

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) pada era digital saat ini telah membawa perubahan besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia, termasuk dalam bidang seni dan kreativitas. Kecerdasan buatan kini mampu menciptakan karya visual seperti ilustrasi, animasi, dan gambar digital yang sebelumnya hanya dapat dihasilkan melalui keterampilan manusia. Teknologi ini memungkinkan siapa pun menghasilkan karya artistik dengan cepat melalui instruksi atau perintah sederhana.

Artificial Intelligence membawa dampak positif karena membuka peluang baru bagi industri kreatif untuk berinovasi dan bereksperimen dengan berbagai gaya. Namun di sisi lain, muncul persoalan hukum dan etika, terutama terkait keaslian dan kepemilikan karya. Hasil yang diciptakan *Artificial Intelligence* sering kali menyerupai karya manusia, tetapi tidak melibatkan proses kreatif secara langsung dari penciptanya. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mengenai siapa yang seharusnya diakui sebagai pencipta dan apakah karya yang dihasilkan AI dapat memperoleh perlindungan hak cipta.

Tren yang berkembang kini yaitu pembuatan ilustrasi bergaya khas *Studio Ghibli* menggunakan *Artificial Intelligence*. Gaya visual *Studio Ghibli* dikenal melalui penggunaan warna lembut, suasana emosional, dan karakter

serta latar yang detail.² Fenomena ini menimbulkan perhatian ketika karya *Artificial Intelligence* bergaya Ghibli beredar luas di media sosial dan platform penjualan daring tanpa mencantumkan kredit atau penjelasan prosesnya, sehingga menimbulkan kesan seolah-olah karya tersebut merupakan karya orisinal dari pencipta manusia.³

Problematika muncul karena karya *Artificial Intelligence* tersebut memiliki kemiripan visual tinggi dengan karya asli, sehingga berpotensi menjadi pelanggaran hak cipta. Di Indonesia, regulasi hak cipta belum mengatur secara eksplisit tentang status perlindungan karya yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence*, sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum dan risiko eksploitasi karya kreatif tanpa kompensasi kepada pencipta asli. Hal ini menjadi inti permasalahan yang akan dianalisis secara yuridis dan dikaji dari perspektif hukum Islam, yang memiliki prinsip melindungi hak milik dan larangan kezaliman, termasuk dalam konteks karya intelektual. Meninjau masalah ini penting untuk menetapkan batasan hukum yang jelas dan adil dalam memanfaatkan teknologi *Artificial Intelligence* di ranah seni dan budaya digital di Indonesia.⁴

² Indri Maria and Zudan Arief Fakrulloh, "Case Study of Studio Ghibli VS Open AI for the Proposed Revision of Indonesia Law Number 28 of 2014 Concerning Copyright," *Jurnal Syntax Transformation* 6, no. 7 (2025): 204–12.

³ Gilang Ananda. Nadia Carolina Weley, "Viralnya Penggunaan AI Pada Karya Ghibli: Inovasi Atau Pelecehan Karya Seni?," 8 Mei, 2025, <https://www.uib.ac.id/viralnya-penggunaan-ai-pada-karya-ghibli-inovasi-atau-pelecehan-karya-seni/>.

⁴ Muhammad Akmal Mukhasibi and Selamat Widodo, "Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif," *Jurnal Serambi Hukum* 18, no. 02 (2025): 297–307, <http://www.journal.uniba.ac.id/index.php/SH/article/download/1337/862>.

Secara normatif penelitian ini menerapkan prinsip-prinsip fiqh termasuk keadilan, dan perlindungan harta dalam *maqāṣid al-syarī'ah* untuk menilai legitimasi eksploitasi gaya artistik dan merumuskan pedoman fiqh yang melengkapi rekomendasi amandemen regulasi.⁵ Studio Ghibli sebagai pemilik hak cipta atas gaya visual animasinya, menghadapi tantangan hukum karena karya AI dibuat tanpa izin dan menggunakan dataset yang mungkin memuat karya asli yang dilindungi hak cipta.

Perlindungan hak cipta untuk karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence* masih menghadapi kekosongan aturan hal ini relevan dengan penelitian oleh Anisa & Septia menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta atas karya *Artificial Intelligence* di Indonesia masih menghadapi kekosongan hukum, karena Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tidak secara jelas mengatur kontribusi manusia melalui prompt dalam menghasilkan karya *Artificial Intelligence*.⁶ Yang membuktikan belum adanya regulasi yang mengatur status hukum karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence*, hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Chrisanti & Sulistiyantoro (2023), yang mencatat bahwa Indonesia masih tertinggal dibanding Inggris dan Kanada, di mana kedua negara

⁵ M. Nazir Arifin et al., "The Analysis of the Impact of AI Utilization in Creating Ghibli-Style Visual Effects on the Creative Industry," *Brilliance: Research of Artificial Intelligence* 5, no. 1 (2025): 206–10, <https://doi.org/10.47709/brilliance.v5i1.5993>.

