

KONTEN ANIME BERBASIS KECERDASAN BUATAN SEBAGAI PELANGGARAN HAK CIPTA: STUDI KASUS MANGA JUJUTSU KAISEN

Siti Nur Aziza

Program Studi S1 Hukum, UPN "Veteran" Jakarta, Jakarta

E-mail: *2410611023@mahasiswa.upnvj.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) memungkinkan pembuatan konten kreatif secara otomatis, termasuk adaptasi manga menjadi anime. Fenomena ini terlihat pada video AI yang mengadaptasi pertarungan Satoru Gojo dan Ryomen Sukuna dalam manga *Jujutsu Kaisen* chapter 223–236 yang belum diadaptasi secara resmi. Penelitian ini bertujuan menganalisis status hukum pembuatan dan distribusi anime berbasis AI tersebut menurut hukum perdata Indonesia serta pihak yang bertanggung jawab. Dengan metode penelitian hukum normatif, hasil penelitian menunjukkan bahwa tindakan tersebut melanggar hak adaptasi sebagai hak eksklusif pencipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum menurut Pasal 1365 KUHPperdata.

Kata kunci

Kecerdasan Buatan, Hak Cipta, Karya Derivatif, Hukum Perdata, Platform Digital

ABSTRACT

The rapid development of Artificial Intelligence (AI) has enabled the automatic creation of creative content, including the adaptation of manga into anime. This phenomenon can be observed in AI-generated videos depicting the battle between Satoru Gojo and Ryomen Sukuna from *Jujutsu Kaisen* chapters 223–236, which have not yet been officially adapted. This study aims to analyze the legal status of creating and distributing such AI-generated anime under Indonesian civil law and to identify the parties responsible for such acts. Using a normative legal research method, the study finds that these activities infringe adaptation rights as part of the copyright holder's exclusive rights under Law No. 28 of 2014 on Copyright and may constitute an unlawful act under Article 1365 of the Indonesian Civil Code.

Keywords

Artificial Intelligence, Copyright, Derivative Work, Civil Law, Digital Platform

1. PENDAHULUAN

Perkembangan kecerdasan buatan (AI) di era digital telah membawa transformasi signifikan dalam berbagai sektor, termasuk industri hiburan dan produksi konten kreatif. Kemampuan AI generatif dalam menghasilkan gambar, animasi, dan karya seni yang menyerupai karya manusia semakin berkembang pesat. Model-model seperti Sora, Midjourney, dan berbagai platform AI animasi telah memungkinkan siapapun untuk memproduksi konten visual berkualitas tinggi hanya dengan beberapa perintah teks. Kemajuan ini membuka peluang besar, namun di saat yang bersamaan menimbulkan sejumlah permasalahan hukum yang belum sepenuhnya terpecahkan, terutama yang berkaitan dengan perlindungan hak kekayaan intelektual dan hak cipta atas karya-karya yang dijadikan dasar pelatihan ataupun sumber inspirasi AI tersebut (WIPO, 2023).

Salah satu kasus yang menonjol terjadi di platform media sosial TikTok, di mana sejumlah akun mengunggah video berformat anime yang dihasilkan menggunakan

teknologi AI. Video-video tersebut mengadaptasi konten dari manga Jujutsu Kaisen (JJK) karya Gege Akutami, khususnya pertarungan epik antara Satoru Gojo dan Ryomen Sukuna yang berlangsung pada chapter 223 hingga 236. Pertarungan yang dijuluki "The Battle of the Strongest" ini merupakan salah satu momen paling dinantikan dalam sejarah manga Jujutsu Kaisen, namun hingga saat ini belum diadaptasi secara resmi ke dalam serial anime oleh studio animasi MAPPA selaku pemegang hak adaptasi.

Dengan memanfaatkan teknologi AI, akun-akun tersebut mampu memproduksi dan mempublikasikan "anime" tidak resmi dari konten manga tersebut secara masif, yang secara langsung bersinggungan dengan hak eksklusif pencipta dan pemegang hak cipta resmi atas karya tersebut. Dalam kerangka hukum Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC). Undang-undang tersebut secara tegas mengatur bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk melakukan adaptasi atas karyanya, termasuk mengubah format dari satu bentuk ke bentuk lain.

