

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dunia yang saat ini telah memasuki era digital, yaitu sebuah masa yang menyediakan informasi dan karya cipta dapat diakses dengan mudah hanya melalui sentuhan jari. Berbagai karya kini tersebar luas berkat bantuan komputer, perangkat lunak, dan jaringan internet yang semakin canggih. Di tengah pesatnya perkembangan teknologi, para kreator memiliki beragam pilihan teknologi yang dapat menunjang mereka untuk terus berkarya, berinovasi, dan mengekspresikan kreativitas tanpa batas. Berbagai karya intelektual pun bermunculan dalam bentuk digital, seperti musik, film, tulisan, hingga ilustrasi. Salah satu bentuk karya yang banyak diminati adalah ilustrasi digital, yang kini kerap dibagikan oleh para seniman melalui media sosial agar dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

Namun, seiring dengan kemudahan dalam menyebarluaskan karya, muncul pula tantangan dalam menjaga hak dan kepemilikan atas hasil cipta tersebut. Untuk melindungi karya intelektual, negara memberikan perlindungan terhadap hukum yang disebut Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). HAKI yaitu hak eksklusif bagi pemilik karya intelektual. Untuk melindungi hak para seniman atas karya yang mereka hasilkan, negara memberikan perlindungan hukum melalui Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). HAKI merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atas karya intelektualnya, sebagai bentuk perlindungan terhadap tindakan penyalinan, pengakuan sepihak, maupun penyalahgunaan karya tanpa izin.

Kekayaan intelektual merupakan hasil gagasan berupa ide atau gagasan yang diwujudkan atau dinyatakan dalam bentuk penemuan, karya sastra dan seni, desain, simbol/tanda tertentu, pembuatan tata letak komponen semikonduktor dan varietas hasil pemuliaan. John Lock dalam teori

yang dicetuskannya yaitu Labor Theory, mencetuskan bahwa setiap orang memiliki hak atas hasil kerjanya sendiri, pertimbangannya ialah tiap-tiap proses/tahapan pikir/kreativitas yang dilakukan untuk membuat/menciptakan sesuatu. (Jaman, putri 2021, 9)

Hak Kekayaan Intelektual didefinisikan sebagai hak alami atau hak fundamental yang melekat pada individu, yang berkaitan dengan aspek intelektual manusia, yaitu akal atau rasio yang wajib dihormati dan dihargai oleh setiap individu lainnya. Seseorang yang telah mencurahkan usahanya untuk menciptakan sesuatu selanjutnya mempunyai hak alamiah atau dasar untuk memiliki dan mengontrol segala yang telah diciptakannya. Hak milik Intelektual terdiri dari dua bagian besar :

1. Hak Cipta (Undang-Undang No. 28 Tahun 2014)
2. Hak Milik Perindustrian yang terdiri dari :
 - a. Paten (Undang-Undang No. 19 Tahun 2002)
 - b. Merek (symbol/nama dagang barang/jasa) (Undang-Undang No. 15 Tahun 2001)
 - c. Perlindungan Varietas Tanaman (PVT) (Undang-Undang No. 29 Tahun 2000)
 - d. Rahasia Dagang (Informasi Rahasia yang memiliki nilai ekonomi)(Undang-Undang No. 30 Tahun 2000)
 - e. Desain Industri (desain penampilan produk) (Undang-Undang nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri)
 - f. Desain Tata letak Sirkuit Terpadu (Integrated Circuit) (Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000)

Hak Cipta didefinisikan sebagai hak eksklusif yang mencakup hak ekonomi serta hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari suatu hasil cipta. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta sehingga tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun.

