

BAB IV

PENUTUP

A Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan karya Studio Ghibli oleh sistem *Artificial Intelligence* (AI) OpenAI tanpa memperoleh izin secara eksplisit dari pemegang hak cipta merupakan tindakan yang termasuk dalam kategori plagiarisme sekaligus pelanggaran hak cipta. Hal ini disebabkan oleh adanya kemiripan antara hasil keluaran AI dengan gaya visual, alur naratif, dan unsur artistik khas milik Studio Ghibli, sehingga melanggar hak eksklusif yang melekat pada pencipta atau pemegang hak cipta. Di Indonesia, belum terdapat peraturan perundang-undangan yang secara khusus dan eksplisit mengatur perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, sehingga menciptakan kekosongan hukum dan ketidakpastian perlindungan terhadap karya yang terdampak. Hal ini berbeda dengan Inggris yang telah memberikan perlindungan hak cipta kepada pengembang AI, serta Amerika Serikat yang secara tegas menolak pengakuan hak cipta atas karya non-manusia.

Oleh sebab itu, pembentukan regulasi yang relevan dengan perkembangan teknologi merupakan hal yang mendesak agar tercipta kepastian hukum, perlindungan terhadap hak pencipta, serta pencegahan terhadap pelanggaran hak cipta di masa yang akan datang.

B Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan agar Pemerintah Indonesia melalui lembaga atau instansi yang berwenang segera merumuskan regulasi yang secara khusus mengatur hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, termasuk dalam ranah visual dan artistik seperti yang dihasilkan oleh OpenAI. Peraturan tersebut perlu memberikan kejelasan mengenai subjek hukum yang bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta, menetapkan batasan penggunaan karya milik pihak lain, serta menyediakan mekanisme perizinan yang tegas dalam penggunaan karya berhak cipta untuk kebutuhan pelatihan AI.

Selain itu, perlu dilakukan upaya sosialisasi dan edukasi yang aktif kepada para pelaku industri kreatif, pengembang teknologi, serta masyarakat umum mengenai pentingnya menghormati hak kekayaan intelektual dalam pemanfaatan AI, agar penggunaan teknologi tetap berjalan seiring dengan nilai-nilai etika dan norma hukum yang berlaku. Pemerintah juga diharapkan dapat menjalin kerja sama internasional untuk mengadopsi praktik terbaik dari negara lain dalam pengelolaan hak cipta berbasis AI, serta mendorong partisipasi aktif Indonesia dalam forum-forum global yang membahas kebijakan terkait kecerdasan buatan dan hak kekayaan intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, Zainuddin. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2014.
- Brittain, Blake. "US Appeals Court Rejects Copyrights for AI-Generated Art Lacking 'human' Creator." *Reuters*. Last modified 2025. Accessed July 3, 2025. <https://www.reuters.com/world/us/us-appeals-court-rejects-copyrights-ai-generated-art-lacking-human-creator-2025-03-18/>.
- Budhi Pinasty, Putriana, Vonny Fatikha Azzahra, Zhafira Ananta, Karina Alifia Maharani, and Nur Astapia. "Perlindungan Hak Cipta Atas Plagiarisme Karya Seni Menggunakan Artificial Intelligence (AI) Yang Dikomersilkan." *Gudang Jurnal Multidisiplin Ilmu* 2, no. 6 (2024): 331–336.
- Copyright.gov. "U.S. Copyright Office Fair Use Index." *Copyright.Gov*. Last modified 2025. Accessed July 3, 2025. <https://www.copyright.gov/fair-use/>.
- Dechert. "U.S. District Court Rules That AI-Generated Artwork Is Not Eligible for Copyright Registration." *Dechert*. Last modified 2023. Accessed July 3, 2025. <https://www.dechert.com/knowledge/onpoint/2023/8/u-s--district-court-rules-that-ai-generated-artwork-is-not-eligi.html#:~:text=District Judge Beryl A.,copyright in the United States.>
- Enago. "Understanding the Distinction between Plagiarism and Copyright Infringement." *Enago*. Accessed July 3, 2025. <https://www.enago.com/plagiarism-checker/resources/difference-between-plagiarism-and-copyright-infringement>.
- Febriyan Saputra, Muhammad. "Konstruksi Pengaturan Produk Artificial Intelligence Sebagai Hasil Karya Intelektual Berdasarkan Rezim TRIPS (Tesis)" (2024): 25–26.
- Foundation, Electronic Frontier. "Fair Use." *Electronic Frontier Foundation*. Accessed July 3, 2025. <https://www EFF.org/issues/intellectual-property>.
- France-Presse, Agence. "Studio Ghibli Marks 40 Years, but Future Looks Uncertain." *ABS-CBN*. Last modified 2025. Accessed July 3, 2025. https://www.abs-cbn.com/lifestyle/2025/6/6/studio-ghibli-marks-40-years-but-future-looks-uncertain-1418?utm_source=chatgpt.com.
- Gema, Ari Juliano. "Masalah Penggunaan Ciptaan Sebagai Data Masukan Dalam Pengembangan Artificial Intelligence Di Indonesia." *Jurnal Hukum & Pembangunan* 1, no. 1 (2022).
- Ghatak, Aanchal. "Studio Ghibli: Blending Tradition and Technology in the Age of Animation." *Dataquest*. Last modified 2025. Accessed July 3, 2025. https://www.dqindia.com/features/studio-ghibli-blending-tradition-and-technology-in-the-age-of-animation-8921913?utm_source=chatgpt.com.
- Huang, Sabrina. "Conformity Representation in Studio Ghibli Films." *Carnegie*

