



Perlindungan Hak Cipta bagi Karya Seni oleh Sistem AI dalam Perspektif Hukum Teknologi Informasi: Studi Kasus AI Studio Ghibli

Salma Naila Wandani^{1*}

^{1*}Universitas Pembangunan Nasional Veteran, Jakarta, Indonesia

2210611471@mahasiswa.upnvj.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan yang mampu menghasilkan karya visual bergaya Studio Ghibli memunculkan tantangan baru dalam perlindungan Hak Cipta di Indonesia. Studi ini menganalisis model perlindungan hukum yang berlaku, potensi sengketa yang timbul dari penggunaan dataset tanpa izin, serta kebutuhan reformulasi regulasi agar mampu menjawab fenomena baru dalam industri kreatif digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kerangka hukum yang ada belum sepenuhnya mampu menjangkau karakteristik karya generatif, terutama ketika proses penciptaan tidak lagi bergantung pada kreativitas manusia sebagai pencipta tunggal. Ketidakjelasan status kepemilikan, minimnya transparansi dataset, dan lemahnya pengawasan platform digital menjadi faktor utama yang memperbesar risiko pelanggaran. Kajian ini merekomendasikan pembaruan definisi pencipta, pengaturan kewajiban transparansi dataset, dan penerapan model pertanggungjawaban hukum bertingkat untuk memastikan perlindungan yang lebih efektif. Reformulasi Undang-Undang Hak Cipta dipandang sebagai langkah penting agar perlindungan hukum tetap relevan, mencegah penyalahgunaan karya asli, serta memberikan kepastian bagi pemilik hak cipta maupun pengembang AI dalam pengembangan inovasi digital.

Kata Kunci: Hak cipta; Kecerdasan buatan; Studio Ghibli; Perlindungan hukum; Karya seni generatif.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah membawa perubahan besar dalam dunia seni dan kreativitas. AI kini mampu menghasilkan karya yang menyerupai hasil ciptaan manusia, baik dalam bentuk musik, lukisan, maupun animasi digital. *Artificial Intelligence* (AI) adalah teknologi meniru kecerdasan manusia dan bisa melakukan tugas-tugas yang biasanya dilakukan oleh

manusia. Salah satu fenomena yang menimbulkan perdebatan luas adalah munculnya kasus AI Studio Ghibli, di mana sistem AI menghasilkan gambar dan video dengan gaya visual khas Studio Ghibli tanpa izin resmi dari pihak pencipta aslinya. Fenomena ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai sejauh mana karya yang diciptakan atau ditiru oleh AI dapat dilindungi oleh hukum hak cipta, serta bagaimana perlindungan hukum diberikan kepada pencipta manusia yang karyanya menjadi objek peniruan oleh sistem AI.

Dari perspektif Hukum Teknologi Informasi, penggunaan AI dalam proses kreatif menghadirkan tantangan baru terhadap konsep orisinalitas, kepemilikan, dan pertanggungjawaban hukum. AI tidak memiliki status hukum sebagai subjek hukum, sehingga menimbulkan kekosongan norma dalam menentukan siapa yang berhak atas perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan. Di sisi lain, penggunaan data dan gaya visual seniman manusia untuk melatih model AI seringkali dilakukan tanpa izin, yang berpotensi melanggar hak moral dan ekonomi pencipta. Kasus AI Studio Ghibli menjadi contoh konkret bagaimana teknologi mampu mengaburkan batas antara kreativitas manusia dan algoritma, serta memperlihatkan lemahnya sistem perlindungan hukum yang ada dalam menghadapi kemajuan teknologi yang begitu pesat. OpenAI mengembangkan model *deep learning* atau pembelajaran mendalam yang disebut DALL-E dimana memunculkan inovasi generasi terbaru dalam dunia seni yakni alat atau aplikasi dimana suatu teks berubah menjadi suatu gambar.

Dalam konteks ini, kajian terhadap perlindungan hak cipta dalam kasus AI Studio Ghibli menjadi penting untuk menilai sejauh mana regulasi yang ada mampu memberikan perlindungan efektif bagi pencipta karya seni. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dasar hukum perlindungan hak cipta terhadap karya seni yang dihasilkan atau ditiru oleh sistem AI, mengidentifikasi tantangan dalam penerapannya, serta mengevaluasi relevansi norma-norma Hukum Teknologi Informasi dalam menghadapi fenomena karya digital berbasis AI. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan kerangka hukum yang adaptif terhadap perkembangan teknologi dan perlindungan hak cipta di era digital.

Di Indonesia, perlindungan terhadap karya cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang menegaskan bahwa hak cipta melekat secara otomatis pada pencipta sejak karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Namun, regulasi ini belum secara spesifik mengatur mengenai status karya yang dihasilkan oleh sistem kecerdasan buatan. Ketika AI menghasilkan karya yang meniru gaya seniman tertentu, seperti dalam kasus AI Studio Ghibli, muncul kebingungan mengenai siapa yang harus dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta apakah pengembang AI, pengguna sistem, atau tidak ada sama sekali. Kekosongan hukum ini menimbulkan risiko terjadinya pelanggaran hak cipta yang sulit dibuktikan dan ditindaklanjuti secara yuridis.