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta atau disingkat UUHC) diatur bahwa 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 perundang-undangan. Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang didalamnya mencakup pula program komputer. (Sudirman, Guswandi, Disemadi 2021, 207-218)

Dalam hak milik terdapat hak merek yang harus dilindungi. Peran merek memainkan fungsi krusial dalam memacu pertumbuhan ekonomi di Indonesia. Demi mencegah terjadinya tindakan ilegal, seperti imitasi, pemalsuan, atau penggunaan merek tanpa izin terhadap merek yang telah terdaftar, maka diperlukan pengawasan dan perlindungan yang ketat. (Gultom, 2018, 56)

Namun saat ini tengah tren mengubah foto menjadi animasi ala Studio Ghibli menggunakan teknologi kecerdasan buatan. Tren ini sangat populer di kalangan masyarakat. Pada saat perayaan Hari Raya Idulfitri pada Senin, 31 Maret 2025 banyak masyarakat Indonesia yang mengikuti tren ini mulai dari anak-anak hingga orang dewasa, dan membagikannya di media sosial bahkan menjadikan sebagai bahan komersial (Gatra, 2025).

Studio Ghibli merupakan sebuah studio animasi terkemuka yang berkantor pusat di Koganei, Tokyo. Pendiriannya terjadi pada tanggal 15 Juni 1985 oleh Hayao Miyazaki, Isao Takahata, serta produser Toshio Suzuki. Entitas ini beroperasi sebagai anak perusahaan dari Tokuma Shoten. Studio Ghibli dikenal luas berkat film-film animasinya yang berkualitas tinggi, memadukan unsur fantasi, humanisme, dan pesan lingkungan yang kuat. Beberapa karya ikoniknya antara lain *My Neighbor Totoro* (1988), yang menampilkan Totoro karakter menggemaskan yang kini menjadi maskot

resmi studio dan simbol budaya pop global. Karya lainnya yang tak kalah fenomenal adalah *Spirited Away* (2001), yang mendapat pengakuan kritis internasional dan sukses besar secara komersial. Selain film layar lebar, Studio Ghibli juga memproduksi film pendek, iklan, dan konten televisi. Dengan pendapatan global yang spektakuler, karya-karya mereka tak hanya dicintai banyak orang, tetapi juga diakui secara artistik diseluruh dunia. (Ramli, 2025)

Teknologi kecerdasan buatan (AI) kembali menimbulkan kegemparan di dunia digital seiring dengan pengenalan fitur inovatif oleh OpenAI dalam model GPT-4.0. Fitur tersebut memberikan kemampuan kepada pengguna untuk menciptakan gambar dengan beragam gaya artistik, termasuk animasi yang khas dari Studio Ghibli. AI bekerja dengan mengumpulkan ribuan gambar dari internet atau *data mining*. Teknologi seperti *Generative Adversarial Networks* (GANs) dan *diffusion models* belajar dari *dataset* untuk mengenali pola dan gaya. AI merekonstruksi gambar baru yang terlihat orisinal, padahal hasil tiruan gaya visual dari karya yang sudah ada. Fenomena tersebut juga melahirkan eksperimen inovatif yang dikenal sebagai "*Ghiblifikasi*", yaitu proses transformasi foto konvensional menjadi ilustrasi yang meniru gaya Studio Ghibli, sebuah studio animasi Jepang yang terkemuka. Menurut penjelasan dosen Ilmu Hukum UMS itu, sejumlah pandangan menyampaikan bahwa gaya visual seperti yang dikembangkan Studio Ghibli bukan sekadar gaya umum, tetapi merupakan hasil ekspresi dari ide yang diwujudkan secara unik (Gustati, 2025). Menurut pandangan tersebut, penggunaan AI yang menghasilkan gambar ala Studio Ghibli dapat dikategorikan sebagai replika dari ekspresi khas, apalagi jika digunakan tanpa izin dan dimonetisasi.

Sejumlah individu pengguna platform media sosial telah menunjukkan antusiasme yang tinggi dalam berbagi hasil kreasi kecerdasan buatan tersebut, dengan mengunggah gambar pribadi, hewan peliharaan, serta lanskap yang telah diubah menjadi representasi bergaya film-film karya Hayao Miyazaki. Meskipun demikian, di balik popularitasnya, fitur ini telah memicu kontroversi (Dhanya 2025). AP News menyoroti bahwa tren ini berkaitan erat dengan isu

etika kecerdasan buatan yang dilatih menggunakan karya kreatif yang dilindungi hak cipta dan dampaknya bagi para seniman manusia di masa depan. (Gatra, 2025)

Adapun Pengaturan mengenai perlindungan hukum atas hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC):

Pasal 1 Angka 3 UUHC menyebutkan bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan dari inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Salah satu bentuk ciptaan yang disebutkan dalam pasal tersebut adalah hasil karya di bidang seni. Seperti yang telah disebutkan sebelumnya, desain grafis adalah bagian dari seni, sehingga desain grafis termasuk salah satu ciptaan yang dilindungi oleh UUHC.