Mellon University – Japanese Studies. Last modified 2023. Accessed July 3, 2025. https://www.cmu.edu/dietrich/lcal/academics/student-organizations/polyglot/s2023/media-society/sabrina-huang.html?utm_source=chatgpt.com.

Ibrahim, Johny. *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayu Media Publishing, 2012.

Karim, Abdul, ed. *Plagiarisme Dan Integritas Akademik*. 1st ed. Yayasan Kita Menulis, 2024.

Khairani, Devia Astry, and Zainarti Zainarti. “Tinjauan Mendalam Tentang Plagiarisme : Pelanggaran Etika Dalam Dunia Akademik Dan Profesional” (2025): 69.

Lutfi, Aisyah. “Cara Ubah Foto Jadi Ilustrasi Gaya Ghibli Dengan Chat-GPT, Yuk Cobain.” *Detiksumut*. Last modified 2025. Accessed May 14, 2025. <https://www.detik.com/sumut/berita/d-7847385/cara-ubah-foto-jadi-ilustrasi-gaya-ghibli-dengan-chatgpt-yuk-cobain>.

Marsella, Marsella, Chelsea Samsi Wijaya, Indra Wijaya, Muhammad Tamim Shidqi, and Dien Novita. “Analisis Implementasi Artificial Intelligence Untuk Bisnis: Systematic Literature Review.” *Device : Journal of Information System, Computer Science and Information Technology* 4, no. 2 (2023): 133–145.

Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010.

Mathur, Atreya. “Case Review: Thaler v. Perlmutter (2023).” *Center for Art Law*. Last modified 2023. Accessed July 3, 2025. <https://itsartlaw.org/2023/12/11/case-summary-and-review-thaler-v-perlmutter/>.

McCormack, Jon, Toby Gifford, and Patrick Hutchings. “Autonomy, Authenticity, Authorship and Intention in Computer Generated Art.” *Lecture Notes in Computer Science (including subseries Lecture Notes in Artificial Intelligence and Lecture Notes in Bioinformatics)* 11453 LNCS, no. March (2019): 35–50.

Muhammad, Abdulkadir. *Hukum Dan Penelitian Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.

Napier, Susan. “Anime from Akira to Howl’s Moving Castle, Updated Edition: Experiencing Contemporary Japanese Animation.” *Palgrave Macmillan*. Last modified 2005. Accessed July 3, 2025. https://www.researchgate.net/publication/200456997_Anime_from_Akira_to_Howl’s_Moving_Castle_Updated_Edition_Experiencing_Contemporary_Japanese_Animation.

Nauval Fadillah, Rafly. “Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) Dari Perspektif Hak Cipta Dan Paten.” *Das Sollen: Jurnal*

Kajian Kontemporer Hukum dan Masyarakat (2023), 2, no. 2 (2023): 7.