Selain aspek normatif, persoalan perlindungan hak cipta terhadap karya yang dihasilkan AI juga berkaitan erat dengan etika penggunaan data dan keadilan bagi pencipta asli. Dalam banyak kasus, sistem AI dilatih menggunakan kumpulan data yang diambil dari karya manusia tanpa izin maupun kompensasi. Hal ini tidak hanya melanggar hak ekonomi pencipta, tetapi juga mereduksi nilai moral dan orisinalitas dari karya seni itu sendiri. Pada Pasal 1 ayat (3) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menyatakan bahwa "Ciptaan adalah setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata." Kasus AI Studio

Ghibli memperlihatkan bagaimana algoritma dapat meniru gaya visual yang khas dan memiliki nilai estetika tinggi tanpa memberikan pengakuan kepada seniman aslinya. Situasi ini memperkuat urgensi untuk meninjau kembali mekanisme perlindungan hak cipta di era digital yang semakin kompleks.

Melihat kompleksitas permasalahan tersebut, diperlukan pendekatan hukum yang tidak hanya bersifat represif, tetapi juga preventif dan adaptif terhadap kemajuan teknologi. Hukum Teknologi Informasi memiliki peran penting dalam menciptakan keseimbangan antara inovasi dan perlindungan hak kekayaan intelektual. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman mendalam mengenai bagaimana sistem hukum Indonesia dapat menyesuaikan diri terhadap perkembangan AI, khususnya dalam perlindungan hak cipta bagi karya seni yang menjadi objek eksploitasi teknologi. Dengan demikian, hasil penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pembuat kebijakan untuk merumuskan regulasi yang lebih responsif terhadap tantangan era kecerdasan buatan.

Penegakan perlindungan hak cipta terhadap karya seni yang dihasilkan atau ditiru oleh teknologi AI menghadapi berbagai tantangan dan hambatan, baik secara yuridis maupun teknis. Karena itu, diperlukan usaha untuk memperkuat regulasi dan penegakan hukum, serta mendorong kolaborasi antara pemerintah, pelaku usaha, dan masyarakat dalam menjaga dan menghormati hak cipta di era digital. Karya yang dihasilkan oleh AI sering kali tidak memenuhi unsur orisinalitas sebagaimana dipersyaratkan oleh hukum hak cipta, karena proses penciptaannya dilakukan secara otomatis berdasarkan algoritma dan data latih yang berasal dari karya orang lain. Selain itu, hambatan teknis muncul karena keterbatasan mekanisme pelacakan dan pembuktian pelanggaran digital, di mana sistem AI dapat meniru gaya artistik tanpa menyalin secara langsung, sehingga pelanggaran sulit dibuktikan secara hukum. Kondisi ini membuat perlindungan hak cipta terhadap karya seni di era AI menjadi lemah dan tidak efektif.

Dalam menghadapi tantangan tersebut, pemilik hak cipta perlu menempuh berbagai upaya hukum untuk melindungi karya mereka dari penyalahgunaan oleh sistem AI. Secara normatif, pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan pelanggaran hak cipta apabila terbukti bahwa karya mereka digunakan tanpa izin untuk melatih atau menghasilkan karya baru melalui sistem AI. Selain itu, langkah preventif seperti pencatatan karya, penerapan lisensi digital, dan penggunaan teknologi digital watermarking juga dapat memperkuat posisi hukum pencipta dalam pembuktian hak cipta. Di sisi lain, perlu adanya pembaharuan regulasi yang mengakomodasi perkembangan teknologi, misalnya dengan memperluas definisi karya cipta dan menegaskan tanggung jawab hukum pengembang atau pengguna AI yang meniru karya orang lain. Melalui sinergi antara perlindungan hukum yang adaptif dan kesadaran etika dalam penggunaan AI, diharapkan keseimbangan antara inovasi teknologi dan penghormatan terhadap hak cipta dapat terwujud.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif (*normative legal research*). Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yaitu mengkaji Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*), yakni menganalisis doktrin-doktrin dan teori-teori hukum terkait hak kekayaan intelektual (HKI), kepemilikan, dan tanggung jawab hukum. Sumber data utama dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer yang terdiri dari peraturan perundang-undangan terkait, dan bahan hukum sekunder yang

meliputi buku, jurnal ilmiah, serta artikel yang membahas isu hukum teknologi dan kecerdasan buatan. Selanjutnya, bahan hukum ini akan dikumpulkan, diidentifikasi relevansinya, dan dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif-preskriptif untuk mengidentifikasi tantangan dan hambatan yang ada, serta merumuskan rekomendasi atau solusi hukum yang bersifat preskriptif untuk perbaikan regulasi di masa mendatang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Status Kepemilikan Hak Cipta atas Karya AI dan Posisi Kreator Manusia pada Studi Kasus Visual AI Studio Ghibli