Selanjutnya, mengenai royalti dan penggunaan komersial karya cipta diatur dalam Pasal 1 Angka 21 dan Pasal 1 Angka 24 UUHC, yang menyatakan bahwa pencipta atau pemilik hak terkait berhak menerima royalti dari penggunaan komersial karya cipta. Pihak lain harus mendapatkan persetujuan dari pencipta untuk menggunakan karya cipta secara komersial. Ketentuan tersebut tertuang dalam Pasal 8 dan Pasal 9 UUHC yang membahas hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta. (Lahida, Sulistiono, 2024, 5)

Seiring dengan maraknya gambar-gambar yang meniru gaya Studio Ghibli di platform media sosial, pernyataan klasik dari Hayao Miyazaki, salah satu pendiri studio tersebut, mengenai kecerdasan buatan dalam bidang animasi kembali mendapat sorotan. Miyazaki pada 2016 juga pernah mengomentari pembuatan animasi menggunakan AI. Ia mengatakan bahwa hal tersebut adalah sebuah "penghinaan". "Saya sangat merasa bahwa ini merupakan penghinaan terhadap kehidupan itu sendiri," kata Miyazaki, dikutip dari NHK. (Clinton, Pratomo, 2025)

Namun, dalam konteks hukum ekonomi syariah, tren ini menimbulkan persoalan penting. Permasalahan yang timbul memiliki keterkaitan erat dengan prinsip-prinsip hukum Islam, khususnya prinsip keadilan (*al-'adl*) dan kemaslahatan (*maslahah*). Kedua prinsip ini menjadi pondasi penting dalam hukum ekonomi syariah, yang menekankan pentingnya perlindungan hak individu, termasuk hak atas kekayaan intelektual seperti hak cipta karya desain. Hukum ekonomi syariah memandang bahwa setiap hasil karya yang diciptakan melalui usaha dan kreativitas, baik oleh manusia maupun dibantu oleh kecerdasan buatan, tetap harus dihargai dan tidak boleh dimanfaatkan secara sepihak tanpa izin yang sah.

Dasar kepemilikan tercantum dalam dalam Al-Qur'an Surat An-Nisa' Ayat 29

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا ﴿٢٩﴾

Artinya: Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang *batil* (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.

Makna ayat ini menurut Tafsir Al-Muyassar / Kementerian Agama Saudi Arabia Wahai orang-orang yang beriman kepada Allah dan rasulnya serta melaksanakan syariatnya, tidak halal bagi kalian untuk memakan harta sebagian kalian kepada sebagian yang lainnya tanpa didasari *Haq*, kecuali telah sejalan dengan syariat dan penghasilan yang dihalalkan yang bertolak dari adanya saling ridha dari kalian. Janganlah sebagian kalian membunuh sebagian yang lain, akibatnya kalian akan membinasakan diri kalian dengan melanggar larangan-larangan Allah dan maksiat-maksiat kepadanya. Sesungguhnya Allah Maha penyayang kepada kalian dalam setiap perkara yang Allah memerintahkan kalian untuk mengerjakannya dan perkara yang Allah melarang kalian melakukannya. (Gunawan, 2017, 157)