⁶ Ninda Septia Anisa Sya'baniatie, "Problems Of Copyright Protection For Artificial Intelligence (AI) Works : A Study Of Legal Voids In Viral Cases Of Digital Creators Anisa , Sya ' Baniatie Ninda Septia," *Journal of Islamic and Law Studies* 9, no. 3 (2025): 182–90, <https://doi.org/10.18592/jils.v9i3.18074>.

tersebut telah mengatur perlindungan karya *Artificial Intelligence* dengan syarat orisinalitas tertentu.⁷

Perspektif hukum Islam urgensi penelitian ini terletak pada upaya menilai apakah hak cipta dapat dikategorikan sebagai bagian dari *māl* (harta) yang wajib dilindungi syariat. Iqbal Katrino Muhammad Yusuf menjelaskan bahwa dalam fiqh, hak cipta dikenal sebagai *ḥaqq al-ibtikār* yang memiliki nilai manfaat dan ekonomi, sehingga wajib dijaga dan tidak boleh diambil tanpa izin penciptanya.⁸ Hal ini menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta sejalan dengan prinsip *ḥifẓ al-māl* dalam *maqāṣid al-syarī'ah*. Dalam konteks *Artificial Intelligence*, peniruan gaya atau karya visual tanpa izin dapat dikategorikan sebagai pelanggaran yang menyerupai *ghaṣb al-manfa'ah* (perampasan manfaat), sebab mengambil hasil kreativitas orang lain tanpa hak merupakan bentuk ketidakadilan yang bertentangan dengan nilai-nilai *fiqh mu'amalah*.

Penelitian yang fokusnya seperti skripsi ini masih minim, yaitu Perbedaan penelitian ini terletak pada pendekatan ganda yang digunakan. Pertama, penelitian ini tidak hanya menelaah persoalan hak cipta karya *Artificial Intelligence* secara normatif, tetapi juga mengaitkannya dengan fenomena nyata berupa karya *Artificial Intelligence* yang meniru gaya visual khas Studio Ghibli, sehingga memberikan contoh konkret kasus pelanggaran.

⁷ Nadya Dewi Chrisanti; Hariyo Sulistiyantoro, "Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Buatan *Artificial Intelligence* Ditinjau Pada Negara Indonesia, Inggris, Dan Kanada (Studi Komparatif Di Indonesia, Inggris, Dan Kanada)" 9, no. 14 (2024): 132–43, <http://u.lipi.go.id/1458714550>.

⁸ Iqbal Katrino Muhammad Yusuf Hsb, "Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta," *Journal of Islamic Law* 6, no. 1 (2022): 12–16, <https://doi.org/https://doi.org/10.32507/mizan.v5i1.927>.

Kedua, penelitian ini menambahkan perspektif hukum Islam, khususnya dalam menilai apakah peniruan gaya visual tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk ghasb (perampasan hak) atau pelanggaran terhadap konsep māl (harta) yang wajib dilindungi. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan kebaruan (*novelty*) baik dalam aspek objek kajian yakni karya *Artificial Intelligence* yang meniru gaya visual tertentu maupun dalam perspektif teoritik, yaitu analisis berdasarkan hukum Islam yang belum disentuh secara mendalam oleh penelitian sebelumnya.

Kehadiran *Artificial Intelligence* dalam dunia seni telah memunculkan problematika baru yang tidak sepenuhnya diantisipasi oleh hukum positif Indonesia. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum memberikan jawaban yang memadai terkait status hukum karya yang dihasilkan *Artificial Intelligence*, terlebih apabila karya tersebut meniru gaya visual tertentu yang secara jelas diasosiasikan dengan pencipta atau studio animasi lain. Tanpa adanya pengaturan yang jelas, potensi sengketa hak cipta semakin terbuka, baik di tingkat nasional maupun internasional. Penelitian ini memiliki signifikansi akademis sekaligus praktis.

Penelitian ini memperkaya diskursus tentang hak cipta di era digital dengan menggabungkan dua perspektif analisis, yakni hukum positif Indonesia dan hukum Islam. Dari sisi praktis, hasil penelitian ini dapat menjadi rujukan bagi pembuat kebijakan untuk memperkuat regulasi hak cipta dalam menghadapi perkembangan teknologi *Artificial Intelligence* yang kian kompleks. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat bagi pelaku industri kreatif

agar lebih memahami batas-batas etis dan hukum dalam pemanfaatan *Artificial Intelligence*, serta memberi kesadaran kepada masyarakat tentang pentingnya menghargai orisinalitas karya. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya menawarkan kajian yuridis semata, tetapi juga menghadirkan dimensi moral dan etis dari perspektif hukum islam.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Analisis Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap fenomena visualisasi karya Studio Ghibli ?
2. Bagaimana perspektif *fiqh siyāsah* terhadap fenomena visualisasi karya Studio Ghibli ?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penerapan Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap fenomena visualisasi karya Studio Ghibli.
2. Untuk menganalisis pandangan Fiqih Siyāsah terhadap fenomena visualisasi karya Studio Ghibli.

D. Kegunaan Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan di bidang hukum, khususnya hukum hak cipta dan kajian Fiqih Siyāsah. Penelitian ini dapat memperkaya kajian akademik mengenai penerapan Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terhadap fenomena visualisasi karya cipta. Selain itu, penelitian

ini diharapkan mampu menjadi referensi bagi mahasiswa, akademisi, dan peneliti dalam mengkaji keterkaitan antara hukum positif dan hukum Islam. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar teoritis bagi pengembangan konsep perlindungan hak cipta yang berlandaskan prinsip keadilan dan kemaslahatan.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya perlindungan hak cipta serta batasan penggunaan karya visual yang dilindungi oleh hukum. Penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat agar lebih berhati-hati dalam memanfaatkan karya cipta pihak lain. Bagi pemerintah daerah dan aparat penegak hukum, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam penerapan dan pengawasan ketentuan hukum hak cipta. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat mendorong terciptanya praktik penggunaan karya visual yang bertanggung jawab sesuai dengan nilai-nilai *fiqh siyāsah*.

E. Penegasan Istilah

Penelitian ini berjudul “Analisis Undang- Undang Pasal 9 Ayat (1) Tahun 2014 terhadap Fenomena Hak Cipta Pada *Visualisasi* Studio Ghibli dalam Fiqih Siyasah ” Judul tersebut sudah menggambarkan ruang lingkup dan fokus kajian, namun untuk menghindari perbedaan tafsir antara peneliti dan pembaca, maka beberapa istilah penting perlu dijelaskan sebagai berikut:

1. Penegasan Konseptual

a. Analisis

Analisis adalah metode penelitian hukum yang menelaah norma, aturan perundang-undangan, doktrin, dan putusan pengadilan untuk memahami dan menilai aturan hukum yang berlaku serta relevansinya terhadap fakta atau masalah hukum tertentu.⁹ Dalam konteks penelitian ini, analisis yuridis meliputi kajian normatif terhadap undang-undang hak cipta, interpretasi doktrin hukum, kebijakan administrasi pedoman pejabat hak cipta, serta perbandingan praktik internasional yang berkaitan dengan karya *Artificial Intelligence* dan imitasi gaya. Jika relevan, analisis yuridis dapat dilengkapi dengan pendekatan perbandingan dan perspektif hukum Islam.

b. Pasal 9 Ayat (1) Tahun 2014

Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah ketentuan hukum yang mengatur hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta, yaitu hak eksklusif untuk memanfaatkan ciptaan dan memberikan izin kepada pihak lain atas penggunaan ciptaan tersebut.¹⁰

c. Fenomena Hak Cipta

Fenomena hak cipta dalam penelitian ini merujuk pada praktik penggunaan, peniruan, reproduksi, atau distribusi visual Studio Ghibli

⁹ M.H. Dr. Wiwik Sri Widiarty, S.H., *Metode Penelitian Hukum* (Publika Global Media, 2024).

¹⁰ “UU Hak Cipta 2014” (2024), <https://peraturan.bpk.go.id/details/38690>.

oleh masyarakat yang berpotensi menimbulkan persoalan hukum terkait pelanggaran hak cipta.

d. Visualisasi Studio Ghibli

Gaya visual Studio Ghibli merujuk pada ciri estetika khas karya animasi dari Studio Ghibli Jepang, yang menampilkan penggunaan warna lembut, latar alam yang detail, karakter ekspresif, serta nuansa harmonis antara manusia dan alam.¹¹ Dalam konteks penelitian ini, gaya tersebut dipahami sebagai bentuk ekspresi visual yang sering ditiru oleh sistem *Artificial Intelligence* dalam menghasilkan karya digital tanpa izin dari pemegang hak cipta aslinya.

e. Fiqih Siyasah

Diartikan sebagai cara pandang dalam menilai tindakan hukum berdasarkan prinsip-prinsip syariat Islam yang bersumber dari Al-Qur'an, Sunnah, ijma', dan qiyas, dengan tujuan mencapai kemaslahatan dan keadilan bagi umat manusia.¹² Setiap tindakan pelanggaran terhadap hak cipta, seperti penggunaan atau peniruan karya tanpa izin, dianggap sebagai bentuk kezaliman (*zulm*) dan pelanggaran terhadap hak orang lain. Oleh karena itu, dalam hukum Islam, perlindungan hak cipta

¹¹ Cristiana Bartolomei, Alfonso Ippolito, and Davide Mezzino, "Representation of Landscape and Ecological Vision in Miyazaki's Filmography," *Sustainability (Switzerland)* 15, no. 20 (2023): 1–20, <https://doi.org/10.3390/su152015132>.