Nita, Sekreningsih, Eka Resty, Novieta Sari, and Jovanza Denis Aldida. "SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNASA) 2023 Implementasi ChatGPT-OpenAI Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Bagi Tenaga Pendidik Di Era Society 5.0" (n.d.).

Permata, Rika Ratna, Tasya Safiranita, Yuliana Utama, and Reihan Ahmad Millaudy. "Penerapan Doktrin Fair Use Terhadap Pemanfaatan Hak Cipta Pada Platform Digital Semasa Covid 19 Di Indonesia." *Dialogia Iuridica: Jurnal Hukum Bisnis dan Investasi* 13, no. 1 (2021): 133.

Program, Binus University Graduate. "Sejarah Singkat Tentang Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)." *Binus University Graduate Program*. Last modified 2022. Accessed May 14, 2025. <https://graduate.binus.ac.id/2022/05/02/sejarah-singkat-tentang-kecerdasan-buatan-artificial-intelligence/#:~:text=Istilah kecerdasan buatan atau artificial,terus mengembangkan kecerdasan buatan ini>.

Quach, Hailey. "My Experience with Studio Ghibli Style AI Art: Ethical Debates in the GPT-4o Era." *Medium*. Last modified 2025. Accessed May 14, 2025. <https://medium.com/@haileyq/my-experience-with-studio-ghibli-style-ai-art-ethical-debates-in-the-gpt-4o-era-b84e5a24cb60>.

———. "My Experience with Studio Ghibli Style AI Art: Ethical Debates in the GPT-4o Era." *Medium*. Last modified 2025. Accessed July 3, 2025. <https://medium.com/@haileyq/my-experience-with-studio-ghibli-style-ai-art-ethical-debates-in-the-gpt-4o-era-b84e5a24cb60>.

Ramesh, Aditya, Prafulla Dhariwal, Alex Nichol, Casey Chu, and Mark Chen. "Hierarchical Text-Conditional Image Generation with CLIP Latents," no. Figure 3 (2022). <http://arxiv.org/abs/2204.06125>.

Rizka, Raisya, Nayla Yusmafida, Siti Chaerani, Djen Amar, and Evi Nursanti Rukmana. "Peranan Perpustakaan Dalam Pencegahan Plagiarisme : Tinjauan Literatur Naratif" 4, no. 3 (2024): 299–312.

Silalahi, Esli, Donalson Silalah, Miska Irani Tarigan, and Ria Veronica Sinaga. "Deteksi Plagiarisme Sebagai Peningkatan Integritas Akademik." *Kaizen : Jurnal Pengabdian Pada Masyarakat* 3 (2024): 28–30.

Sulistiyantoro, Nadya Dewi Chrisanti dan Hariyo. "Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence Ditinjau Pada Negara Indonesia, Inggris, Dan Kanada (Studi Komparatif Di Indonesia, Inggris, Dan Kanada)." *Kabilah: Journal of Social Community* 9, no. 2503–3603 (2024): 135–136.

———. "Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence Ditinjau Pada Negara Indonesia, Inggris, Dan Kanada (Studi

Komparatuf Di Indonesia, Inggris, Dan Kanada).” *Kabilah: Journal of Social Community* 9 (2) (2024): 134.

Sutanto, Marcelina. “Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan.” Hasanuddin Makassar, 2021.

Thadeus, Claudio. “PELINDUNGAN HAK CIPTA ATAS KARYA-KARYA SENI YANG DIGUNAKAN SEBAGAI DATASET BAGI GENERATIVE ARTIFICIAL INTELLIGENCE (AI GENERATIF).” UNIVERSITAS KRISTEN INDONESIA JAKARTA, 2024.

Thomas C. Carey. “The New York Times v. OpenAI: The Biggest IP Case Ever.” Last modified 2024. <https://www.sunsteinlaw.com/publications/the-new-york-times-v-openai-the-biggest-ip-case-ever>.

Utomo, Teguh Prasetyo, and Solikah Agustin. “Aplikasi Turnitin Sebagai Sarana Cek Plagiarisme Tugas Akhir Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.” *Buletin Perpustakaan Universitas Islam Indonesia* 7, no. 1 (2024): 65–81.

WIPO. “Intellectual Property and Frontier Technologies.” *WIPO*. Accessed July 3, 2025. https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier_technologies/.