Berdasarkan ayat dan tafsiran di atas makna ayat ini Allah SWT menyatakan bahwa Allah melarang keras tindakan mengambil atau menggunakan harta orang lain secara *batil*, yaitu tanpa hak atau tanpa izin yang sah, dan hanya membolehkan transaksi atau pemanfaatan harta termasuk karya cipta melalui perniagaan yang didasarkan pada kesepakatan dan kerelaan antara kedua belah pihak yang berserikat. Hal ini menegaskan bahwa hak cipta sebagai hasil karya intelektual merupakan bentuk harta yang wajib dihormati dan tidak boleh dimanfaatkan secara sepihak. Selain itu, larangan “janganlah kamu membunuh dirimu” dalam ayat ini juga dapat dimaknai sebagai bentuk perlindungan terhadap martabat dan kehidupan ekonomi seseorang, termasuk pencipta karya, dari tindakan zalim seperti pembajakan atau pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, ayat ini memberikan landasan bahwa Islam menjunjung tinggi prinsip keadilan dan perlindungan hak atas kekayaan intelektual, dan *batil* segala bentuk pelanggaran terhadapnya tergolong sebagai tindakan yang dan dilarang.

Meski isu ini telah banyak dibahas dari majalah seperti artikel dengan sudut pandang hukum dan etika teknologi, kajian mendalam berdasarkan perspektif hukum ekonomi syariah masih sangat minim, sehingga penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan menuangkannya dalam skripsi yang berjudul **“KEPEMILIKAN HAK CIPTA KARYA DESAIN GIBLI YANG DIHASILKAN OLEH KECERDASAN BUATAN PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang penulis deskripsikan, maka rumusan masalah dalam fokus penelitian ini adalah bagaimana prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah memandang dan mengatur kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, mengingat perbedaan mendasar antara penciptaan oleh manusia dan mesin?

1.3 Pertanyaan Penelitian

Adapun yang menjadi pertanyaan penelitian ini adalah:

1. Bagaimana konsep kepemilikan dalam hukum ekonomi syariah pada karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan?
2. Bagaimana prinsip-prinsip keadilan (*'adalah*) dan kemaslahatan (*masalahah*) dalam mempertimbangkan penentuan kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun yang menjadi tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Menganalisis konsep kepemilikan dalam hukum ekonomi syari'ah pada karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.
2. Menganalisis prinsip-prinsip keadilan (*'adalah*) dan kemaslahatan (*masalahah*) dalam mempertimbangkan penentuan kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

1.5 Signifikansi Penelitian

Signifikansi penelitian merupakan dampak dari tercapainya tujuan penelitian. Secara garis besar, signifikansi penelitian terdiri atas signifikansi ilmiah yang diarahkan pada pengembangan ilmu atau kegunaan teoritis; dan signifikansi praktis, yaitu membantu memecahkan dan mengantisipasi masalah yang ada pada objek yang diteliti (Daniel, 2002, 53).

Secara teoritis, penelitian ini berpotensi memperkaya literatur dan pemahaman mendalam mengenai konsep kepemilikan terutama terkait *milik al-fikri* hak cipta pada karya desain dalam kerangka hukum ekonomi syariah. Studi ini mengelaborasi dan mengintegrasikan prinsip-prinsip keadilan (*'adalah*) dan kemaslahatan (*masalahah*) sebagai landasan teoritis dalam mengevaluasi kepemilikan hak cipta.

Secara praktis, hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan dan rekomendasi bagi para pemegang hak cipta untuk melindungi hasil karya yang diciptakan dalam permasalahan yang berhubungan dengan kepemilikan hak cipta karya desain yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan menurut hukum ekonomi syariah.

1.6 Studi Literatur

Untuk menghindari kesalahpahaman dan supaya tidak terjadi pengulangan penelitian, maka penulis mencantumkan karya ilmiah sebelum penulis:

