

BAB I

PENDAHULUAN

A Latar Belakang Masalah

OpenAI merupakan bagian dari konsep dalam era *Industrial Society* 4.0 dan *Society* 5.0, yang merupakan hasil kolaborasi antara program komputer, pembelajaran mesin, serta perangkat keras dan lunak.¹ Perkembangan teknologi yang sangat pesat telah mendorong hampir seluruh fasilitas untuk memanfaatkan *Artificial Intelligence* (AI) dalam merancang sistem yang lebih efektif dan efisien. Teknologi AI membuat perangkat komputer dan elektronik menjadi lebih pintar, sehingga memudahkan berbagai aktivitas manusia sehari-hari, termasuk dalam menjalankan proses bisnis. Pengembangan *Artificial Intelligence* (AI) telah dimulai sejak tahun 1956.² *Artificial Intelligence* (AI) adalah teknologi yang mempelajari cara bagaimana komputer mampu berpikir, belajar, dan bertindak layaknya manusia. Melalui AI, komputer dapat meniru proses berpikir manusia sekaligus membantu memahami cara kerja pikiran manusia. Teknologi ini dapat dimanfaatkan untuk mengidentifikasi dan menyelesaikan permasalahan kompleks di bidang pendidikan, bidang bisnis, serta mendukung pengambilan keputusan melalui analisis data yang tersimpan

¹ Sekreningsih Nita et al., "SEMINAR NASIONAL AMIKOM SURAKARTA (SEMNAS) 2023 Implementasi ChatGPT-OpenAI Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Bagi Tenaga Pendidik Di Era Society 5.0" (n.d.).

² Binus University Graduate Program, "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.>

dalam sistem. Selain itu, AI juga memiliki potensi besar untuk merevolusi berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia pendidikan, dunia bisnis dengan meningkatkan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas.³

Artificial Intelligence (AI) dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu *Artificial General Intelligence* (AGI) dan *Artificial Narrow Intelligence* (ANI). AGI merujuk pada *Artificial Intelligence* yang memiliki kemampuan setara dengan manusia, namun hingga kini pengembangannya belum mencapai tahap tersebut. Sementara itu, ANI merupakan bentuk AI yang masih terbatas dan relatif lemah, dan saat ini jenis *Artificial Intelligence* yang telah berhasil direalisasikan adalah Chat-GPT (*Generative Pre-Trained Transformer*), yang berhasil meraih 100 juta pengguna hanya dalam waktu dua bulan setelah peluncurannya. Chat-GPT mulai dikembangkan sejak tahun 2018 oleh OpenAI, sebuah perusahaan nirlaba yang didirikan pada tahun 2015. OpenAI merupakan hasil inisiatif dari tokoh-tokoh terkemuka di Silicon Valley, termasuk Elon Musk, Reid Hoffman, dan Sam Altman. Chat-GPT memanfaatkan teknologi menghafal bahasa alami untuk belajar dari data di internet dan memberikan respons berbasis AI kepada penggunanya.⁴

Model terbaru ChatGPT, yaitu GPT-4o, memiliki kapabilitas untuk menciptakan seni digital berupa gambar yang dapat diubah ke dalam gaya visual, seperti halnya gambar yang diubah menjadi khas Studio Ghibli.

³ Marsella Marsella et al., "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.

⁴ M. Husnaini1, dan Luluk Makrifatul Madhani, *Perspektif Mahasiswa terhadap ChatGPT dalam Menyelesaikan Tugas Kuliah*, *Journal of Education Research*, Vol.5. No.3, (2024), hlm.2656.

Pengguna cukup mengunggah foto diri dan memberikan instruksi atau perintah melalui teks sederhana seperti *"Turn this image into a Studio Ghibli Version* atau *Create a Studio Ghibli version of this image* atau *Make this photo look like a scene from a Ghibli Movie"* ke Chat-GPT sehingga nantinya foto yang telah kita unggah secara otomatis akan berubah gambar menjadi khas dari Studio Ghibli dalam bentuk gambar animasi.⁵ Sistem AI memproses perintah tersebut dan menghasilkan gambar dengan karakteristik warna yang lembut, detail yang imajinatif, serta memberikan nuansa magis seperti dalam film-film Ghibli. Fitur ini memungkinkan siapa pun untuk menghasilkan karya visual yang menarik dan artistik dengan mudah, tanpa harus memiliki keahlian khusus menggambar, sehingga banyak diminati dan viral di berbagai platform media sosial. Meskipun demikian, akses penuh terhadap fitur ini umumnya hanya tersedia bagi pengguna layanan berbayar seperti Chat-GPT Plus, Pro, atau Team. Meskipun begitu, GPT-4o juga menyediakan versi gratis dengan batasan kuota tertentu. Proses transformasi gambar ini memanfaatkan teknologi AI generatif yang mengintegrasikan teks dan gambar untuk menghasilkan ilustrasi yang menyerupai gaya animasi Studio Ghibli secara cepat dan efisien.