Hak adaptasi ini merupakan bagian dari hak ekonomi pencipta yang dilindungi secara hukum. Selain itu, tindakan yang merugikan pencipta sebagai akibat dari penggunaan karya tanpa izin dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Namun demikian, belum terdapat ketentuan yang secara eksplisit mengatur pertanggungjawaban atas konten yang dihasilkan oleh AI, sehingga menimbulkan kekosongan hukum yang perlu dikaji lebih lanjut (Disemadi dan Prananingtyas, 2022).

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif (*normative legal research*), yaitu penelitian yang berfokus pada analisis bahan hukum sebagai sumber utamanya. Bahan hukum yang digunakan terdiri dari tiga jenis. Pertama, bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang relevan, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Kedua, bahan hukum sekunder berupa literatur hukum, jurnal ilmiah, serta dokumen kebijakan internasional seperti laporan *World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang membahas persinggungan antara kecerdasan buatan dan hukum kekayaan intelektual. Ketiga, bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia yang digunakan untuk mendukung pemahaman konsep-konsep hukum yang relevan. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif (*normative legal research*) yang berfokus pada analisis bahan hukum sebagai sumber utama penelitian. Bahan hukum yang digunakan terdiri atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer meliputi peraturan perundang-undangan yang relevan, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata). Bahan hukum sekunder mencakup literatur hukum, jurnal ilmiah, serta dokumen kebijakan internasional, seperti laporan *World Intellectual Property Organization* (WIPO) yang membahas hubungan antara kecerdasan buatan dan hukum kekayaan intelektual. Adapun bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia digunakan untuk mendukung pemahaman terhadap konsep-konsep hukum yang relevan dengan penelitian ini.

Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan menelusuri dan mengkaji peraturan perundang-undangan, dokumen kebijakan internasional, serta berbagai jurnal ilmiah yang berkaitan dengan

hukum hak cipta, karya derivatif, perbuatan melawan hukum, dan implikasi hukum penggunaan kecerdasan buatan dalam produksi konten kreatif. Selain itu, penelitian ini juga memanfaatkan perkembangan yurisprudensi internasional sebagai bahan perbandingan hukum, khususnya putusan-putusan pengadilan yang berkaitan dengan AI dan hak cipta. Bahan hukum yang telah terkumpul kemudian dianalisis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Analisis dilakukan secara kualitatif dengan teknik deskriptif-analitis guna menghasilkan kesimpulan yang sistematis dan komprehensif mengenai perlindungan hak cipta serta pertanggungjawaban perdata atas pembuatan dan distribusi konten anime berbasis AI yang mengadaptasi karya manga tanpa izin pemegang hak cipta.

3. PEMBAHASAN

3.1 Hak Adaptasi sebagai Hak Eksklusif Pencipta dalam Hukum Hak Cipta Indonesia

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan komprehensif kepada pencipta atas karya-karya yang dihasilkannya. Hak cipta terdiri dari dua komponen utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat secara permanen pada diri pencipta dan tidak dapat dialihkan, meliputi hak untuk mencantumkan nama, hak atas keutuhan karya, serta hak untuk melakukan perubahan atas karya. Sementara itu, hak ekonomi adalah hak yang memberikan manfaat finansial kepada pencipta atau pemegang hak cipta, meliputi antara lain hak untuk melakukan penggandaan, penyiaran, distribusi, pertunjukan, pengumuman, dan yang paling relevan dalam penelitian ini adalah hak adaptasi (Zakiyah, 2022).

Hak adaptasi atau hak untuk mengubah karya dari satu bentuk ke bentuk lain secara eksplisit diatur dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC, yang menyatakan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk melakukan penerjemahan, pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian, atau perubahan format ciptaan. Berdasarkan ketentuan ini, konversi karya manga menjadi format anime merupakan tindakan adaptasi yang termasuk dalam hak eksklusif pencipta. Gege Akutami sebagai pencipta manga Jujutsu Kaisen, beserta Shueisha selaku penerbit yang memegang hak ekonomi, secara hukum memiliki hak eksklusif untuk mengizinkan atau menolak setiap bentuk adaptasi atas karya tersebut, termasuk adaptasi yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi kecerdasan buatan.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa pembuatan konten anime berbasis AI dari manga Jujutsu Kaisen tanpa izin dari Gege Akutami maupun Shueisha secara langsung melanggar hak adaptasi sebagaimana dijamin oleh Pasal 9 ayat (1) UUHC. Penggunaan teknologi AI tidak mengubah kualifikasi hukum dari tindakan tersebut, karena yang menjadi objek adaptasi tetaplah karya manga yang dilindungi hak cipta, terlepas dari alat atau metode yang digunakan untuk mengadaptasinya.

