasakan akses ke dunia maya. Persentase pengguna internet berusia 16 hingga 64 tahun yang memiliki masing-masing jenis perangkat, di antaranya telepon genggam (96%), ponsel pintar (94%), telepon genggam tidak pintar (21%), laptop atau komputer (66%), tablet (23%), konsol game (16%), hingga *virtual reality device* (5,1%). Dalam laporan ini juga diketahui bahwa saat ini masyarakat Indonesia yang ponsel sebanyak 338,2 juta. Begitu juga data yang tak kalah menariknya, ada 160 juta pengguna aktif media sosial (medsos).<sup>5</sup>

Pentingnya perlindungan mengenai Hak Cipta sudah dikenal sebelum masa kemerdekaan. Dalam *Staatsblad* Nomor 33 Tahun 1910 dikenal adanya hak paten atau *Octroi Wet*. Selanjutnya, Hak Cipta atau

---

<sup>4</sup> Ermansjah Djaja, 2010, *Penyelesaian Sengketa Hukum Teknologi Informasi dan Transaksi Elektrik*, Pustaka Timur, Jakarta, hlm. 9

<sup>5</sup> Agus Tri Haryanto, "Riset: Ada 175,2 Juta Pengguna Internet di Indonesia", <https://inet.detik.com/cyberlife/d-4907674/riset-ada-1752-juta-pengguna-internet-di-indonesia>, [05-11-2020]

*Auteurswet* diatur dalam *Staatsblad* Nomor 600 Tahun 1912. Setelah Indonesia merdeka, peraturan tentang *Auteurswet* masih tetap digunakan hingga munculnya Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta.<sup>6</sup> Pembentukan hukum mengenai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia semakin intensif semenjak Indonesia resmi menjadi anggota WTO (*World Trade Organization*) pada tahun 1994 dan secara otomatis Indonesia terikat dengan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs) Agreement* yang berada di bawah dewan umum WTO.<sup>7</sup>

Hak cipta terdiri atas hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu karya cipta serta produk hak terkait. Sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihapus atau dihilangkan dengan alasan apapun, meskipun hak cipta atau hak terkait tersebut telah dialihkan kepada pihak lain.<sup>8</sup> Konsep hak moral berasal dari sistem hukum Eropa Kontinental, negara-negara yang menganut sistem *Civil Law*, seperti Perancis dan Jerman memfokuskan secara eksklusif terhadap ciptaan Individual, sedangkan negara-negara *Common Law*, seperti

---

<sup>6</sup> Nesti Satiti Ningrum, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Plagiarisme Karya Tulis Ilmiah di UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, Skripsi, Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2017, hlm. 4.

<sup>7</sup> Elyta Ras Ginting, 2012, *Hukum Hak Cipta Indonesia: Analisis Teori dan Praktek*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm.13.

<sup>8</sup> Fajar Alamsyah Akbar, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Menurut Pasal 12 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta di Indonesia*, 2016, JOM Fakultas Hukum Volume 3 No. 2, hlm.2.

Amerika Serikat dan Inggris memfokuskan kepada kepemilikan hak cipta. Konsep hak moral Eropa Kontinental tidak ditemukan dalam Undang-undang Hak Cipta Amerika Serikat dan Inggris.<sup>9</sup>

Dewasa ini, hampir seluruh konten yang ada di internet dapat menghasilkan nilai ekonomi karena adanya *AdSense* yang memberikan pembuat konten imbalan uang atas klik yang dihasilkan oleh kontennya bagi platform terkait, baik itu platform hiburan (*Youtube, Twitch, dll*) ataupun platform berita (*Detik, Tempo, Kompas, dll*). Hal ini menimbulkan para pembuat konten terus mencari cara demi membuat konten baru yang dapat membuat masyarakat internet agar tertarik dan melihat konten yang dibuatnya, belakangan ini yang sedang menjadi *Trend* adalah dengan penggunaan *Deepfake*.

Pemanfaatan kekuatan teknologi kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence (AI)* bisa dibilang salah satu item agenda penting diiringi berkembangnya revolusi Industri 4.0 yang menjadi kunci dari revolusi tersebut terletak pada Big Data dan AI. AI dalam banyak organisasi bisnis di seluruh dunia digunakan untuk mengontrol data perusahaan dan menggunakan pembelajaran mesin untuk memahami tren bisnis adalah

---

<sup>9</sup> Hendra Tanu Atmadja, *Konsep Hak Ekonomi dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law dan Common Law*, 2003, Jurnal Hukum No. 23 Vol.10, hlm. 154.

hal biasa.<sup>10</sup> *Deepfake* yang merupakan teknik sintesis citra manusia yang berdasarkan pada AI adalah salah satunya. Teknik ini digunakan untuk menggabungkan serta menempatkan gambar dan video yang ada ke sumber gambar atau video menggunakan teknik mesin belajar yang dikenal sebagai jaringan generatif adversarial (*generative adversarial network*) atau GAN.<sup>11</sup> Teknologi ini semakin menyulitkan masyarakat dalam menebak apa yang akan terjadi di depan, semua serba tidak pasti.