Meskipun teknologi diciptakan untuk memudahkan kehidupan manusia, namun perkembangannya justru melahirkan kompleksitas terhadap pro dan kontra terkait perkembangannya tersebut, terutama kaitannya dengan hukum. Salah satu perdebatan terkini adalah mengenai hak cipta atas karya

⁵ Aisyah Lutfi, "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>.

yang dihasilkan oleh *Artificial Intelligence* (AI).⁶ Perkembangan tersebut memiliki kelebihan dan kekurangan, di mana teknologi dapat memberikan kontribusi signifikan dalam berbagai bidang, namun juga dapat digunakan untuk melakukan pelanggaran hukum seperti pelanggaran hak cipta dengan plagiarisme karya yang sudah memiliki hak cipta. Plagiarisme dapat diartikan sebagai:

“Plagiarisme adalah tindakan tidak etis karena melibatkan penyalinan atau pengambilan karya orang lain tanpa memberikan pengakuan yang sepatutnya kepada pencipta aslinya”.⁷

Selain itu, terdapat pula pengertian plagiat berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010, yang menyatakan bahwa:

“Plagiat adalah perbuatan sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah, dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan atau karya ilmiah pihak lain yang diakui sebagai karya ilmiahnya, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai. Menulis kembali fakta, kutipan atau pendapat orang lain atau buku, makalah, film, televisi, atau tape tanpa menyebutkan sumbernya termasuk salah satu bentuk plagiarisme atau plagiasi sehingga perbuatan tersebut sangat tidak etis”.

Dalam hal ini topik utama yang dibahas sejalan dengan uraian diatas adalah terkait plagiarisme OpenAI terhadap Karya Studio Ghibli yang mulai marak sejak awal tahun 2025 hingga pertengahan tahun ini.

Salah satu pemilik Studio Ghibli yaitu Hayao Miyazaki memberikan kritikan secara terbuka terkait seni serupa dengan karyanya yang dihasilkan

⁶ Rafly Nauval Fadillah, “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.

⁷ Abdul Karim, ed., *Plagiarisme Dan Integritas Akademik*, 1st ed. (Yayasan Kita Menulis, 2024).

oleh OpenAI. Dalam sebuah wawancara terkenal, Hayao Miyazaki menggambarkan animasi AI yang mengerikan sebagai "*an insult to life itself*" yang berarti sebagai suatu bentuk penghinaan terhadap kehidupan itu sendiri dan secara tegas menolak gagasan untuk menggabungkan teknologi tersebut ke dalam karyanya. Dalam wawancaranya juga berisi perdebatan etika dan estetika seputar seni yang dihasilkan AI setelah rilis GPT-4o.⁸ Beberapa diantaranya mengakui bahwa AI dapat menjadi alat yang berguna jika diimplementasikan dengan pedoman etika misalnya, jika menghormati pemilik karya dengan membayar biaya lisensi untuk gambar yang dihasilkan. Tetapi hampir semua seniman setuju pada satu hal yaitu mereka mengharapkan rasa hormat dan persetujuan mendasar sebelum adanya karya tersebut. Seperti yang dikemukakan oleh Hayao Miyazaki, yang dipermasalahkan bukanlah pertentangan terhadap kemajuan teknologi itu sendiri, tetapi untuk penggunaan karya mereka seperti itu tanpa pemberitahuan dengan sopan santun kepada pemilik karya sehingga dianggap melanggar etika dan hak cipta.

Dan di Indonesia sendiri, pembentukan regulasi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) didasarkan pada cabang ilmu hukum yang telah berkembang sebelumnya, khususnya Hukum Kekayaan Intelektual. Perdebatan mengenai keefektifan "Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta" masih terus berlangsung di kalangan akademisi maupun praktisi di bidang HAKI. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, berbunyi:

⁸ Hailey Quach, "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>.