Perdebatan mengenai kepemilikan hak cipta atas karya yang dihasilkan oleh teknologi generatif seperti model AI bergaya Studio Ghibli semakin menguat ketika penciptaan visual dilakukan tanpa keterlibatan kreatif manusia dalam tingkat substantif. Banyak negara masih mengharuskan adanya unsur *human authorship* untuk menetapkan siapa pihak yang berhak memperoleh perlindungan hukum, sementara hasil karya yang sepenuhnya dihasilkan mesin belum diakui sebagai ciptaan yang dapat memperoleh hak eksklusif. Kondisi ini membuat studio, desainer, dan pengembang teknologi sering menghadapi dilema mengenai siapa yang dapat dianggap sebagai pencipta ketika sistem bekerja mandiri. Studi yang membandingkan Indonesia, Inggris, dan Kanada mencatat bahwa masing-masing negara memiliki standar berbeda dalam menentukan otoritas penciptaan, sehingga menciptakan ruang interpretasi yang luas terkait kepemilikan karya berbasis AI (Chrisanti & Sulistiyantoro, 2024).

Teknologi pembuatan gambar AI bergaya Studio Ghibli biasanya mengandalkan model generatif yang dikembangkan dari referensi gaya visual animasi tertentu sehingga muncul persoalan mengenai apakah kontribusi manusia sebatas memberikan *prompt* dapat dianggap sebagai aktivitas kreatif yang cukup signifikan. Banyak karya AI modern yang hanya memerlukan satu perintah teks sederhana sebelum menghasilkan ilustrasi yang sangat kompleks, sehingga timbulnya aspek kreativitas manusia menjadi pertanyaan besar bagi para ahli hukum. Beberapa penelitian menilai bahwa kreativitas yang layak diakui berada pada kemampuan manusia merancang arah konseptual, bukan semata menekan tombol atau memasukkan deskripsi pendek. Hal tersebut menimbulkan perdebatan, terutama ketika karya yang dihasilkan kemudian dikomersialisasikan atau dipamerkan menggunakan label bergaya Studio Ghibli yang identik dengan kekayaan intelektual Jepang (Mukhasibi & Widodo, 2025).

Indonesia melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tetap memandang bahwa ciptaan yang layak dilindungi adalah karya yang menunjukkan orisinalitas dan keterlibatan manusia, sehingga karya yang sepenuhnya dibuat oleh mesin tidak dapat memperoleh perlindungan sebagai karya mandiri. Hal ini berpengaruh besar terhadap pengguna AI yang mencoba membuat animasi bergaya Studio Ghibli, sebab karya tersebut hanya dapat dilindungi apabila terdapat unsur kreativitas signifikan yang dapat ditelusuri pada penggunaannya. Ketika sistem bekerja otomatis berdasarkan dataset yang dikembangkan oleh pihak lain, maka klaim kepemilikan hak cipta akan jatuh menjadi lemah karena penentu utama kreativitas berada pada mesin. Pendekatan ini sejalan dengan studi yang menjelaskan bahwa Indonesia masih menempatkan manusia sebagai pusat penciptaan sehingga teknologi hanya dipandang sebagai alat bantu, bukan entitas pencipta otonom (Tanujaya, 2024).

Kasus AI Studio Ghibli menunjukkan bahwa karya generatif sering membuat publik salah menafsirkan bahwa visual yang dihasilkan merupakan karya resmi dari studio

animasi Jepang tersebut, sehingga terjadi kebingungan mengenai asal-usul penciptaan. Kebingungan publik berimplikasi pada potensi pelanggaran reputasi, keaslian, dan nilai sinematik yang dimiliki Ghibli sebagai brand artistik global. Ketika karya AI digunakan untuk kepentingan komersial, tanggung jawab hukum dapat beralih kepada pengguna atau pengembang model bergantung pada tingkat kendali kreatif yang terbukti. Kondisi ini menunjukkan betapa rumitnya menentukan pemilik hak cipta ketika teknologi generatif memperoleh peran besar dalam menghasilkan visual secara otomatis (Prihatin et al., 2024).

Pengguna AI kerap berada dalam posisi ambigu ketika mengklaim karya, sebab sebagian besar algoritma pembentuk visual bergaya Studio Ghibli dikembangkan oleh dataset yang tidak mereka kuasai. Meski pengguna dapat mengendalikan arah produksi dengan instruksi, orisinalitas visual tetap berada dalam wilayah abu-abu hukum karena pola estetika yang muncul berasal dari kombinasi ratusan referensi yang telah dipelajari sistem. Ketika karya tersebut didaftarkan sebagai hak cipta, lembaga pemerintah perlu melakukan verifikasi kreativitas untuk membedakan antara kontribusi manusia dan kemampuan otomatis mesin. Proses verifikasi tersebut sering menjadi tantangan karena batas kreativitas dalam karya generatif tidak sejelas karya manual konvensional (Ekawardani & Cholil, 2025).