1. Skripsi yang ditulis oleh Febrional NIM 1813040120. Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang. "Spoiler Cuplikan Film Pada Aplikasi Tik-Tok Perspektif Etika Bisnis Islam". Skripsi ini membahas bagaimana praktek pelanggaran hak cipta berupa pengkopyan dan pengambilan Spoiler Cuplikan Film di Tik-Tok dalam kerangka etika bisnis Islam. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa dalam pandangan etika bisnis Islam, penyebaran cuplikan atau spoiler film tanpa izin di aplikasi TikTok merupakan pelanggaran terhadap nilai-nilai syari'ah, seperti tauhid, tanggung jawab, dan kejujuran. Persamaan penelitian ini dengan karya penulis terletak pada pembahasan mengenai kepemilikan hak cipta. Adapun perbedaannya, penelitian ini menelaah prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah dalam mengatur kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan, sedangkan penelitian Febrional menyoroti pandangan etika bisnis Islam terhadap pelanggaran hak cipta berupa penyaluran cuplikan tanpa izin pada aplikasi TikTok
2. Skripsi yang ditulis oleh Febryan Hidayat NIM 0200220021 Universitas Muhammadiyah Surakarta "Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Jasa Layanan Online Pada Usaha Jual Beli Desain Perspektif *Maqashid Syari'ah* Ibnu Asyur". Skripsi ini membahas bagaimana peran peran kecerdasan buatan dalam jasa layanan online pada usaha jual beli desain dan

bagaimana tinjauan perspektif *Maqashid Syari'ah* menurut Ibnu Asyur. Berdasarkan temuan penelitian dapat disimpulkan bahwa penggunaan kecerdasan buatan dalam jasa layanan online pada usaha jual beli desain mendukung efisiensi dan kreativitas desain, namun menimbulkan isu hak cipta jika desain sepenuhnya dibuat AI. Persamaan Persamaan penelitian ini sama-sama membahas desain yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan. Adapun perbedaannya, penelitian ini berfokus pada prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah terkait kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dibuat oleh kecerdasan buatan, sedangkan penelitian Febryan Hidayat menitikberatkan pada peran kecerdasan buatan dalam layanan jual beli desain secara daring serta tinjauannya berdasarkan perspektif *Maqashid Syari'ah* menurut Ibnu Asyur.

3. Skripsi yang ditulis oleh Ismail Muhammad NIM 20302088. Institut Studi Hukum Ekonomi Syariah, "Jual Beli Karya Seni Gambar Hasil Generative Artificial Intelligence Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif (Studi Pada Platform Microstock)". Skripsi ini membahas bagaimana Mekanisme transaksi perdagangan karya seni yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan generatif, serta tinjauan terhadap aspek hukum Islam dan hukum positif terkait transaksi jual beli karya seni visual hasil *generative artificial intelligence*. Berdasarkan hasil yang di teliti menunjukkan transaksi jual beli karya seni yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan diperbolehkan berdasarkan prinsip dan fatwa dalam hukum Islam, selama tidak menganut unsur yang bertentangan dengan ajaran Islam. Namun, dalam perspektif hukum positif. Persamaan penelitian ini dengan karya penulis terletak pada pembahasan mengenai kepemilikan hak yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI). Adapun perbedaannya, penelitian ini membahas prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah dalam mengatur kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dibuat oleh AI, sedangkan penelitian Ismail Muhammad mengkaji kepemilikan hak cipta yang dihasilkan oleh AI dalam perspektif hukum Islam dan hukum positif.

4. Jurnal yang ditulis oleh Muhammad Muhaemin yang dipublikasikan oleh Jurnal Sasak, Vol. 5 No. 1, Mei 2023, dengan judul “Analisis Pemanfaatan *Artificial Intelligence (AI)* sebagai Referensi dalam Desain Komunikasi Visual” Jurnal ini membahas bagaimana pemanfaatan Kecerdasan Buatan (AI) sebagai referensi dalam menciptakan karya dalam bidang Desain Komunikasi Visual. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa situs gambar Kecerdasan Buatan (AI) dapat digunakan sebagai referensi dalam menciptakan karya Desain Komunikasi Visual dengan mendalami dan menjelaskan penggunaan kalimat prompt. Persamaan penelitian ini dengan karya penulis sama-sama membahas pengaruh kecerdasan buatan (AI) terhadap karya desain. Perbedaannya terletak pada fokus kajian penelitian ini membahas prinsip hukum ekonomi syariah terkait kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh AI, sedangkan penelitian Muhammad Muhaemin menyoroti pemanfaatan AI sebagai referensi dalam desain komunikasi visual.
5. Jurnal yang ditulis oleh Gladys Azalia Christidan dan Diana Tantri Cahyaningsih yang dipublikasikan oleh Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Vol. 1 No. 3, November 2024, dengan judul “Problematika Subjek Hukum “Hak Cipta Terkait Status (Pencipta) Atas Hasil Artificial Intelligence.” Jurnal ini membahas bagaimana kedudukan Artificial Intelligence sebagai subjek hukum dalam Hukum Nasional Indonesia dan mengetahui status hak cipta atas hasil Artificial Intelligence. Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara hukum nasional, kecerdasan buatan (AI) tidak dapat dianggap sebagai subjek hukum karena tidak memiliki kecakapan hukum dan hanya menjalankan perintah manusia. Namun, AI dapat dipersamakan dengan badan hukum karena pengaruhnya yang signifikan terhadap kehidupan manusia. Meskipun demikian, karya yang dihasilkan AI tidak memperoleh perlindungan hak cipta, karena bertentangan dengan ketentuan hukum positif dan prinsip-prinsip kekayaan intelektual. Persamaan penelitian ini dengan karya penulis terletak pada pembahasan