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Hukum Kekayaan Intelektual berperan dalam memberikan perlindungan terhadap hasil karya intelektual yang memiliki nilai ekonomis bagi masyarakat. Di Indonesia, peraturan utama yang mengatur HAKI, termasuk hak cipta atas karya ilmiah, seni, dan sastra termuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tersebut. Undang-undang ini mendefinisikan karya cipta sebagai hasil kreativitas yang diwujudkan dalam bentuk nyata.⁹

Regulasi di Indonesia belum ada yang mengatur jelas tentang perlindungan dan kepastian hukum atas karya yang dihasilkan oleh OpenAI sampai saat ini. Dalam UU ITE, OpenAI hanya dikategorikan sebagai agen elektronik dan tidak diakui sebagai subjek hukum yang dapat memiliki hak cipta. Oleh karena itu, di Indonesia belum ada kepastian hukum terkait perlindungan hak cipta atas karya Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI, sebab belum terdapat aturan khusus yang mengaturnya. Berbeda dengan negara lain yang sudah ada aturan yang mengatur terkait perlindungan hukum yang diberikan oleh karya yang di hasilkan oleh OpenAI, seperti halnya di negara Inggris. Di Inggris mengatur lisensi terhadap pembuat maupun pengguna program *Artificial Intelligence* diatur dalam *Section 9 Verse (3) of the Copyright, Design, and Patents Act (CDPA) 1988*.¹⁰ Sedangkan, di negara

⁹ Muhammad Febriyan Saputra, “Konstruksi Pengaturan Produk Artificial Intelligence Sebagai Hasil Karya Intelektual Berdasarkan Rezim TRIPS (Tesis)” (2024): 25–26.

¹⁰ Nadya Dewi Chrisanti dan Hariyo Sulistiyantoro, “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*

Amerika Serikat memiliki kebijakan yang menolak tegas perlindungan Hak Cipta atas karya buatan AI. Amerika Serikat menolak hak cipta untuk karya yang bukan dari manusia.

Dengan adanya permasalahan plagiarisme karya studio Ghibli oleh OpenAI. Maka, permasalahan tersebut perlu untuk dikaji karena mengingat belum adanya regulasi yang secara khusus mengatur tentang penggunaan *Artificial Intelligence* (AI) dalam penciptaan karya seni di Indonesia, baik di tingkat nasional maupun internasional. Kajian ini bertujuan untuk menganalisis potensi pelanggaran hak cipta oleh sistem AI seperti OpenAI terhadap identitas visual Studio Ghibli, serta meninjau bagaimana hukum Indonesia memandang isu ini dalam perlindungan terhadap penciptaan orisinal dan pencegahan plagiarisme.

Berdasarkan beberapa uraian diatas penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PLAGIARISME OPENAI TERHADAP STUDIO GHIBLI DALAM PERSPEKTIF UNDANG-UNDANG HAK CIPTA”.

B Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan karya Studio Ghibli oleh OpenAI tanpa izin dari pemegang hak cipta dapat dianggap sebagai bentuk plagiarisme dan pelanggaran hak cipta?

2. Bagaimana perlindungan dan kepastian hukum atas Hak Cipta Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI menurut Undang-Undang Hak Cipta, serta urgensi regulasi hukum di Indonesia dengan perbandingan peraturan hak cipta di negara lain?

C Tujuan Penelitian

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui kebenaran terkait dugaan plagiarisme dan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh OpenAI terhadap karya Studio Ghibli.
2. Untuk mengetahui bentuk perlindungan dan kepastian hukum atas Hak Cipta Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI menurut Undang-Undang Hak Cipta. Serta untuk mengetahui urgensi regulasi hukum di Indonesia dengan perbandingan hukum di negara lain.

D Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini mencakup dua kegunaan, secara teoritis maupun secara praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis manfaat yang diharapkan yaitu memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan khasanah ilmu hukum khususnya terkait plagiarisme dan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh OpenAI terhadap karya Studio Ghibli dan untuk mengetahui

perlindungan, kepastian hukum atas Hak Cipta Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI menurut Undang-Undang Hak Cipta, serta urgensi pengaturan hukum di Indonesia dengan perbandingan regulasi hak cipta di negara lain. Selain itu, manfaat lainnya untuk menjadi bahan pertimbangan bagi pembuat undang-undang atau regulasi terkait isu plagiarisme yang dihasilkan oleh OpenAI dan dapat menjadi sumber referensi bagi peneliti di masa depan dalam melakukan atau membuat suatu penelitian lanjutan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran bagi berbagai instansi terutama investor yang terlibat dalam pengembangan OpenAI dalam menghasilkan suatu ciptaan karya agar menjadi karya yang jelas akan perlindungan hukumnya. Dan untuk menjadi sarana informasi bagi masyarakat mengenai status ciptaan yang dihasilkan oleh OpenAI. Selain itu, adapun manfaat praktis bagi mahasiswa yakni dapat dijadikan sebagai tambahan dan masukan sehingga dapat menerapkan perpaduan antara praktis dan teoritis yang didapat di bangku perkuliahan.

E Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Dalam penulisan ini penulis menggunakan penelitian hukum normatif. Pendekatan peraturan perundang-undangan dilakukan dengan

mengkaji seluruh peraturan-peraturan yang relevan terhadap isu hukum yang sedang dibahas. Pendekatan ini memanfaatkan aspek legalitas dan peraturan yang berlaku, dengan tujuan untuk melakukan identifikasi serta menganalisis norma-norma hukum yang ada. Apabila ditemukan ketidaksesuaian antara ketentuan hukum dan kondisi faktual, pendekatan ini juga dapat digunakan untuk mendorong perubahan atau pembentukan norma hukum baru, sebagaimana dijelaskan oleh Peter Mahmud Marzuki.¹¹ Kajiannya menggunakan hukum yang dikonsepskan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Dilakukan dengan cara menganalisis dan meneliti bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Sehingga penelitian hukum normatif berfokus pada hukum positif, asas-asas, doktrin hukum.

2. Metode Pendekatan

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Pendekatan Perundang-Undangan (*Statute Approach*)

Dilakukan dengan menganalisis seluruh hukum dan peraturan yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang relevan dengan melihat perbandingan aturan yang berlaku di negara lain guna untuk membuat, menganalisis, atau meninjau kembali aturan yang telah ada sebelumnya ataupun peraturan yang belum

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2010).

terbuat. Peraturan merupakan ketentuan tertulis yang memuat norma hukum yang berlaku umum dan mengikat, serta ditetapkan oleh lembaga atau pejabat yang berwenang sesuai dengan prosedur yang diatur dalam peraturan-undangan.

b. Pendekatan Konseptual (*Conseptual Approach*)

Pendekatan ini berupaya untuk mengkaji dan memahami pandangan serta doktrin yang berkaitan dengan topik yang dibahas, guna membangun argumentasi yang tepat dalam menanggapi permasalahan yang diangkat. Melalui pendekatan konseptualisasi ini, diharapkan tercipta landasan yang kuat dalam memperjelas isu yang dibahas sekaligus mendorong adanya solusi atau perbaikan yang konkret.

3. Sumber Bahan Hukum

Berkenaan dengan sumber bahan hukum yang digunakan penelitian ini antara lain:

1. Bahan hukum primer yakni aturan-aturan hukum yang bersifat sah, terbatas, dan disusun secara sistematis. Sumber dari bahan hukum primer mencakup peraturan perundang-undangan, catatan atau berita acara resmi legislatif, putusan pengadilan, dan sebagainya.¹²
2. Bahan hukum sekunder yakni bahan hukum diperoleh melalui

¹² Johny Ibrahim, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif* (Malang: Bayu Media Publishing, 2012).

literatur yang mencakup buku teks, jurnal ilmiah, pendapat para akademisi, studi kasus hukum, serta hasil simposium yang diselenggarakan oleh para pakar di bidang terkait. Bahan hukum sekunder juga dapat diartikan sebagai bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer yang diperoleh melalui studi kepustakaan, buku literatur hukum atau buku hukum tertulis lainnya.¹³ Bahan hukum sekunder dalam tulisan ini adalah buku teks yang membahas permasalahan hukum yang berkaitan dengan objek kajian yang dikaji.