Perbandingan dengan standar Uni Eropa memberikan gambaran bahwa beberapa yurisdiksi mulai mempertimbangkan perlindungan terbatas bagi karya AI, namun tetap mensyaratkan kontrol manusia sebagai kriteria utama. Beberapa dokumen kebijakan menyatakan bahwa apabila manusia memberikan peran penting dalam mengatur parameter, konsep, dan pendekatan kreatif maka karya tersebut dapat memperoleh perlindungan terbatas. Model seperti ini berpotensi menjadi acuan bagi Indonesia dalam mengatur karya AI, terutama pada penggunaan gaya animasi ikonik seperti Studio Ghibli yang banyak dipalsukan oleh sistem generatif. Diskusi hukum membuktikan bahwa pengaturan yang terlalu ketat ataupun terlalu longgar akan memengaruhi perkembangan inovasi digital dan keamanan hak cipta secara bersamaan (Christi, 2024).

Untuk memperkuat pemahaman mengenai kedudukan pencipta dalam karya AI, diperlukan pemetaan yang lebih jelas mengenai seberapa besar kontribusi manusia dalam proses kreatif sebelum karya dianggap layak mendapatkan perlindungan. Tabel berikut memberikan gambaran umum hasil penelitian mengenai bagaimana negara-negara besar menentukan standar kepemilikan hak cipta dalam karya yang melibatkan sistem generatif otomatis. Data tersebut menunjukkan variasi yang cukup besar antara negara-negara sehingga perdebatan mengenai legalitas karya AI masih menjadi persoalan global. Posisi ini semakin relevan ketika karya yang diproduksi meniru gaya visual tertentu yang memiliki kekayaan estetika khas seperti Studio Ghibli (Rama et al., 2023).

Tabel 1. Perbandingan Status Hak Cipta Karya AI di Berbagai Negara

Negara	Status Hak Cipta Karya AI Tanpa Keterlibatan Manusia	Status Jika Ada Keterlibatan Kreatif Manusia	Sumber
Indonesia	Tidak dilindungi	Dilindungi (UU 28/2014)	UU 28/2014
Inggris	Dilindungi terbatas untuk <i>computer-generated work</i>	Dilindungi	UK Copyright, Designs and Patent Act 1988

Negara	Status Hak Cipta Karya AI Tanpa Keterlibatan Manusia	Status Jika Ada Keterlibatan Kreatif Manusia	Sumber
Amerika Serikat	Tidak dilindungi (human authorship wajib)	Dilindungi	US Copyright Office, 2023
Jepang	Tidak dilindungi	Dilindungi	Agency for Cultural Affairs, 2023
Uni Eropa	Belum diakui sebagai ciptaan mandiri	Dilindungi	EU AI Act, 2023

Sumber: OECD AI Governance Report (2023).

Perdebatan mengenai kepemilikan hak cipta terhadap karya AI semakin mengemuka ketika model generatif menggunakan ribuan gambar sebagai dataset tanpa izin pencipta aslinya, termasuk gaya visual khas Studio Ghibli yang sangat mudah dikenali. Penggunaan dataset yang diambil dari internet tanpa filtrasi legal menjadikan persoalan ini lebih rumit karena karya tersebut tetap menghasilkan output yang menyerupai estetika pencipta asli, meskipun digenerasi oleh sistem non-manusia. Ketidakjelasan posisi AI sebagai “pencipta” menimbulkan celah hukum pada rezim hak cipta Indonesia yang mensyaratkan adanya *originalitas* dan *human authorship* dalam sebuah ciptaan. Kondisi ini menuntut penafsiran baru terhadap Pasal 1 dan 40 UU Hak Cipta agar mampu menjawab dinamika kreatif digital modern (Chrisanti & Sulistiyantoro, 2024).

Kehadiran teknologi generatif juga memunculkan pertanyaan mengenai tanggung jawab hukum ketika terjadi pelanggaran, sebab proses penciptaan melibatkan tiga pihak: pengembang model AI, pengguna prompt, dan pemilik karya asli yang menjadi dataset. Ketiganya memiliki posisi hukum berbeda yang tidak selalu sejalan dengan prinsip *strict liability* maupun *vicarious liability*, sehingga memunculkan kemungkinan benturan norma ketika karya hasil AI dipublikasikan secara luas. Studi Kasus penggunaan gaya Studio Ghibli menunjukkan bahwa output AI dapat menimbulkan kesan seolah-olah karya baru tersebut berada dalam ranah legal padahal secara substansi tetap mengandung unsur turunan dari kreasi manusia yang dilindungi hukum. Situasi ini mencerminkan perlunya formulasi baru mengenai hak moral dan hak ekonomi dalam karya generatif agar tidak merugikan pencipta asli (Ekawardani & Cholil, 2025).