mengenai kepemilikan hak yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI). Perbedaannya, penelitian ini membahas prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah dalam mengatur kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dibuat oleh AI, sedangkan penelitian Gladys Azalia Christidan dan Diana Tantri Cahyaningsih menyoroti aspek kepemilikan hak cipta yang dihasilkan oleh AI secara umum.

1.7 Landasan Teori

1.7.1 Teori Hukum Ekonomi Syari'ah

Penelitian tersebut menggunakan teori hukum ekonomi syari'ah untuk menganalisis isu hak cipta karya AI dari perspektif nilai-nilai Islam, khususnya prinsip keadilan dan kemaslahatan. Hukum ekonomi syari'ah memberikan kerangka kerja etis dan moral yang unik, menekankan larangan mengambil harta secara *batil* dan memastikan setiap pihak mendapatkan haknya secara adil. Secara epistemologi, ekonomi berasal dari bahasa Greek atau Yunani *oikonomia* yang terdiri dari dua kata yaitu *oikos* yang berarti rumah tangga dan *nomos* yang berarti aturan, jadi ilmu ekonomi adalah ilmu yang mengatur rumah tangga, yang dalam Bahasa Inggris disebut *economis*. Dalam perkembangan lebih lanjut, kata rumah tangga diperluas lagi menjadi tiga subsistem yaitu memperbanyak kekayaan, memelihara keberadaannya yang disebut juga subsistem produksi, tata cara mengkonsumsinya disebut juga subsistem konsumsi produksi, dan yang berhubungan dengan tata cara pendistribusinya yang tercakup subsistem distribusi. (Maman 2010, 26-29)

1.7.2 Teori Kepemilikan Hak Cipta

Kata kepemilikan berasal dari Bahasa Arab *Al-milk* yang secara etimologis berarti penguasaan terhadap sesuatu. Milk juga merupakan suatu hubungan yang sah secara syariah terhadap suatu harta, sehingga memberikan kepada seseorang hak khusus atas harta tersebut, sehingga ia dapat mengambil tindakan hukum terhadap harta tersebut tanpa adanya hambatan syari'ah. Secara terminologis, *almilk* adalah orang yang menurut

Syara' mengkhhususkan diri pada kepemilikan sesuatu, bebas bertindak dan bertujuan memanfaatkannya kecuali ada hambatan yang sesuai dengan Syara'. Menurut Wahbah Az-Zuhayly diantara sekian banyak definisi yang diberikan para ulama mengenai kepemilikan, yang paling baik adalah: "Kekhususan terhadap sesuatu yang tidak dapat diambil oleh orang lain dan pemiliknya dapat menafsirkan secara mendasar untuk apa benda tersebut kecuali ada penghalang yang ditetapkan oleh syara'" (Luthfi, 2012, 124-140).