3.2 Konten Anime Berbasis AI sebagai Karya Derivatif Tidak Berlisensi

Konten anime yang dihasilkan oleh AI dari manga Jujutsu Kaisen pada chapter 223 hingga 236 dapat dikualifikasikan sebagai karya derivatif (*derivative work*) berdasarkan konsep hukum hak cipta. Karya derivatif adalah karya yang didasarkan pada atau diturunkan dari satu atau lebih karya yang sudah ada, di mana unsur-unsur yang dilindungi hak cipta dari karya asli masih dapat diidentifikasi dalam karya baru tersebut. Dalam kasus ini, AI secara langsung menggunakan karakter, alur cerita, dialog, dan visual

dari manga JJK sebagai bahan dasar untuk menghasilkan animasi, yang merupakan tindakan adaptasi tanpa izin dari pemegang hak cipta. Hal ini sejalan dengan tren global di mana penggunaan AI generatif untuk mengadaptasi karya orang lain semakin banyak dipersoalkan secara hukum, sebagaimana tercermin dalam kasus *Andersen v. Stability AI Ltd.* (2023) dan *Getty Images v. Stability AI Ltd.* (2023) di Amerika Serikat.

Penggunaan AI dalam proses adaptasi ini tidak mengurangi atau menghapus kewajiban hukum untuk memperoleh lisensi atau izin dari pemegang hak cipta. Sebaliknya, teknologi AI justru memperbesar dampak pelanggaran karena kemampuannya untuk memproduksi konten dalam skala besar dan mendistribusikannya secara masif melalui platform media sosial. Pasal 9 ayat (2) UUHC secara tegas menyatakan bahwa setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Dengan demikian, pembuatan konten anime AI dari manga JJK tanpa izin merupakan pelanggaran terhadap ketentuan tersebut, dan tidak dapat dibenarkan dengan dalih bahwa konten tersebut dibuat untuk tujuan hiburan semata atau dikategorikan sebagai karya penggemar (*fan-made*) yang tidak bersifat komersial, mengingat banyak akun TikTok yang mendistribusikan konten tersebut memperoleh manfaat ekonomi dari fitur monetisasi platform (Muryadi, 2024).

3.3 Konstruksi Pertanggungjawaban Perdata atas Distribusi Konten AI di Platform TikTok

Dalam perspektif hukum perdata, tindakan pembuatan dan distribusi konten anime berbasis AI tanpa izin dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata. Untuk memenuhi unsur perbuatan melawan hukum, terdapat empat unsur yang harus terpenuhi secara kumulatif, yaitu: (1) adanya perbuatan melawan hukum; (2) adanya kesalahan; (3) adanya kerugian; dan (4) adanya hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian (Ratnasari dan Wahyuni, 2023). Keempat unsur tersebut terpenuhi dalam kasus konten anime AI dari manga JJK, yaitu pertama, pembuatan konten anime tanpa izin dari pemegang hak cipta jelas merupakan perbuatan yang melanggar ketentuan UUHC; kedua, terdapat unsur kesalahan berupa kelalaian atau kesengajaan pihak yang memproduksi dan mengunggah konten tersebut; ketiga, tindakan tersebut berpotensi menimbulkan kerugian ekonomi bagi pemegang hak cipta; dan keempat, terdapat hubungan kausal yang jelas antara tindakan tersebut dengan kerugian yang dialami.