Pelanggaran Hak Cipta pada Dataset AI dan Tantangan Legalitas Visual Bergaya Studio Ghibli

Pemanfaatan karya seni Studio Ghibli sebagai dataset pelatihan AI menimbulkan persoalan hukum yang cukup kompleks, terutama ketika sistem generatif dilatih menggunakan ribuan gambar yang berasal dari film, poster, atau ilustrasi asli tanpa memperoleh izin resmi dari pemegang hak cipta. Penggunaan dataset semacam ini menimbulkan pelanggaran ganda, yakni pemanfaatan karya tanpa lisensi dan pembuatan turunan visual yang menyerupai karakter asli. Situasi ini menjadi lebih serius ketika karya hasil AI tersebut disebarluaskan secara luas melalui platform digital sehingga memperluas dampak komersial yang tidak sah. Penelitian menunjukkan bahwa penggunaan dataset tanpa izin adalah bentuk pelanggaran yang dapat menimbulkan tanggung jawab perdata maupun pidana bagi individu maupun pengembang sistem (Thadeus, 2024).

Kasus AI Studio Ghibli memperlihatkan bahwa teknologi generatif sering menampilkan pola wajah, warna, dan komposisi yang menyerupai estetika khas Hayao Miyazaki maupun karyawan Studio Ghibli, meskipun tidak secara langsung menyalin

gambar asli. Ketika algoritma mempelajari ciri khas dari ribuan referensi visual, AI dapat menghasilkan karya baru yang tampak berbeda tetapi masih memanfaatkan esensi estetika yang sama. Kondisi tersebut membuat batasan antara karya asli dan turunan menjadi semakin kabur, sehingga penilaian hukum terhadap pelanggaran hak cipta menjadi lebih sulit. Beberapa ahli hukum menilai bahwa karya yang menyerupai secara substansial dapat tetap dianggap pelanggaran meski tidak melakukan penyalinan langsung (Vedanti, 2024).

Permasalahan bertambah kompleks karena sebagian besar dataset dilatih oleh perusahaan atau komunitas pengembang yang tidak memiliki lisensi penggunaan karya Studio Ghibli, sehingga tanggung jawab hukum atas pelanggaran seringkali tersebar dan sulit ditentukan. Pengguna akhir yang hanya memasukkan prompt pun dapat dituduh memproduksi karya turunan, meskipun mereka tidak mengetahui status legal dataset yang digunakan. Kondisi ini menuntut regulasi yang lebih jelas mengenai standar transparansi dataset agar publik mengetahui sumber data yang melandasi proses pelatihan model. Kurangnya transparansi membuat ekosistem AI generatif menjadi rentan terhadap potensi pelanggaran sistematis (Gayatri & Samsithawrati, 2025).

Keberadaan dataset yang tidak berizin memunculkan kebutuhan untuk memetakan kategori risiko pelanggaran dalam karya generatif, terutama untuk karya yang meniru gaya tertentu seperti Studio Ghibli. Evaluasi risiko tersebut dapat dilihat pada banyak penelitian yang mengklasifikasikan tingkat pelanggaran berdasarkan frekuensi penyalinan, kedekatan visual, dan tujuan komersial. Dalam kerangka tersebut, karya yang dihasilkan oleh AI Studio Ghibli biasanya masuk kategori risiko menengah hingga tinggi karena memanfaatkan gaya visual yang sangat terikat pada Hak Cipta Jepang. Pemetaan risiko ini dapat dilihat pada tabel berikut yang menampilkan kategori hukum yang sering digunakan dalam analisis internasional (Alamsyah, 2023).

Tabel 2. Kategori Risiko Pelanggaran Hak Cipta Karya AI

Kategori Risiko	Deskripsi	Contoh Kasus	Tingkat Risiko
Low Risk	Output tidak menyerupai karya apapun dan tidak menggunakan dataset dilindungi	AI abstrak generatif	Rendah
Medium Risk	Output menyerupai gaya tertentu tetapi tidak menyalin elemen spesifik	Gambar ala Ghibli tanpa karakter asli	Sedang
High Risk	Output menyalin elemen visual substansial	AI menghasilkan Totoro atau Spirited Away	Tinggi
Severe Risk	Dataset berisi karya berhak cipta tanpa izin	Pelatihan AI memakai frame asli film	Sangat Tinggi

Sumber: World Intellectual Property Organization (WIPO), AI and Copyright Study (2023).

Data pada tabel 2 memperlihatkan bahwa karya AI yang meniru gaya Studio Ghibli berada pada zona risiko sedang hingga sangat tinggi ketika dataset yang digunakan berisi materi asli dari film-film Ghibli. Banyak sistem AI generatif dalam komunitas daring diketahui memanfaatkan cuplikan film, poster resmi, dan asset visual lain tanpa lisensi, sehingga risiko hukum meningkat drastis ketika pengguna mengunggah hasil karya tersebut ke platform publik. Penggunaan komersial memperburuk posisi hukum pengguna karena hak ekonomi pemegang hak cipta dianggap dirugikan secara langsung. Kondisi tersebut menunjukkan pentingnya audit dataset sebagai dasar pencegahan

pelanggaran Hak Cipta (Yulianti et al., 2025).