3. Bahan hukum tersier yakni dokumen hukum yang berfungsi memberikan penjelasan atau panduan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus hukum, ensiklopedia, dan sejenisnya. Bahan hukum ini berperan dalam membantu memahami serta mengintegrasikan informasi dari sumber hukum lainnya yang digunakan sebagai referensi pendukung. Selain itu, termasuk juga bahan Non-hukum yang dapat berupa buku-buku, jurnal laporan hasil penelitian mengenai teknik informatika dan OpenAI yang memiliki relevansi dengan topik penelitian yang sedang dikaji. Penulis memanfaatkan sumber-sumber non-hukum seperti buku-buku non-hukum, berita online non-hukum, serta situs web yang relevan dengan permasalahan yang menjadi fokus kajian penelitian ini.

¹³ Abdulkadir Muhammad, *Hukum Dan Penelitian Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004).

4. Proses Pengumpulan Bahan Hukum

Metode pengumpulan bahan hukum yang digunakan dalam tulisan ini adalah metode penelitian kepustakaan (*literature research*) yaitu metode pengumpulan data yang bersumber dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi, publikasi, serta hasil penelitian yang dipublikasikan secara luas dan diperlukan dalam penelitian normatif.¹⁴ Langkah-langkah yang penulis tempuh dalam mengumpulkan data hukum untuk kepentingan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi bahan hukum yang relevan, yang diperoleh dari perpustakaan serta berbagai tulisan hukum dan non-hukum dari media elektronik resmi.
- b. Menginventarisasi bahan hukum yang diperlukan sesuai dengan fokus penelitian penulis, yaitu perlindungan dan kepastian hukum terhadap karya Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI.
- c. Mengutip bahan hukum yang telah di inventarisasi yang sesuai dengan topik penelitian yang sedang dilakukan.
- d. Menganalisis bahan hukum yang diperoleh untuk memperoleh jawaban atas rumusan masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

5. Analisis Bahan Hukum

Pada penelitian hukum normatif, dilakukan dengan mengumpulkan seluruh bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non-hukum lainnya.

¹⁴ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014).

Selanjutnya data yang telah diperoleh kemudian dilakukan analisis untuk mendapatkan kesimpulan, sehingga mampu menjawab permasalahan yang sedang dihadapi. Bahan-bahan yang diperoleh di analisis dengan metode deskriptif kualitatif, yakni dengan cara menganalisis bahan-bahan hukum kemudian dirangkai secara sistematis yang selanjutnya akan memberikan gambaran yang telah dilakukan terkait plagiarisme OpenAI terhadap Studio Ghibli serta perlindungan dan kepastian hukum atas Hak Cipta Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI menurut Undang-Undang Hak Cipta, dan urgensinya pengaturan hukum di Indonesia dengan perbandingan regulasi hak cipta di negara lain.¹⁵

¹⁵ Marcelina Sutanto, “Perlindungan Hukum Atas Ciptaan Yang Dihasilkan Oleh Kecerdasan Buatan” (Hasanuddin Makassar, 2021).

F Sistematika Penulisan Penelitian

Dalam sistematika penulisan skripsi ini, untuk memudahkan pemahaman dan penelaahan secara keseluruhan, penulis membagi penelitian ini menjadi 4 (empat) bab. Adapun pembahasan diatur dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini memuat latar belakang masalah, perumusan masalah, dan tujuan penelitian, yang menjadi dasar pemikiran yang mendorong penulis untuk menyusun penelitian ini, agar dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai ruang lingkup pembahasan yang akan dibahas pada bab-bab selanjutnya

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab kedua ini akan menjelaskan pengertian dan definisi tentang Plagiarisme, OpenAI, Studio Ghibli, dan Undang-Undang Hak Cipta.

BAB III : PEMBAHASAN

Bagian ini membahas mengenai masalah yang dirumuskan dalam rumusan masalah pada bab 1 mengenai dua rumusan masalah yaitu:

1. Apakah pemanfaatan karya Studio Ghibli oleh OpenAI tanpa izin dari pemegang hak cipta bisa dianggap sebagai bentuk plagiarisme dan pelanggaran hak cipta?
2. Bagaimana perlindungan dan kepastian hukum atas Hak Cipta Studio Ghibli yang dihasilkan oleh OpenAI menurut Undang-Undang Hak Cipta, serta urgensi regulasi hukum di Indonesia dengan perbandingan peraturan hak cipta di negara lain?

BAB IV : PENUTUP

Bagian ini menyampaikan kesimpulan dan saran. Kesimpulan berisi hasil analisis dan pembahasan yang diperoleh dari penelitian, yang disajikan sebagai respon terhadap pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam rumusan masalah.