

BAB V

KESIMPULAN

5.1 Kesimpulan

Dari permasalahan dan teori-teori yang sudah diuraikan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Konsep kepemilikan dalam hukum ekonomi syariah menunjukkan bahwa karya desain Studio Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan (AI) termasuk dalam bentuk pelanggaran hak milik (*milk al-fikri*). Karya desain Studio Ghibli dalam perspektif hukum ekonomi syariah dapat dipandang sebagai bentuk *milk al-fikri* (hak milik intelektual) yang termasuk kategori kepemilikan individu, sebab lahir dari kreativitas dan kerja keras seniman Studio Ghibli. Hak cipta atas karya tersebut mencakup hak moral, yakni pengakuan atas orisinalitas pencipta, serta hak ekonomi berupa manfaat finansial yang diperoleh melalui royalti. Ketika AI memproduksi karya bergaya Ghibli tanpa izin, kedua hak tersebut berpotensi terabaikan, sehingga bertentangan dengan prinsip syariah atas kepemilikan. Dalam Al-Qur'an, perbuatan demikian tergolong *akl al-māl bi al-bāṭil* (memakan harta orang lain secara batil) sebagaimana dilarang dalam Q.S. al-Baqarah ayat 188 dan Q.S. an-Nisa ayat 29. Dengan demikian, penggunaan karya desain melalui AI hanya sah apabila didasarkan pada asas '*an tarāḍin*' (saling ridha) melalui akad yang jelas, sehingga selaras dengan prinsip keadilan ('*adalah*') dan kemaslahatan (*maslahah*) yang menjadi landasan utama hukum ekonomi syariah.
2. Prinsip keadilan ('*adālah*') dan kemaslahatan (*maṣlaḥah*) dalam hukum ekonomi syariah menjadi landasan penting dalam menentukan kepemilikan hak cipta atas karya desain Ghibli yang dihasilkan AI. Prinsip keadilan menuntut adanya perlakuan yang proporsional dengan memberikan hak kepada pemilik sah atas hasil karyanya, sehingga tidak dirugikan oleh pihak lain yang memanfaatkan karya tersebut tanpa izin.

Sementara itu, prinsip kemaslahatan menghendaki agar setiap aktivitas ekonomi, termasuk penggunaan teknologi AI, membawa manfaat dan menghindarkan kerugian. Penggunaan AI untuk meniru desain Ghibli tanpa izin jelas tidak menghadirkan kemaslahatan, melainkan menimbulkan mudarat dengan mengurangi nilai orisinalitas karya dan melemahkan perlindungan hak cipta pencipta asli.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kepemilikan hak cipta karya desain Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dalam perspektif hukum ekonomi syariah, penulis memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Disarankan agar setiap pemanfaatan karya desain Studio Ghibli yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan dilakukan melalui mekanisme yang sah, seperti akad lisensi, kontrak kerja sama, atau izin resmi dari pemilik sah. Hal ini penting agar hak kepemilikan individu tetap terlindungi sesuai prinsip syariah dan tidak menimbulkan pelanggaran hak cipta.
2. Disarankan kepada pemerintah, akademisi, dan masyarakat untuk lebih memperhatikan nilai-nilai keadilan dan kemaslahatan dalam penggunaan teknologi AI. Regulasi dan praktik pemanfaatan AI hendaknya tidak merugikan pencipta asli, melainkan memberikan manfaat yang seimbang bagi semua pihak dengan tetap menjaga hak moral dan ekonomi pemilik karya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdi, Husnul. 2022. *13 Macam Desain dan Penjelasannya yang Lengkap, Kenali Perbedaanannya*. Liputan. Di akses pada tanggal 12 Juni 2025 di <https://share.google/e9ZcpQEMF04iq03RV>
- Alghazali, Abdul Rahman, Fiqih Muamalah, Jakarta:Kencana 2010.
- Al Quran online . di akses pada 24 april 2025. <https://quran.nu.or.id/al-baqarah/188-ash-shidiqy>,
- An-nabhani, Taqiyuddin, An-Nidham Al-Istighsodi Fi Al-islam, di terjemahkan oleh Muh Maghfur Wachid dengan judul Membangun System Ekonomi Alterative Perspektif Islam, Surabaya Risalah Gusti, cet l. 1996
- Asfar. I. T, 2019. *"Analisis Naratif, Analisis Konten, dan Analisis Semiotik (Penelitian Kualitatif)"*. Bandung: Cv Media.
- Az-Zarqa, Mustafa Ahmad, Madhal Ila Nadionyatil litizam, Beirut Dar al-Fikr. 1th. Al-Madkhal Fighu Al-Islam, Damsyik, Mathbaah Alif Ba, 1968.
- Bauer, Pat. (2023). Studio Ghibli. Di akses pada 10 Juni 2025 di <https://archive.org/details/animeclassicszet0000camp/page/292/mode/1up>
- Baihaqi, Achmad. 2022. Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Islam, Yogyakarta : Q-MEDIA
- Cahyono, A. D. 2021. *"(Library Research) Peranan Pengembangan Manajemen Kinerja Tenaga Administrasi Kesehatan Terhadap Peningkatan Mutu Pelayanan Kesehatan di Puskesmas"*. Jurnal Ilmiah Pemenang, Volume 3(2).
- Camp, Brian; Davis, Julie (2007). *Anime Classics Zettai*. Berkeley California: Stone Bridge Press. ISBN 978-1-933330-22-8. Diakses tanggal 10 Juni 2025 di <https://archive.org/details/animeclassicszet0000camp/page/292/mode/1up>
- Clinton Bill, Pratomo, Yudha. "Tren Bikin Foto ala Studio Ghibli Pakai ChatGPT Ramai di Medsos, Menuai Kontroversi"(Kompas.com 28 03 2025) di akses pada tgl 14 april 2025) <https://tekno.kompas.com/read/2025/03/28/16020057/tren-bikin-foto-ala-studio-ghibli-pakai-chatgpt-ramai-di-medsos-menuai?page=all>