Kasus AI Studio Ghibli juga menghadirkan tekanan regulatif terhadap marketplace digital karena platform sering menjadi tempat penyebaran karya AI yang bermasalah secara hukum seperti poster, merchandise, dan fanart komersial. Marketplace dapat dianggap turut bertanggung jawab apabila tidak menerapkan mekanisme moderasi konten yang memadai untuk menyaring karya hasil AI yang menyerupai aset Ghibli. Tanggung jawab tersebut mengacu pada doktrin perlindungan konsumen dan aturan penyedia platform yang semakin diperketat di Indonesia. Studi hukum terbaru menegaskan bahwa platform digital perlu membangun sistem deteksi otomatis agar tidak menjadi saluran distribusi produk ilegal (Djamaludin & Fuad, 2024).

Diskursus mengenai legalitas dataset AI menunjukkan bahwa industri kreatif berada pada persimpangan besar antara inovasi dan perlindungan hukum, terutama ketika model generatif mampu mengimitasi gaya khas studio besar seperti Ghibli. Kerugian ekonomi, gangguan reputasi, dan komersialisasi ilegal merupakan tiga aspek yang menjadi perhatian utama dalam diskusi tersebut. Studi empiris membuktikan bahwa pembuat kebijakan harus menata ulang standar keamanan data, lisensi, dan tanggung jawab pencipta agar perkembangan AI tetap selaras dengan perlindungan Hak Cipta. Persoalan ini semakin relevan karena teknologi visual generatif berkembang jauh lebih cepat dibanding pembaruan hukum positif (Fadillah, 2024).

Model Pertanggungjawaban Hukum dan Arah Reformulasi Regulasi AI untuk Perlindungan Hak Cipta Seni Bergaya Studio Ghibli

Perkembangan sistem AI yang mampu menghasilkan karya visual mirip Studio Ghibli menuntut adanya model pertanggungjawaban hukum yang lebih jelas agar tidak terjadi kekosongan norma di tengah tingginya aktivitas digital kreatif. Pihak yang berpotensi dimintai pertanggungjawaban tidak hanya pengembang model, tetapi juga distributor platform, penyedia dataset, dan pengguna akhir yang memproduksi karya turunan. Masing-masing memiliki kontribusi berbeda dalam proses penciptaan karya AI, sehingga batas kewajiban perlu dirumuskan secara tegas untuk menjaga kepastian hukum. Banyak penelitian menekankan perlunya pembagian tanggung jawab yang proporsional agar perlindungan Hak Cipta tetap berjalan tanpa menghambat inovasi teknologi (Mukhasibi & Widodo, 2025).

Beberapa negara mulai mengadopsi pendekatan hybrid yang menempatkan pengembang AI sebagai pihak utama yang bertanggung jawab ketika dataset tidak memiliki izin, sementara pengguna diberi tanggung jawab terbatas berdasarkan tujuan dan penggunaan komersial. Indonesia sendiri masih berpegang pada rezim Undang-Undang Hak Cipta 2014 yang belum sepenuhnya mampu menjangkau karya generatif karena undang-undang tersebut dibuat sebelum era AI generatif berkembang pesat. Kondisi ini memunculkan kebutuhan mendesak untuk mereformulasi pengaturan agar mampu menjawab persoalan karya digital modern, terutama karya yang tidak sepenuhnya dihasilkan manusia. Banyak ahli hukum menilai reformasi regulasi merupakan jalan terbaik untuk menghindari konflik berkepanjangan antara pemilik hak cipta dan pengembang AI (Mustika & Ambani, 2025).

Pendekatan reformulasi hukum juga menekankan pentingnya memasukkan definisi baru mengenai “pencipta”, “karya turunan”, dan “keterlibatan manusia” agar dapat digunakan dalam penilaian karya AI yang menyerupai gaya Studio Ghibli. Ketiadaan definisi yang spesifik membuat penyidik, hakim, dan pemegang hak cipta kesulitan menentukan apakah sebuah karya AI layak masuk kategori pelanggaran atau inovasi

artistik yang masih berada pada batas aman. Dengan memasukkan konsep-konsep baru ini, kerangka hukum Indonesia dapat lebih responsif terhadap realitas teknologi yang berubah dengan cepat. Banyak negara mulai mengadopsi prinsip ini agar perlindungan Hak Cipta tetap relevan dalam era digital (Prihatin et al., 2024).

Evaluasi arah reformasi juga harus mempertimbangkan kebutuhan untuk membangun tata kelola digital yang transparan, terutama terkait akses dataset dan proses pelatihan yang digunakan untuk menghasilkan karya ala Studio Ghibli. Kajian-kajian regulatif menunjukkan bahwa negara yang mengatur transparansi dataset cenderung mengalami penurunan konflik Hak Cipta karena proses pelatihan AI menjadi lebih mudah diawasi oleh regulator dan pemilik karya. Pada tahap ini, penyusunan indikator legalitas dataset menjadi instrumen penting untuk memastikan material pelatihan AI tidak berasal dari sumber ilegal. Pentingnya indikator tersebut dapat dilihat pada tabel berikut yang merangkum komponen legalitas dataset berdasarkan riset internasional (Ekawardani & Cholil, 2025).

Tabel 3. Indikator Legalitas Dataset dalam Sistem AI

Indikator	Deskripsi	Relevansi Hukum	Contoh Implementasi
Sumber Berlisensi	Dataset harus berasal dari lisensi resmi atau domain publik	Menjamin kepatuhan Hak Cipta	Lisensi Creative Commons
Transparansi Dataset	Pengembang wajib mengungkapkan sumber data	Memudahkan audit regulatif	Model Card & Data Card
Hak Ekonomi	Tidak melanggar hak distribusi dan reproduksi	Menghindari sengketa komersial	Dataset stok berbayar
Hak Moral	Menghormati atribusi dan gaya pencipta	Menghindari plagiarisme gaya	Larangan meniru visual Ghibli
Keamanan Data	Dataset tidak boleh melanggar data sensitif	Patuh GDPR/UU PDP	Penyaringan data otomatis

Sumber: European Union Intellectual Property Office (EUIPO), AI & Creativity Dataset Analysis (2024).

Tabel tersebut menunjukkan bahwa perlindungan Hak Cipta dapat diperkuat melalui indikator legalitas yang jelas sehingga setiap pemangku kepentingan memahami batasan penggunaan dataset dalam pengembangan sistem AI. Pengembang AI Studio Ghibli sering menghadapi kritik karena tidak membuka sumber data yang digunakan, sehingga pemilik hak cipta tidak dapat memastikan apakah karya mereka digunakan secara sah. Kurangnya keterbukaan ini meningkatkan ketidakpastian hukum bagi seluruh ekosistem kreatif dan memperbesar potensi sengketa. Para peneliti menekankan bahwa transparansi dataset merupakan fondasi utama agar pengawasan hukum dapat berjalan secara efektif (Christi, 2024).

Arahan reformulasi hukum nasional juga menekankan urgensi memasukkan ketentuan sanksi yang lebih progresif agar pelanggaran Hak Cipta yang melibatkan AI dapat ditindak secara proporsional. Sanksi tersebut perlu mencakup aspek administratif, perdata, dan pidana agar setiap pelanggaran dapat diberikan penanganan sesuai tingkat kesalahannya. Sistem sanksi bertingkat dinilai efektif untuk mencegah penggunaan karya Studio Ghibli secara ilegal sekaligus memberikan ruang bagi pengembang AI yang bekerja

secara etis. Beberapa negara mengadopsi pendekatan seperti ini dan berhasil menurunkan angka pelanggaran Hak Cipta digital secara signifikan (Agusman, 2025).

Arah pembaruan hukum juga harus mempertimbangkan perkembangan industri kreatif global, sebab teknologi generatif semakin mudah digunakan oleh publik dan berpotensi menimbulkan sengketa lintas negara seperti pada kasus karya ala Studio Ghibli yang diproduksi oleh sistem AI di luar Jepang. Sengketa semacam ini menuntut kerja sama internasional dalam bentuk harmonisasi aturan Hak Cipta digital agar tidak terjadi kekosongan yurisdiksi. Upaya harmonisasi tersebut sejalan dengan tren global yang memperluas cakupan hukum digital untuk mengakomodasi teknologi baru tanpa merusak stabilitas industri kreatif. Banyak analisis menyebut bahwa era AI generatif membutuhkan pendekatan multinasional agar perlindungan karya seni tetap kuat dan konsisten (Nasution & Harahap, 2025).

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa peningkatan penjualan Parfume Cavros sangat dipengaruhi oleh kemampuan merek dalam menggabungkan inovasi produk, penguatan branding, dan optimalisasi pemasaran digital secara serempak. Inovasi aroma dan kualitas bahan terbukti meningkatkan minat awal konsumen karena memberikan diferensiasi yang jelas dibandingkan pesaing. Penguatan branding melalui identitas visual, storytelling, dan pendekatan emosional mampu membangun citra yang konsisten serta menciptakan hubungan psikologis yang kuat dengan pelanggan. Sementara itu, strategi digital marketing berbasis media sosial, konten video pendek, dan optimasi marketplace terbukti efektif meningkatkan jangkauan, interaksi, dan keputusan pembelian. Ketika ketiga elemen ini diterapkan secara terpadu, Cavros memperoleh peningkatan brand awareness sekaligus potensi penjualan yang lebih stabil. Temuan ini mengisyaratkan bahwa UMKM parfum perlu mengarahkan fokus pada pengembangan produk berkelanjutan, komunikasi merek yang kuat, dan strategi digital yang responsif terhadap tren konsumen agar mampu bertahan dan bersaing di pasar modern.

DAFTAR PUSTAKA

- Agusman, D. (2025). Perlindungan Hak Cipta Berbasis NFT dan Smart Contract dalam Menanggapi Isu Pencurian Suatu Karya Digital. *Jurnal Teknologi dan Manajemen Industri Terapan*, 4(2), 387-394.
- Alamsyah, R. I. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Digital Perspektif Hukum Islam (Doctoral dissertation, Universitas Islam Negeri KH Abdurrahman Wahid Pekalongan).
- Chrisanti, N. D., & Sulistiyantoro, H. (2024). Analisis Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Buatan Artificial Intelligence Ditinjau Pada Negara Indonesia, Inggris, dan Kanada (Studi Komparatif di Indonesia, Inggris, dan Kanada). *Kabillah: Journal of Social Community*, 9(2), 132-143.
- Christi, G. A. (2024). STATUS HAK CIPTA ATAS HASIL ARTIFICIAL INTELLIGENCE (STUDI KOMPARATIF ANTARA HUKUM UNI EROPA DAN INDONESIA).
- Dewi, R., Dahler, A. O., Yulianti, D., & Tahari, I. (2024). Perlindungan Hak Cipta Dalam Perdagangan Digital Tantangan Dan Prospek Dalam Perspektif Hukum Perdata. *Jurnal Intelek Dan Cendekiawan Nusantara*, 1(2), 3122-3129.
- Djamaludin, S., & Fuad, F. (2024). Pertanggungjawaban Hukum Marketplace di Indonesia terkait Pelanggaran Hak Cipta: Tantangan, Regulasi, dan Upaya Pencegahan dalam

- Era E-Commerce. *Unes law review*, 6(3), 7980-7982.
- Ekawardani, D. Y., & Cholil, M. (2025). Pelindungan Hak Cipta atas Karya Ilmiah yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan. *Jurnal Hukum Lex Generalis*, 6(4).
- Fadillah, R. N. F. R. N. (2024). Perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual Artificial Intelligence (AI) dari Perspektif Hak Cipta dan Paten. *Das Sollen: Jurnal Kajian Kontemporer Hukum Dan Masyarakat*, 2(02).
- Gayatri, N. M. L. S., & Samsithawrati, P. A. (2025). PENGATURAN HAK CIPTA SENI GENERATIF AI DI INDONESIA: PERSPEKTIF PERBANDINGANDENGAN UNI EROPA. *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum*, 15(5), 292-305.
- Mukhasibi, M. A., & Widodo, S. (2025). Analisis Prinsip Ownership Hak Cipta Terhadap Karya Hasil Artificial Intelligence (AI) Dalam Perspektif Hukum Positif. *JURNAL PENELITIAN SERAMBI HUKUM*, 18(02), 297-307.
- Mustika, T., & Ambani, A. M. (2025). Urgensi Reformulasi Undang-Undang Hak Cipta Hasil Karya Kecerdasan Buatan Perspektif Kepastian Hukum dan Konsep Beberapa Negara. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*, 3(5), 7086-7105.
- Nasution, M. I. S., & Harahap, A. M. (2025). PENGARUH PERJANJIAN PERDAGANGAN BEBAS JEPANG-UNI EROPA (JEFTA) TERHADAP PERTUMBUHAN EKONOMI KREATIF: STUDI KASUS ANIME JEPANG DENGAN STUDIO ANIMASI EROPA (2019-2024). *Jurnal Cakrawala Ilmiah*, 4(8), 1197-1212.
- Prihatin, L., Listyowati, M. Y. E., & Hidayat, T. I. (2024). Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual: Sebuah Esensial Hak Cipta Pada Era Revolusi Industri 4.0. *UNES Law Review*, 6(4), 11321-11329.
- Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, K. J. (2023). Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia. *Jurnal Rechtsens*, 12(2), 209-224.
- Ramesh, A., Pavlov, M., Goh, G., Gray, S., Voss, C., Radford, A., Chen, M. & Sutskever, I.. (2021). Zero - ShotText - To - Image Generation. *Proceedings of the 38th International Conference on Machine Learning, PMLR*, 139(1), p.8821
- Sinaga, B. B. (2024). Rekognisi Hak Cipta atas Karya Seni Gambar yang Dihasilkan Melalui Artificial Intelligence Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Jurnal Hukum Positum*, 9(2), 291-305.
- Tanujaya, C. P. (2024). Analisis Karya Ciptaan Artificial Intelligence Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Journal of Law, Education and Business*, 2(1), 435-443.
- Thadeus, C. (2024). Pelindungan Hak Cipta atas Karya-Karya Seni yang Digunakan Sebagai Dataset bagi Generative Artificial Intelligence (AI Generatif) (Doctoral dissertation, Universitas Kristen Indonesia).
- Vedanti, K. A. (2024). Penggunaan Karya Seni Tanpa Izin pada Sistem Pembelajaran AI dalam Prespektif Hak Cipta di Indonesia. *Disiplin: Majalah Civitas Akademika Sekolah Tinggi Ilmu Hukum sumpah Pemuda*, 30(4), 91-100.
- Yulianti, Y., Guntara, D., & Abas, M. (2025). Kajian Yuridis Terhadap Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Unes Journal of Swara Justisia*, 9(2), 341-350.