Nama deepfake sendiri baru dipopulerkan di tahun 2017, berawal dari pengguna *Reddit* mengunggah video porno hasil editan. Pengguna *Reddit* ini mengembangkan GAN menggunakan *TensorFlow* yaitu sebuah perangkat lunak mesin pencari gratis dari Google untuk menempelkan wajah selebriti ke tubuh perempuan dalam film porno. Di tahun tersebut *deepfake* masih ramai dengan editan video porno yang ditempel dengan selebriti ternama dunia. Di Januari 2018 ada aplikasi untuk membuat deepfake yang bisa diunduh oleh siapa saja, aplikasi tersebut bernama FakeApp.<sup>12</sup>

---

<sup>10</sup> Donovan Typhano Rachmadie, *Regulasi Penyimpangan Artificial Intelligence Pada Tindak Pidana Malware Berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016*, 2020, Jurnal *Recidive* Volume 9 No.2. hlm. 129.

<sup>11</sup> Oscar Schwartz, "You thought fake news was bad? Deep fakes are where truth goes to die", <https://www.theguardian.com/technology/2018/nov/12/deep-fakes-fake-news-truth> [11-07-2020]

<sup>12</sup> Itsna Hidayatul Khusna, *Deepfake, Tantangan Baru Untuk Netizen*, 2019, Jurnal *Promedia* Volume Ke-5 No.2, hlm. 6-7.

Kepopuleran *deepfake* terus meningkat dengan kemunculan video Mark Zuckerberg pada Juni 2019 yang mengatakan tentang kekuasaan Facebook yang sempat viral di Instagram ternyata adalah video rekayasa. Dalam videonya Mark Zuckerberg mengatakan tentang kekuasaannya mengontrol semua data yang ada di Facebook. Tentu saja kata-kata yang ada di dalam video tersebut keseluruhannya adalah rekayasa. Video tersebut digubah dari video asli Zuckerberg di September 2017 tentang intervensi Facebook dalam pemilihan di Rusia. Selain Mark Zuckerberg sebelumnya, Donald Trump juga pernah muncul dalam sebuah video dalam sebuah kampanye sosial yang muncul di Belgia, dalam video tersebut Trump berbicara mengenai perubahan iklim.

Tentu saja setelah muncul video tersebut banyak tanggapan beragam salah satunya adalah tentang kritikan bahwa seharusnya Trump bercermin pada negaranya yang kritiknya salah alamat, karena Trump tidak pernah mengatakan hal tersebut. Video tersebut memang sengaja dibuat oleh partai politik Belgia, Sozialistische Partij Anders, dengan maksud untuk mendapat perhatian dari masyarakat. Meskipun di beberapa negara Eropa dan di Amerika teknologi ini telah digunakan sejak tahun 2018, namun teknologi *deepfake* ini baru saja menjadi tren dan banyak digunakan di Indonesia belakangan ini, salah satunya adalah dengan membuat tokoh masyarakat untuk menyanyikan lagu *Baka Mitai* yang

berasal dari permainan video *Yakuza 0*, yang memperoleh banyak *Views* di platform *Youtube*.

Bahkan terdapat salah satu video *deepfake* yang menggunakan wajah Presiden Joko Widodo di platform *Youtube* dan berhasil memperoleh 52 ribu *views* di *Youtube*. Melihat fenomena ini, terdapat kemungkinan bahwa di masa yang akan datang penggunaan *deepfake* akan semakin umum bagi pembuat konten untuk mendapatkan *adsense*, dalam pembuatan video *deepfake*, dibutuhkan 2 unsur yaitu model sumber, dan model target. Model sumber adalah video asli yang mana video tersebut akan digunakan sebagai *motion* atau pergerakannya, sedangkan Model target adalah wajah orang yang akan ditempelkan pada model sumber seakan-akan orang tersebut adalah orang yang berada dalam video tersebut.

Model target yang digunakan dalam suatu video rekayasa *deepfake* pada umumnya adalah berupa foto atau potret, berdasarkan Pasal 1 ayat (10) Undang-undang no. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, potret adalah karya fotografi dengan objek manusia, sedangkan dalam Undang-undang no.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, potret adalah gambar dari wajah orang yang digambarkan, baik bersama bagian tubuh lainnya ataupun tidak, yang diciptakan dengan cara dan alat apa pun. Dalam kedua pengertian potret dari kedua undang-undang ini terlihat bahwa dalam UUHC yang lama, sebuah potret hanya diklasifikasikan sebagai potret

apabila terdapat wajah dari seseorang, sedangkan dalam UUHC yang baru, sebuah potret dapat dianggap sebagai potret selama dalam suatu karya fotografi selama memiliki objek manusia. Hal ini tidak banyak mempengaruhi model target dari video rekayasa karena pada umumnya menggunakan potret dari wajah, selain itu mengingat asas *Lex Posterior derogat Legi Priori* maka UUHC yang baru tentu saja mengesampingkan UUHC yang lama dalam pengertian potret ini.