- Daniel, Moehar. 2002. *"Metode Penelitian Sosial Ekonomi"*. Jakarta: BumiAksara.
- Eriana, Emi, Sita. Zein, Afrizal. 2023. Artificial Intelligence (AI). Jawa Tengah: Eureka Media Aksara
- Fajri, Desmal. 2022. Hukum Ekonomi Syariah. Sumbar: LPPM Universitas Bing Hatta.
- Gatra , Sandro, "AI Ghibli dan Pelindungan Hak Cipta Seniman" (28,03,2025), di akses pada 14 april 2025
- Goodfellow. 2014. Generative Adversarial Nets. Di akses pada 8 September 2025, di https://proceedings.neurips.cc/paper_files/paper/2014/file/f033ed80deb0234979a61f95710dbe25-Paper.pdf
- Gultom , meli hertati. 2018. Perlindungan hukum bagi pemegang hak merek terdaftar terhadap pelanggaran merek. jurnal Warta Edisi:56
- Gunawan, A. 2017. Kepemilikan Dalam Islam. Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan & Kebudayaan, 18(2), 145–158. <http://www.jurnal.uinbanten.ac.id/index.php/tazkiya/article/view/1147>
- Hapra, Umar. 2022. Islam dan tantangan Ekonomi Syariah, Jakarta:Gema Insani Press.
- Haroen, Nasrul. 2000. Fikih Muamalah. Jakarta:Gaya Media Pratama
- Hill, Jim. (2003) The Making OF Hayao Miyazaki's Part 1, di akses pada 10, Juni 2025 di http://jimhillmedia.com/alumni1/b/michael_howe/archive/2003/04/15/1391.aspx
- Hodgkins, Crystalyn. 2017. *Ghibli Producer Suzuki: Hayao Miyazaki is Preparing to Work on New Feature Film* di akses pada tanggal 10, juni,2025 di <https://www.animenewsnetwork.com/news/2017-02-24/ghibli-producer-suzuki-hayao-miyazaki-is-preparing-to-work-on-new-feature-film/.112659>
- Jaya, Hendra dkk. 2018. Kecerdasan buatan. Makasar: Fakultas MIPA
- Jaman, Ujang, baru putri,Galuh, ratna. 2021. Urgensi pelindungan hukum terhadap hak cipta karya digital.

Jamaaluddin. Sulistyowati, Indah. 2021. Buku Ajar Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence). Sidoarjo: Umsida Press

Karrfalt, Wayne (1997). *The Hollywood Reporter*. Diakses tanggal 10 Juni 2025 di <http://nausicaa.tzone.org/miyazaki/disney/media-coverage2.html>

Kholidah. 2023. Hukum Ekonomi Syariah. Yogyakarta: Semesta Aksara.

Lahida, Ahya, Mofida. Sulistiyono, Adi . 2024. Perlindungan Hak Cipta di Bidang Desain Grafis Dalam Penjualan Jasa Desain di Media Sosial. Volume .1 No. 3.

Luthfi, C. 2012. Konsep Kepemilikan dalam Islam. Jurnal Ushuluddin, 18(2), 124–140.

Maman Abdul . 2010. Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama. Jakarta: kencana.

Muhaimin. 2020. *"Metode Penelitian Hukum"*. Mataram: Mataram University Press.

Manan ,Abdul . 2010. Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama. Jakarta: kencana.PSP Nusantara Press.

Mardani, Hukum Sistem Ekonomi Islam, Jakarta : PT. Raja Gafindo Persada. 2015.

Muttaqin.,dkk. 2023. Implementasi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan. Yayasan Kita Menulis

Moon, Kat (2021). *"How Spirited Away Changed Animation Forever"*. *TIME* (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal 10, Juni, 2025.

"Toshio Suzuki Returns as Studio Ghibli President". *Jiji Press English News Service (Press release)*. Studio Ghibli. April 4, 2023. ProQuest 2794953208.

Pineda, Rafael, Antonio. 2020. *Ghibli, Goro Miyazaki Membuat CG Anime dari Earwig dan Novel Penyihir oleh Howl's Moving Castle Diana Wynne Jones*. Di akses pada tanggal 10, Juni, 2025 di <https://web.archive.org/web/20200603071511/https://www.anime-newsnetwork.com/news/2020-06-03/ghibli-goro-miyazaki-make-cg-anime-of-earwig-and-the-witch-novel-by-howl-moving-castle-diana-wynne-jones/.160215>

Piliang, Y.A. (2008). *Multiplisitas dan Diferensi: Redefinisi Desain, Teknologi dan Humanitas*. Yogyakarta: Jalasutra. di akses pada tanggal 12 Juni, 2025 di <https://serupa.id/pengertian-desain/>

Pollack, Andrew (1996). *"Disney in Pact for Films of the Top Animator in Japan"*. Diakses tanggal 10, Juni, 2025 di <https://www.nytimes.com/1996/07/24/business/disney-in-pact-for-films-of-the-top-animator-in-japan.html>

Qustulani, Muhamad. 2018. *Modul Mata Kuliah Hukum Ekonomi Syariah*. Tangerang:

Rahman, Fajrul, *Economic Doctrines Of Islam*, diterjemahkan oleh Soeroyo nastangin dengan judul *Doktrin Ekonomi Islam*, jilid I Yogyakarta: Dana Bhakti Wakaf 1995.

Ramli , Amad M . "AI Ghibli dan Pelindungan Hak Cipta Seniman", (Kompas.com – 06 04 2025) di akses pada 14 april 2025)

Roxborough, Scott (2024). *"Studio Ghibli to Receive Honorary Cannes Palme d'Or"*. Diarsipkan dari versi aslinya tanggal April 17, 2024. Diakses tanggal 10, Juni, 2025 di <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-news/studio-ghibli-honorary-cannes-palme-dor-1235875858/>

Schilling, Mark (2017). "Kiyofumi Nakajima Appointed as Studio Ghibli President". *Variety (dalam bahasa Inggris)*. Diarsipkan dari versi aslinya tanggal Februari 25, 2019. Diakses tanggal 10, Juni, 2024 di <https://variety.com/2017/film/asia/kiyofumi-nakajima-appointed-studio-ghibli-president-1202626756/>

Subiyantoro, Singgih. 2024. *Buku Ajar Artificial Intelligence*. Jateng: Underline

Sugiyono. 2016. *"Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D"*. Bandung: Alfabeta

Gunawan, Guswandi L. Disemadi. 2021 . *Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia*. NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 8(3), 207-218.

Guswandi L. Disemadi. 2021 . *Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta Dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis Di Indonesia*. NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, 8(3), 207-218.

Sulaiman, Tahrir Abdul Muhsin, Hajul Musyihil Al-ightisadiyah Bil Islam, diterjemahkan oleh ansori umar sitanggal dengan judul Menanggulangi Krisis Ekonomi Secara Islam bandung, PT Al-Maarif, cet 3, 1998

Suharsimi. Arikunto. 2010. Hak Cipta dan Hak Moral dan Manajemen Penelitian. Jakarta: Ghalia Indonesia.

Wong, Maggie Hiufu (2022). *"Japan's long-awaited Ghibli Park is now open"* (dalam bahasa Inggris). CNN. Diarsipkan dari versi aslinya tanggal November 1, 2022. Diakses tanggal 10, Juni, 2025 di <https://web.archive.org/web/20221101104153/https://www.cnn.com/travel/article/ghibli-park-japan-opens/index.html>

Toyama, Ryoko. *"Umi ga Kikoeru: Frequently Asked Questions"*. Nausicaa.net. Diarsipkan dari versi aslinya tanggal Agustus 20, 2017. Diakses tanggal 10, Juni, 2025

Zatychies, Maki (2020). *"Disney Changed Studio Ghibli Movies Without Permission"*. ScreenRant (dalam bahasa Inggris). Diakses tanggal November 10 Juni 2025 di <https://screenrant.com/studio-ghibli-movies-disney-changes-kikis-delivery-service/>