1.8 Metode Penelitian

1.8.1 Jenis Penelitian

Penelitian pada dasarnya merupakan tahapan untuk mencari kembali sebuah kebenaran, sehingga nantinya dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul tentang suatu objek penelitian (Sudaryana 2022, 160). Penelitian ini menggunakan metode penelitian *library research* atau studi kepustakaan yaitu serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. Dalam penelitian ini data-data didapatkan dari berbagai sumber seperti buku referensi, buku-buku teks, jurnal ilmiah, majalah, surat kabar, dokumen, dan sumber-sumber lainnya (Muhaimin 2020, 45). Dalam hal ini, yang penulis teliti dalam kajian kepustakaan adalah mengenai konsep kepemilikan hukum Islam dan penerapan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah terhadap kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan.

1.8.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian kepustakaan (*library research*) adalah bahan-bahan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dan data yang relevan dengan topik penelitian. Penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data yang berasal dari berbagai literatur, termasuk buku, jurnal, artikel, dan dokumen lainnya (Cahyano 2021, 31).

1. Sumber Primer

Sumber primer adalah data yang diperoleh langsung dari objek yang diteliti tentang permasalahan yang dibahas (Sugiyono 2016, 137). Dalam penelitian ini yang menjadi sumber primer adalah buku yang berjudul buku Hukum Ekonomi Syariah Karangan Dr. Desmal Fajri, S.Ag., M.H. Tahun 2022, buku Fikih Muamalah Karangan DR. H. Nasrun Haroen, MA Tahun 2000, buku Hukum Ekonomi Syariah Karangan Kholidah Tahun 2023, buku Hukum Sistem Ekonomi Islam karangan Dr. Mardani tahun 2015, buku Islam dan tantangan Ekonomi Syariah karangan Dr. M. Umer Chapra Tahun 2022, buku Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama karangan Prof. Dr. H. Abdul Manan, S.H., S.I.P., M.Hum Tahun 2010, buku Modul Mata Kuliah Hukum Ekonomi Syariah karangan Muhamad Qustulani tahun 2018, buku Ushul Fikih karangan Dr.Hj. Darmawati H., S.Ag., M.H.I Tahun 2019, buku Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Islam karangan Achmad Baihaqi Tahun 2022, buku kitab Tafsir Ibnu Katsir al-Qur'an al-Azim, dan Undang-Undang NO 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2. Sumber Sekunder

Sumber sekunder merupakan data yang diperoleh oleh peneliti dengan menggunakan sumber-sumber yang sudah ada. Sumber sekunder ialah sumber yang sudah tersedia dalam berbagai bentuk. Sumber sekunder biasanya berbentuk catatan, bukti atau laporan yang sudah tersusun dalam bentuk dokumen atau arsip yang sudah dipublikasikan maupun tidak (Daniel 2002, 113). Sumber yang penulis peroleh untuk penelitian ini melalui ayat-ayat al-Qur'an dan buku-buku, jurnal, artikel, skripsi, website dan diperkuat dengan wawancara yang berhubungan dengan pembahasan ini.

1.8.3 Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data guna menyelesaikan penelitian ini, teknik yang dipakai dalam pengumpulan data adalah studi kepustakaan. Dalam studi kepustakaan cara yang ditempuh adalah dengan membaca, mempelajari,

menafsirkan dan menganalisis, studi dokumen baik dokumen hukum yang dipublikasikan melalui media cetak maupun media elektronik serta studi catatan hukum atau bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ditulis penulis dengan judul "Kepemilikan Hak Cipta Karya Desain Ghibli yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan Perspektif Hukum Ekonomi Syariah"

1.8.4 Teknik Analisis Data

Analisis isi (*content analysis*) adalah penelitian yang bersifat pembahasan mendalam terhadap isi suatu informasi tertulis atau tercetak dalam media massa (Asfar 2019, 2). Penelitian ini mengkaji, mengumpulkan data dengan membaca, menulis dan menganalisisnya. Analisis dilakukan dengan cara menelaah sumber primer dan sekunder, kemudian dikaitkan dengan teori-teori dalam hukum ekonomi syari'ah yang relevan, khususnya konsep Hukum Ekonomi Syari'ah terhadap Kepemilikan Hak Cipta atas Karya Desain Ghibli yang Dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan.