

MEMAHAMI PENERIMAAN PUBLIK

Terhadap Tren Ghiblifikasi

di X/Twitter Menggunakan Analisis
Sentimen dan Pemodelan Topik





Penulis

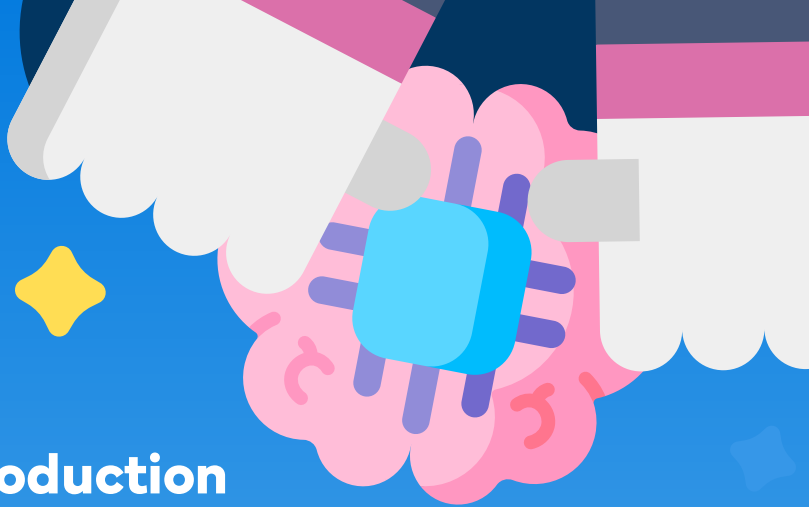
Mahardi Nalendra Syafa

Editor

Achmed Faiz Yudha Siregar

Desain dan Tata Letak

Muhammad Fanani Arifzqi



➔ Introduction

Kecerdasan Imitasi Generatif (*Generative Artificial Intelligence*) telah membawa transformasi signifikan di berbagai bidang, mulai dari tulisan, musik, video, hingga kini seni visual. Baru-baru ini, *OpenAI* meluncurkan fitur di ChatGPT yang memungkinkan pengguna untuk menghasilkan gambar dengan meniru estetika khas Studio Ghibli, sebuah studio animasi legendaris dari Jepang yang terkenal dengan karya-karyanya yang khas. Fitur ini memunculkan tren viral yang dikenal sebagai "Ghiblifikasi."

Tidak lama setelah peluncurannya, platform media sosial seperti X (Twitter) dan Instagram dibanjiri oleh pengguna yang membagikan swafoto, pemandangan, dan bahkan foto hewan peliharaan mereka yang diubah menjadi gaya Ghibli. Popularitas tren ini meroket karena beberapa alasan. Pertama, Studio Ghibli memiliki basis penggemar global yang sangat setia, dengan film-film seperti *Spirited Away* dan *My Neighbor Totoro* menjadi film populer ikonik mereka. Kedua, aksesibilitas fitur ini memudahkan siapa saja untuk mengubah diri mereka menjadi seperti dalam anime klasik tersebut.

Di tengah euforia ini, fenomena Ghiblifikasi juga memicu berbagai kontroversi. Kekhawatiran serius muncul mengenai aspek hukum, etika, dan privasi dari penggunaan gaya seni yang khas tanpa izin dari pemiliknya. Lebih jauh lagi, tren ini telah membuka kembali perdebatan tentang dampak jangka panjang akal imitasi (*artificial intelligence*) terhadap masa depan industri kreatif, termasuk bagaimana teknologi ini dapat menggantikan peran seniman manusia dan mengubah persepsi masyarakat tentang nilai sebuah karya seni.

➔ Problem Formulation



Bagaimana distribusi sentimen dan topik dominan dalam percakapan publik di platform X/Twitter mengenai fenomena Ghiblifikasi?

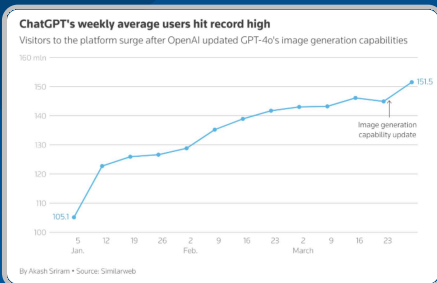


Bagaimana fenomena Ghiblifikasi menimbulkan kekhawatiran tentang masa depan industri kreatif, khususnya dalam aspek hukum (hak cipta), etika (orisinalitas karya), dan dampaknya terhadap para seniman?