Terkait siapa yang dapat dimintai pertanggungjawaban perdata, terdapat beberapa pihak yang berpotensi digugat. Pembuat konten (*content creator*) yang secara langsung membuat dan mengunggah video anime AI merupakan pihak utama yang bertanggung jawab. Selain itu, pihak pengembang alat AI yang digunakan untuk membuat konten tersebut juga berpotensi dimintai pertanggungjawaban apabila sistem AI mereka terbukti dilatih menggunakan data berhak cipta tanpa izin, sebagaimana yang menjadi dasar gugatan dalam kasus-kasus serupa di tingkat internasional. Platform TikTok sebagai penyedia layanan distribusi juga dapat dimintai pertanggungjawaban secara tidak langsung apabila terbukti mengetahui adanya konten pelanggaran hak cipta namun tidak segera menghapusnya. Dalam konteks hukum Indonesia, pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan perdata berupa ganti kerugian dan permintaan penghentian perbuatan, sebagaimana diatur dalam Pasal 99 UUHC, sekaligus dapat melaporkan pelanggaran tersebut kepada platform untuk penghapusan konten berdasarkan mekanisme *notice and takedown*.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan dua hal pokok. Pertama, pembuatan dan distribusi konten anime berbasis kecerdasan buatan yang mengadaptasi manga Jujutsu Kaisen chapter 223 hingga 236 di platform TikTok merupakan pelanggaran hak cipta berdasarkan hukum perdata Indonesia. Tindakan tersebut secara langsung melanggar hak adaptasi sebagai bagian dari hak ekonomi eksklusif pencipta yang dijamin oleh Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karena dilakukan tanpa izin dari Gege Akutami selaku pencipta maupun Shueisha selaku pemegang hak cipta. Penggunaan teknologi AI tidak membebaskan pelaku dari kewajiban hukum untuk memperoleh izin, bahkan memperbesar dampak pelanggaran melalui produksi dan distribusi massal konten tidak berlisensi. Kedua, dari perspektif hukum perdata, tindakan tersebut memenuhi seluruh unsur perbuatan melawan hukum sebagaimana diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata, sehingga pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan perdata untuk memperoleh ganti rugi atas kerugian yang diderita. Pihak-pihak yang dapat dimintai pertanggungjawaban mencakup pembuat konten sebagai pelaku langsung, pengembang sistem AI yang digunakan, serta platform TikTok dalam kapasitas sebagai penyedia layanan distribusi.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Andersen, S., McKernan, K. and Ortiz, G. v. Stability AI Ltd et al. (2023) Case No. 3:23-cv-00201-WHO. United States District Court, Northern District of California. Available at: <https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.cand.408546/gov.uscourts.cand.408546.1.0.pdf> (Accessed: 10 April 2025).
- Disemadi, H.S. and Prananingtyas, P. (2022) 'Kebijakan Perlindungan Hak Cipta di Era Kecerdasan Buatan: Suatu Kajian Hukum Indonesia', Jurnal Wawasan Yuridika, 6(1), pp. 1-19. Available at: <https://ejournal.sthb.ac.id/index.php/jwy> (Accessed: 10 April 2025).
- Getty Images, Inc. v. Stability AI, Ltd. (2023) Case No. 1:23-cv-00135-UNA. United States District Court, District of Delaware. Available at: <https://storage.courtlistener.com/recap/gov.uscourts.ded.82254/gov.uscourts.ded.82254.1.0.pdf> (Accessed: 10 April 2025).
- Indonesia (2014) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Jakarta: Sekretariat Negara. Available at: <https://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/lt544b69cc8c2b4/nprt/lt544b69f7dcc3e/uu-no-28-tahun-2014-hak-cipta> (Accessed: 10 April 2025).
- Indonesia (1847) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek). Terjemahan Subekti, R. dan Tjitrosudibio, R. Jakarta: PT Pradnya Paramita.
- Muryadi, A. (2024) 'Implikasi Hukum Penggunaan Kecerdasan Buatan dalam Pembuatan Karya Seni Digital: Tinjauan Hak Cipta di Indonesia', Jurnal Hukum dan Pembangunan, 54(1), pp. 45-62. Available at: <https://jhp.ui.ac.id> (Accessed: 10 April 2025).
- Ratnasari, E. and Wahyuni, D. (2023) 'Pertanggungjawaban Perdata atas Konten yang Dihasilkan Kecerdasan Buatan dalam Perspektif Hukum Indonesia', Mimbar Hukum, 35(2), pp. 231-252. Available at: <https://jurnal.ugm.ac.id/jmh> (Accessed: 10 April 2025).

- WIPO (2023) Generative AI and Intellectual Property: Initial Issues Paper (WIPO/IP/GEN/2/23). Geneva: World Intellectual Property Organization. Available at:
https://www.wipo.int/edocs/mdocs/govbody/en/wipo_ip_gen_2_23/wipo_ip_gen_2_23.pdf (Accessed: 10 April 2025).
- WIPO (2024) Intellectual Property and Frontier Technologies: Artificial Intelligence. Geneva: World Intellectual Property Organization. Available at:
https://www.wipo.int/about-ip/en/frontier_technologies/ai.html (Accessed: 10 April 2025).
- Zakiah, Z. (2022) 'Hak Adaptasi dalam Perspektif Hukum Hak Cipta Indonesia', Jurnal Hukum Ius Quia Iustum, 29(3), pp. 587-610. Available at:
<https://journal.uii.ac.id/IUSTUM> (Accessed: 10 April 2025).