Dengan sistem ini, terdapat kontribusi dari 3 orang yang berbeda dalam pembuatan satu video *deepfake*, yakni orang sebagai Model sumber, orang sebagai Model target, dan juga Editor dari video tersebut, melihat potensi bahwa video *deepfake* ini dapat menghasilkan keuntungan ekonomi dan juga moral. Sudah selayaknya bahwa video *deepfake* menjadi bagian dari objek hak cipta, namun dengan kontribusi 3 pihak yang berbeda tetapi sama pentingnya, lantas kepada siapakah kepemilikan atas hak cipta tersebut dapat diberikan serta perlindungan yang didapatkan oleh masing-masing pihak yang terlibat. Selain itu, karena teknologi *deepfake* ini masih baru di Indonesia, belum ada peraturan khusus yang mengatur terkait penggunaannya, sehingga perlu dilakukan penelitian berdasarkan peraturan perundang-undangan yang sudah ada terkait bagaimana kualifikasi hukum terhadap pembuatan video *deepfake* serta tindakan hukum apakah yang dapat dilakukan oleh pihak yang menjadi model dari *deepfake* tersebut baik model sumber ataupun model target.

Video rekayasa sendiri berdasarkan tujuan dan kualitasnya dapat dibedakan menjadi beberapa jenis yakni:

1. Murni untuk hiburan, pada umumnya video rekayasa jenis ini memiliki kualitas *deepfake* dan resolusi video yang buruk, sehingga ketika video tersebut ditonton, individu yang melihatnya akan langsung mengetahui bahwa video tersebut adalah rekayasa dan model yang ada di dalam video tidak benar-benar melakukan/mengatakan hal yang ada di dalam video tersebut, sebagai contoh adalah jenis video yang sempat *viral* di *youtube* beberapa waktu lalu yakni video berdurasi singkat yang di dalamnya model terkait akan menyanyikan sebuah lagu berjudul *Baka Mitai*, jenis video rekayasa ini paling umum ditemukan dan biasanya tidak berbahaya (*harmless*) karena tujuan utamanya hanya untuk hiburan dan tidak bertujuan untuk menyebarkan informasi palsu ataupun merugikan pihak manapun.
2. Untuk Kepentingan Iklan, dalam beberapa tahun terakhir banyak perusahaan pengiklan yang menggunakan model dengan wajah yang mirip dengan tokoh masyarakat untuk membintangi iklan mereka karena tokoh yang sebenarnya tidak mungkin membintangi iklan tersebut atau membutuhkan biaya yang tinggi, salah satunya adalah iklan BSI yang menggunakan model iklan yang mirip dengan mantan presiden Amerika Serikat Barrack Obama, dengan teknologi *deepfake* sekarang perusahaan pengiklan dapat dengan mudah menggunakan

model target wajah tokoh terkait dan menggunakan model dasar dari iklan mereka sendiri, pada umumnya kualitas video rekayasa jenis ini memiliki resolusi dan kualitas *deepfake* yang cukup baik sehingga sulit untuk membedakan apakah video tersebut asli atau merupakan video rekayasa.

3. Untuk Menyebarkan Informasi Palsu/*Hoax*, jenis video rekayasa ini adalah yang paling berbahaya karena segala jenis informasi yang terdapat di dalam internet dapat tersebar dengan sangat cepat dan sulit untuk dihentikan, pada umumnya jenis video rekayasa ini dibuat untuk merusak reputasi atau menjatuhkan seorang tokoh masyarakat yang tidak disukai oleh pembuat video rekayasa tersebut, yang menjadi masalah adalah resolusi dan kualitas *deepfake* dari video jenis ini biasanya sangat bagus dan tidak bisa dibedakan dengan video asli, bahkan dengan teknologi saat ini, hal ini tentu akan sangat merugikan bagi tokoh yang menjadi model target karena sulit untuk membedakan video rekayasa dengan video asli sehingga hal ini juga akan menyulitkan proses pembersihan nama baik dari model target karena sulit bagi model untuk membuktikan bahwa bukan dirinya yang ada dalam video tersebut hal ini juga berlaku untuk jenis *Deepfake Porn* joatau Video Rekayasa Pornografi.

Dalam proses pembuatan video rekayasa, penerapan model target kepada model sumber membutuhkan potret wajah jelas dari model target yang akan digunakan, dalam hal ini pembuat video rekayasa seringkali mengambil potret wajah dari seseorang untuk menjadi model tanpa seizin dari orang yang ada dalam potret tersebut maupun pemilik hak cipta dari potret terkait, akan sulit untuk mengetahui pemilik hak cipta dari potret yang digunakan sebagai model target setelah dijadikan video rekayasa karena hanya wajahnya yang digunakan, sedangkan kejelasan terkait potret mana yang digunakan menjadi tidak jelas, dalam hal ini yang jelas adalah wajah dari model target terkait, dan jika digunakan tanpa persetujuan dari orang tersebut maka telah terjadi pelanggaran atas Pasal 12 ayat (1) undang-undang hak cipta berbunyi:

“Setiap Orang dilarang melakukan Penggunaan Secara Komersial, Pengandaan, Pengumuman, Pendistribusian, dan/atau Komunikasi atas Potret yang dibuatnya guna kepentingan reklame atau periklanan secara komersial tanpa persetujuan tertulis dari orang yang dipotret atau ahli warisnya.”

Adapun akibat hukum dari dibuatnya sebuah video rekayasa adalah terciptanya satu ciptaan yang tidak jelas pemegang hak ciptanya, karena dalam hal ini terdapat *editor* dari video rekayasa tersebut, pemegang hak cipta dari video model sumber, pemegang hak cipta potret model target, serta orang yang ada di dalam potret dan menjadi wajah model target.

Hal yang menjadi permasalahan adalah bagaimana kualifikasi hukum atas masing-masing jenis video rekayasa tersebut serta seperti apa perlindungan hukum bagi model target dari masing-masing jenis video rekayasa tersebut, karena untuk saat ini belum terdapat penelitian yang membahas terkait video rekayasa secara khusus untuk menginformasikan kepada masyarakat, meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa dengan terus berkembangnya teknologi dapat menyebabkan pembuatan video rekayasa menjadi semakin mudah dan dapat dilakukan oleh masyarakat umum. Atas dasar ini peneliti berinisiatif untuk melakukan penelitian untuk menentukan tindakan hukum terbaik yang dapat dilakukan oleh korban dan memberikan rekomendasi melalui tulisan ini agar masyarakat dapat memilih tindakan hukum terbaik bagi mereka, baik itu litigasi maupun non-litigasi.

Berdasarkan penelusuran beberapa buku, jurnal, makalah, dan literatur belum terdapat bahasan secara komprehensif mengenai Pelindungan Hak Cipta Atas Video Rekayasa (*Deepfake*) Berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, adapun terdapat tulisan yang menjadi acuan terhadap penelitian ini, antara lain:

1. **Sayid Muhammad Rifki Noval**, Pelindungan Hukum Terhadap Korban Penyalahgunaan Data Pribadi: Penggunaan Teknik *Deepfake*, Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019.

Penelitian ini membahas mengenai dampak besar dari munculnya teknologi *deepfake* dan hubungannya dengan perlindungan data pribadi. Hasil dari penelitian ini adalah sejauh ini belum terdapat langkah perlindungan hukum yang cukup untuk melindungi korban dari *deepfake*, dan juga bahwa pembuatan konten video *deepfake* yang menggunakan foto seseorang yang sudah termasuk kedalam public domain, bukanlah merupakan perbuatan yang ilegal, sehingga hal yang dapat dilakukan oleh korban adalah untuk mengajukan pemenuhan “Hak untuk dilupakan” sebagaimana yang diatur dalam Pasal 26 ayat (3) UU ITE guna mengajukan penghapusan data terkait informasi pribadi dirinya guna menghindari tersedianya sumber foto atau video yang dapat digunakan video *deepfake*.

2. **Reyfel A. Rantung**, Hak Cipta Dalam Jaringan Internet Ditinjau dari Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Jurnal Unsrat Vol.II No.1, 2014 Fakultas Hukum Universitas Sam Ratulangi. Penelitian ini mengkaji mengenai perlindungan hak cipta dalam jaringan internet, terdapat beberapa hambatan jika dibandingkan dengan perlindungan hak cipta untuk ciptaan diluar dari jaringan internet. Dalam hal ini peneliti akan melakukan perbandingan dengan Undang-undang Hak cipta yang terbaru yakni UU No.28 Tahun 2014, serta dengan UU ITE karena rujukan tersebut masih menggunakan UU No.19 Tahun 2002.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan juga melakukan kajian yang dituangkan dalam bentuk skripsi dengan judul: **PELINDUNGAN HAK CIPTA ATAS VIDEO REKAYASA (*DEEPPFAKE*) BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA.**

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari uraian di atas, peneliti merumuskan beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah kualifikasi hukum terhadap pembuatan video rekayasa (*Deepfake*) menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Tindakan hukum apakah yang sebaiknya dilakukan oleh pihak yang menjadi korban pelanggaran hak cipta sebagai model target dan/atau model sumber video rekayasa (*Deepfake*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Menentukan kualifikasi hukum Indonesia terkait pembuatan video rekayasa (*Deepfake*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Menentukan dan merekomendasikan tindakan hukum yang sebaiknya dilakukan oleh pihak yang menjadi korban pelanggaran hak cipta sebagai model target dan/atau model sumber video rekayasa (*Deepfake*) berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

#### **D. Kegunaan Penelitian**

Hasil penelitian yang dituangkan dalam bentuk penulisan hukum ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut:

##### **1. Kegunaan Teoretis**

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan dalam pengembangan ilmu hukum terkhususnya pada ranah hukum teknologi informasi dan komunikasi, terlebih khususnya terkait pengaturan hukum tentang video rekayasa (*deepfake*), serta dapat mempermudah jika ingin dijadikan referensi bagi penelitian dengan objek yang serupa, serta menjadi pendahulu untuk tulisan lain yang membahas video rekayasa.

##### **2. Kegunaan Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan bagi masyarakat umum sebagai sumber informasi dan bahan masukan terkhususnya bagi pembuat konten media daring dalam membuat video rekayasa ataupun dalam mencari perlindungan hukum dalam hal terjadi penggunaan model tanpa persetujuan dari orang terkait, serta meningkatkan kekuatan hukum Indonesia mengenai video rekayasa (*deepfake*) yang untuk saat ini belum terdapat pengaturan secara khusus.

#### **E. Kerangka Pemikiran**

Manusia saat ini telah memasuki evolusi akhir yaitu dari *Homo Erectus*, *Homo Sapiens*, dan *Homo Faber* menjadi *Homo Informaticus*. Manusia yang tadinya cukup berdiri tegak dan bermasyarakat, menjadi manusia yang setiap bangun tidur langsung cek dan *update* status di media sosial digitalnya. Masyarakat terkejut dan takut atas terjadinya *Culture Shock* di Abad Digital Informasi, apalagi dengan semakin meluasnya pengguna dawai pintar (*smartphone*) dan mudahnya layanan akses internet yang cepat. Semua itu berdampak secara nyata kepada karakter filosofis, historis, humanis, sosiologis, psikologis, dan ekonomis. Bahkan berujung pula perbuatan melawan hukum seperti penipuan, *hoax*,

perundungan (*bullying*), penculikan dan pemerkosaan, termasuk juga terorisme.<sup>13</sup>

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) telah mengubah banyak kebiasaan masyarakat, seperti dalam hal mendapatkan penghasilan melalui usaha dan/atau bisnis.<sup>14</sup> Faktor perubahan teknologi yang dikenal dengan teknologi digitalisasi (*digitalisation/digitalization*) adalah suatu proses transisi dari teknologi analog menjadi teknologi digital dan penyampaian informasi dalam format analog menjadi format biner (*binary*), ternyata telah memungkinkan semua bentuk informasi (suara, data, dan video) untuk disampaikan melintasi semua jenis jaringan yang berbeda.<sup>15</sup>

Teknologi digitalisasi ini juga memengaruhi industri *entertainment*, yakni dengan terus meningkatnya jumlah penikmat konten video online sehingga *platform* video daring seperti *Youtube* dan *Twitch* menjadi semakin populer, hal ini menyebabkan banyaknya pembuat konten yang mulai bermunculan dari berbagai kalangan dengan jenis konten yang berbeda-beda, salah satu jenis konten yang dibuat dalam *Youtube* adalah video rekayasa (*Deepfake*) dan seperti halnya video lainnya, video

---

<sup>13</sup> Danrivanto Budhijanto, 2018, *Big Data Yurisdiksi Virtual & Teknologi Finansial (FinTech)*, LoGoZ Publishing, Bandung, hlm. vii.

<sup>14</sup> Iyas, *Implementasi Sistem Penjualan Online Berbasis E-Commerce Pada Usaha Rumahan Griya Unik Wanita, Skripsi*, Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2011, hlm.23.

<sup>15</sup> Danrivanto Budhijanto, *Op. Cit*, hlm.4.

rekayasa ini dapat dimonetisasi sehingga di dalam video tersebut akan disisipkan iklan dan pengunggah video tersebut akan mendapatkan komisi dari *adsense* tersebut.

Dengan terus meningkatnya penggunaan internet, akan memengaruhi urgensi dari perlindungan hak cipta atas konten yang ada di internet, karena segala konten yang ditemukan di internet tentu memiliki hak cipta dan harus dilindungi hak ciptanya. Adapun Dalam kepustakaan hukum di Indonesia yang pertama dikenal adalah istilah hak pengarang (*author right*) setelah diberlakukannya Undang-undang Hak Pengarang (*Auteurswet* 1912 Stb. 1912 No.600), kemudian menyusul istilah hak cipta.<sup>16</sup>

Dengan dimonetisasinya suatu video rekayasa yang telah diunggah ke *platform* daring, hal ini menunjukkan bahwa video rekayasa (*deepfake*) memiliki suatu nilai ekonomis. Dengan demikian untuk dapat menikmati nilai ekonomis dari suatu karya, pengunggah harus memiliki hak ekonomis terhadap karya terkait atau telah mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Menurut UU Hak Cipta, yang dimaksud dengan Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan. Bahkan menurut ketentuan Pasal 9, badan hukum juga dapat dianggap sebagai Pencipta

---

<sup>16</sup> Eddy Damian, 2014, *Hukum Hak Cipta*, Penerbit Alumni, Bandung, hlm.37.

apabila di dalam mengumumkan suatu Ciptaan tidak menyebut seseorang sebagai Pencipta.

Sedangkan yang dimaksud dengan Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra (lihat Pasal 1 ayat (3) UU Hak Cipta). Dari 3 (tiga) bidang tersebut (ilmu pengetahuan, seni, atau sastra) terdapat banyak macam-macam Ciptaan, yaitu antara lain: buku, program komputer, lagu atau musik, alat peraga, seni batik, fotografi, arsitektur, seni pahat, seni lukis, dsb. (dapat dilihat dalam Pasal 12 UU Hak Cipta).

Hak cipta adalah hak eksklusif atau hak yang hanya dimiliki pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil karya atau hasil olah gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan “hak untuk menyalin suatu ciptaan”, atau hak untuk menikmati suatu karya secara sah. Hak cipta sekaligus juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah, atas suatu ciptaan. Mengingat hak eksklusif itu mengandung nilai ekonomis yang tidak semua orang bisa membayarnya, untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.<sup>17</sup>

---

<sup>17</sup> Harris Munandar dan Sally Sitanggang, 2008, *Mengenal Hak Kekayaan Intelektual*, Esensi, Jakarta, hlm. 14.

Dasar pengaturan mengenai hak cipta dirumuskan dalam Pasal 1 angka (1) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi:<sup>18</sup>

"Hak cipta merupakan sebuah hak eksklusif pencipta dimana hak ini timbul secara prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan".

Selanjutnya dijelaskan dalam Pasal 4 bahwa Hak Cipta terbagi menjadi Hak Moral dan Hak Ekonomi, adapun hak moral terdapat dalam Pasal 5 ayat (1) yang berbunyi:

1. Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:
  - a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
  - b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
  - c. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
  - d. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
  - e. Mempertahankan haknyad alam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Dalam rumusan tersebut dikatakan bahwa hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta, dalam pembuatan video rekayasa diperlukan model sumber yang merupakan ciptaan dari seseorang dan di dalamnya melekat hak moral dari sang pencipta. Sehingga perlu dilihat sehubungan dengan masing-masing jenis video

---

<sup>18</sup> Pasal 1 Angka 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

rekayasa, bagaimana cara pembuat video rekayasa tersebut memperoleh model sumber yang akan digunakan.

Kemudian dalam rumusan Pasal 9 dijelaskan mengenai hak ekonomi yang berbunyi:

1. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
  - a. Penerbitan Ciptaan;
  - b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
  - c. Penerjemahan Ciptaan;
  - d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
  - e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
  - f. Pertunjukan Ciptaan;
  - g. Pengumuman Ciptaan; dan
  - h. Penyewaan Ciptaan
2. Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
3. Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Video rekayasa yang diunggah melalui *platform* seperti *Youtube* dan *Twitch* utamanya dilakukan untuk mendapatkan keuntungan ekonomis melalui *AdSense* dan juga jumlah tayangan untuk mengundang endorse, namun seperti yang telah dijelaskan dalam Pasal 9 tersebut, jelas bahwa setiap orang yang tanpa izin pencipta dilarang untuk melakukan penggunaan secara komersial dari ciptaan, yang dalam hal ini mencakup model sumber dari video rekayasa. Sehingga pencipta yang telah merasa haknya dilanggar, dapat melakukan upaya hukum yang diatur dalam BAB XIV UU Hak Cipta. Video rekayasa merupakan ciptaan yang berbasis

teknologi informasi dan komunikasi, sehingga dalam hal ini termasuk dalam lingkup Pasal 54, 55, dan 56 UU Hak Cipta. Masing-masing jenis video rekayasa perlu dianalisis menggunakan pasal-pasal tersebut untuk mengetahui kualifikasi hukumnya apakah legal ataupun ilegal, supaya pembuat video rekayasa dapat mengetahui apabila ciptaannya memiliki kepastian hukum atau tidak.

Menurut Utrecht, kepastian hukum mengandung dua pengertian, yaitu pertama adanya aturan yang bersifat umum membuat individu mengetahui perbuatan apa yang boleh atau tidak boleh dilakukan, dan kedua, berupa keamanan hukum bagi individu dari kesewenangan pemerintah karena dengan adanya aturan yang bersifat umum itu individu dapat mengetahui apa saja yang boleh dibebankan atau dilakukan oleh Negara terhadap individu. Kepastian hukum ini berasal dari ajaran Yuridis-Dogmatik yang didasarkan pada aliran pemikiran Positivisme di dunia hukum yang cenderung melihat hukum sebagai suatu yang otonom yang mandiri, karena bagi penganut aliran ini, tujuan hukum tidak lain sekedar menjamin terwujudnya oleh hukum yang bersifat umum. Sifat umum dari aturan-aturan hukum membuktikan bahwa hukum tidak bertujuan untuk

mewujudkan keadilan atau kemanfaatan, melainkan semata-mata untuk kepastian.<sup>19</sup>

Adapun menurut Mochtar Kusumaatmadja hukum merupakan sarana bagi pembangunan dan sarana pembaharuan masyarakat. Pengertian hukum yang memadai tidak hanya didefinisikan sebagai asas dan kaidah saja, tetapi juga meliputi lembaga-lembaga dan proses yang mewujudkan berlakunya kaidah-kaidah itu dalam masyarakat sebagai suatu kenyataan.<sup>20</sup> Pengertian dan fungsi hukum dalam masyarakat akan berujung pada tujuan hukum yakni, ketertiban, keadilan, dan kepastian. Mochtar Kusumaatmadja mengatakan bahwa hukum merupakan suatu alat untuk memelihara ketertiban dalam masyarakat.<sup>21</sup>

Selanjutnya untuk mencapai ketertiban diusahakan adanya kepastian hukum dalam pergaulan manusia di masyarakat, karena tidak mungkin manusia dapat mengembangkan bakat dan kemampuan yang diberikan Tuhan kepadanya secara optimal tanpa adanya kepastian hukum dan ketertiban.<sup>22</sup> Apabila kepastian hukum diidentikkan dengan peraturan perundang-undangan, salah satu akibatnya adalah kalau ada

---

<sup>19</sup> Riduan Syahrani, 1999, *Rangkuman Intisari Ilmu Hukum*, Citra Aditya, Bandung, hlm.23.

<sup>20</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Hukum, Masyarakat, dan Pembinaan Hukum Nasional*, Bandung: Putra Bardin, 1976, hlm. 15.

<sup>21</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Konsep-konsep Hukum dalam Pembangunan (Kumpulan Karya Tulis)*, Bandung: Alumni, 2002, hlm. 14.

<sup>22</sup> Mochtar Kusumaatmadja, *Fungsi dan Perkembangan Hukum dalam Pembangunan Nasional*, Penerbit Bina Cipta, Bandung, tanpa tahun, hlm. 2-3.

bidang kehidupan yang belum diatur dalam perundang-undangan, hukum akan tertinggal oleh perkembangan masyarakat. Oleh sebab itu dalam proses penegakan hukum perlu memperhatikan kenyataan yang berlaku.<sup>23</sup>

Joel R. Reidenberg menyampaikan bahwa Secara historis, undang-undang dan peraturan pemerintah telah menetapkan aturan dasar untuk kebijakan informasi, termasuk aturan konstitusional tentang kebebasan berekspresi dan hak kepemilikan informasi menurut undang-undang. Untuk lingkungan internet dan Masyarakat Informasi, bagaimanapun, hukum dan peraturan pemerintah bukan satu-satunya sumber pembuatan peraturan. Kemampuan teknologi dan desain sistem memberlakukan aturan tersendiri kepada para pengguna teknologi terkait. Pembuatan dan implementasi kebijakan informasi tertanam dalam desain dan standar jaringan serta dalam konfigurasi sistem. Bahkan preferensi pengguna dan pilihan teknis menciptakan aturan lokal yang menyeluruh. Beliau berpendapat, pada dasarnya, bahwa serangkaian aturan untuk arus informasi yang dipaksakan oleh jaringan teknologi dan komunikasi membentuk "*Lex Informatica*" yang harus dipahami, dikenali dan didukung oleh pembuat kebijakan.<sup>24</sup> Melihat bahwa permasalahan video rekayasa

---

<sup>23</sup> Syarifuddin Kalo, "Penegakan Hukum yang Menjamin Kepastian Hukum dan Rasa Keadilan Masyarakat", <http://www.academia.edu/>, [09-11-2020]

<sup>24</sup> Joel R. Reidenberg, *Lex Informatica: The Formulation of Information Policy Rules Through Technology*, Texas Law Review Volume 76, Number 3, 1998, hlm 554-555.

ini sangat berkaitan erat dengan teknologi dan telah menjadi bahan perbincangan para pakar teknologi di seluruh dunia, maka permasalahan ini dapat menjadi lingkup dari *lex informatica*.

Ahmad M. Ramli berpendapat bahwa *lex informatica* adalah suatu asas, kebiasaan, dan norma yang mengatur ruang siber dan tumbuh dalam ruang praktek dan diakui secara umum. Pertumbuhan *lex informatica* adalah keelanjutan dari pertumbuhan *lex mercatoria* yang berkembang sejak abad pertengahan.<sup>25</sup> Berdasarkan *lex informatica* maka dalam menganalisis permasalahan video rekayasa, maka tidak dapat terlepas dari peraturan *platform* yang digunakan untuk mengunggah video terkait, seperti *Youtube* atau *Twitch* yang masing-masing memiliki *community guidelines* masing-masing.

Terlepas dari kualifikasi hukumnya, terdapat kemungkinan bahwa pembuatan video rekayasa (*deepfake*) dapat memiliki dampak negatif atau merugikan pihak yang menjadi model target terutama apabila penggunaan wajah model target tidaklah disertai oleh konsent orang tersebut. Dalam hal ini model tersebut telah menjadi korban dari penyalahgunaan teknologi video rekayasa (*deepfake*) dan sebagai pengemban hak asasi manusia, korban dapat melakukan tindakan hukum untuk melindungi haknya. Dalam

---

<sup>25</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyberlaw dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung, Refika Aditama, 2004, hlm. 21.

hal ini korban dapat menggunakan jalur litigasi maupun jalur non-litigasi atau alternatif penyelesaian sengketa.

Setiap kasus penyalahgunaan teknologi video rekayasa (*deepfake*) adalah unik dan berbeda satu dengan lainnya, hal ini disebabkan karena berbagai faktor, baik itu dampak yang ditimbulkan pada model sebagai korban, dampak terhadap masyarakat, tujuan dibuatnya video rekayasa tersebut, dan faktor lainnya. Terlebih lagi fakta bahwa fenomena ini masih baru di Indonesia, hal ini dapat menimbulkan kebingungan bagi korban terkait tindakan hukum apa yang sebaiknya dilakukan untuk mendapatkan keadilan dengan efektif.

## **F. Metode Penelitian**

### **1. Metode Pendekatan**

Penyusunan penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif, yaitu penelitian dengan cara menuliskan, mengklasifikasikan, dan menggunakan data<sup>26</sup> yang diambil dari berbagai sumber yang tertulis, seperti pasal-pasal perundang-undangan, kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif<sup>27</sup>, berbagai teori hukum, dan hasil karya ilmiah para sarjana yang

---

<sup>26</sup> Noeng Muhadir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Rake Sarasin, Jakarta, hlm.43.

<sup>27</sup> Johny Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia Publishing, Malang, hlm.295.

berkaitan dengan penelitian tentang perlindungan hak cipta atas video rekayasa (*deepfake*) berdasarkan UU Hak Cipta.

## 2. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian pada penelitian ini dilakukan secara deskriptif analisis, yaitu suatu penelitian dengan membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta, sifat-sifat serta hubungan antara fenomena yang diteliti melalui data yang telah terkumpul yang kemudian dikaitkan dengan teori-teori hukum positif yang berlaku.<sup>28</sup> Pada penelitian ini, peneliti menggambarkan permasalahan terkait kualifikasi hukum video rekayasa serta perlindungan bagi model target yang telah dirugikan oleh suatu video rekayasa.

## 3. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan oleh peneliti melalui tahap-tahap sebagai berikut:

### a. Studi Kepustakaan

#### 1) Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer yaitu bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat seperti peraturan perundang-

---

<sup>28</sup> Mohammad Nazir, 1983, *Metode Penelitian*, Ghalia Indoensia, Jakarta, hlm.8.

undangan. Adapun peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini, yaitu:

- a) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- b) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
- c) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait;
- d) Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informasi Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik;

## 2) Bahan Hukum Sekunder

Memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti:

- a) Hasil penelitian
- b) Hasil karya ilmiah para sarjana
- c) Artikel

- d) File elektronik
- e) Website
- f) Buku-buku
- g) Rancangan undang-undang
- h) Jurnal Hukum
- i) Makalah Hukum
- j) Dan lain-lain yang berhubungan dengan pokok permasalahan dalam penelitian ini.

### 3) Bahan Hukum Tersier

Bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, yaitu:

- a) Kamus Hukum
- b) Kamus Besar Bahasa Indonesia
- c) Kamus Bahasa Inggris
- d) Dan lain sebagainya

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara studi dokumen atau penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu suatu metode pengumpulan dengan cara membaca dan/atau merangkai buku-buku peraturan perundang-undangan dan sumber kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan objek penelitian.

## 5. Metode Analisis Data

Metode analisis data pada penelitian ini menggunakan yuridis normatif yang bersifat kualitatif (normatif-kualitatif). Dengan penelitian yuridis normatif yang bersifat kualitatif, penelitian mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan, serta norma-norma yang hidup dan berkembang di masyarakat. Pada metode analisis yang kualitatif ini, data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis untuk menemukan kualifikasi hukum dari video rekayasa serta kepastian hukum dari perlindungan model target atas video rekayasa.