¹² T. Hamidah M. U. Albab, "Pendekatan Kaidah Fiqh Dalam Konteks Hukum Islam Kontemporer: Kajian Prinsip Kehati-Hatian, Kemaslahatan, Dan Keringanan," *Jurnal Pusaka: Media Kajian Dan Pemikiran Islam* 12, no. 1 (2023): 115–24, <https://doi.org/https://doi.org/10.35897/ps.v14i2.1704>.

dimaksudkan untuk menegakkan keadilan, menjaga kemaslahatan umum, serta menghormati hasil kreativitas manusia sebagai amanah yang harus dijaga.

2. Penegasan Operasional

Pertama, penelitian ini menelaah konsep perlindungan hak cipta menurut hukum Islam dan mengkaji apakah hak cipta dapat dikategorikan sebagai bagian dari *māl* (harta) yang wajib dijaga. Dalam pandangan fikih mu‘āmalah, karya cipta memiliki nilai ekonomi dan manfaat sosial sehingga wajib dilindungi berdasarkan prinsip *hifz al-māl* dalam *maqā*. Kedua, penelitian ini menganalisis peniruan gaya visual Studio Ghibli oleh karya AI untuk menentukan apakah tindakan tersebut termasuk bentuk *ghasb* (perampasan hak), sebab peniruan tanpa izin dapat dianggap sebagai pemanfaatan karya orang lain secara tidak sah. Ketiga, penelitian ini mengkaji penerapan prinsip *maqāsid al-syarī‘ah*, khususnya *hifz al-māl* (perlindungan harta) dan *al-‘adālah* (keadilan), dalam menilai pelanggaran hak cipta oleh *Artificial Intelligence*. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam mengintegrasikan nilai-nilai hukum Islam dengan hukum positif Indonesia guna mewujudkan perlindungan hak cipta yang adil dan relevan di era perkembangan teknologi kecerdasan buatan.

F. Sistematika Penulisan

Sistem penulisan skripsi “ Analisis Pasal 9 Ayat (1) Undang-undang Nomor Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap Fenomena Pelanggaran

Visualisasi Studio Ghibli Dalam Perspektif Fiqih Siyasah “ Peneliti susun sebagai berikut:

Bab 1: Pendahuluan, Latar belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Kegunaan Penelitian, Penegasan Istilah, Sistematika Penulisan Skripsi. Bab ini Merupakan gambaran umum dari isi skripsi untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi skripsi.

Bab II: Kerangka Teori, Pada bagian ini peneliti memaparkan teori-teori yang berkaitan dengan kajian-kajian yang dibahas dalam penelitian. Pada bab ini disertakan pula penelitian terdahulu yang relevan untuk mengetahui persamaan dan perbedaan dengan tesis yang sedang diteliti.

Bab III: Metode Penelitian, dalam bab ini peneliti menjelaskan metode penelitian yang pembahasan secara menyeluruh dan terperinci berkaitan dengan Analisis Undang- Undang Pasal 9 Ayat (1) Tahun 2014 terhadap Fenomena Hak Cipta Pada *Visualisasi Studio Ghibli Ditinjau Dalam Fiqih Siyasah*.

Bab IV dan V: Hasil&Pembahasan dalam bab ini peneliti menguraikan hasil pembahasan pada permasalahan dan yang kedua berisi tentang hasil temuan data peneliti mengenai jawaban pertanyaan dalam menggambarkan Analisis Pasal 9 Ayat (1) Undang-undang Nomor Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terhadap Fenomena Pelanggaran *Visualisasi Studio Ghibli Dalam Perspektif Fiqih Siyasah* yang berperan sebagai kerangka teori yang digunakan untuk mengkaji permasalahan penelitian.

Bab VI: Penutup, Bab ini menyimpulkan mengenai hasil keseluruhan pembahasan, memberikan isi kesimpulan serta saran-saran secara komprehensif. Saran diarahkan pada dua hal yaitu saran dalam usaha mengembangkan hasil penelitian dan saran untuk menentukan kebijakan dibidang-bidang terkait dengan masalah atau fokus penelitian.