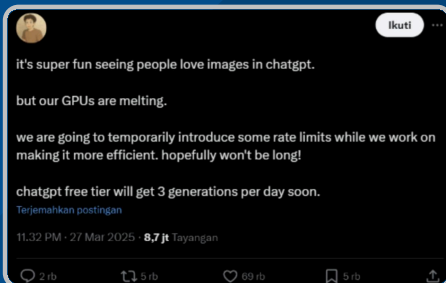


➔ Perkembangan GenAI dan Kemampuannya Meniru Gaya Studio Ghibli

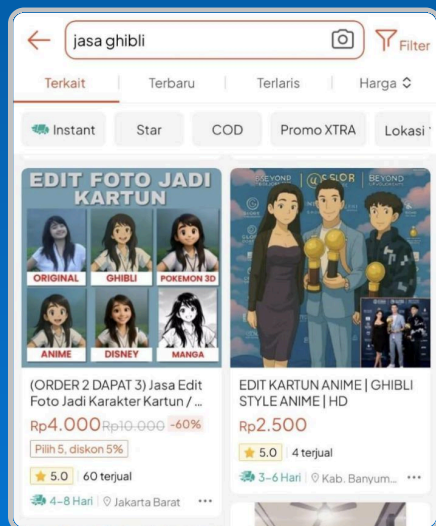
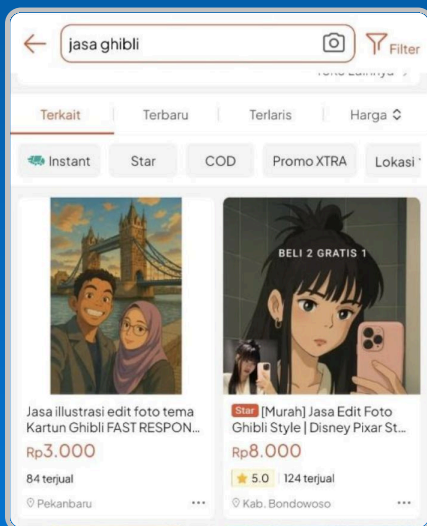
Di Indonesia, fenomena Ghiblifikasi bertepatan dengan perayaan Idul Fitri 1446 H, di mana banyak orang mengunggah foto keluarga yang kemudian diubah menjadi gaya Ghibli. Keinginan untuk melihat diri sendiri dalam gaya anime Ghibli sangat digandrungi. Menurut Reuters, data dari Similarweb menunjukkan tren viral ini membantu mendorong rata-rata pengguna aktif mingguan layanan tersebut melampaui 150 juta untuk pertama kalinya ^[1]. Permintaan untuk layanan ini begitu besar sehingga CEO OpenAI, Sam Altman, menyatakan bahwa unit pemrosesan grafis (GPU) mereka "meleleh."



Grafik oleh Reuters berdasarkan data dari SimilarWeb, dari artikel oleh Akash Sriram (2023)



Berbeda dengan ilustrasi digital tradisional yang membutuhkan keahlian dan latihan bertahun-tahun, GenAI memungkinkan pengguna menghasilkan visual hanya dalam hitungan detik. Demokratisasi kreativitas ini adalah salah satu alasan utama popularitas seni yang dihasilkan oleh akal imitasi [2]. Namun, kemudahan inilah yang memicu kekhawatiran di kalangan seniman profesional, yang merasa bahwa kerja keras dan kemampuan artistik mereka selama bertahun-tahun kini dibayangi oleh kemampuan mesin. Tren ini bahkan telah memunculkan layanan berbayar untuk mengubah foto menjadi gaya Ghibli, yang tersebar di berbagai toko online seperti Shopee dengan harga yang relatif murah.



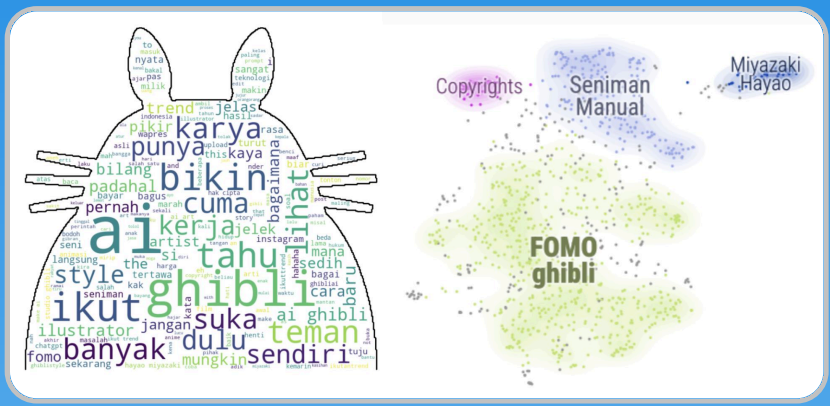
➔ Tren Ghiblifikasi dan Distribusi Topik Diskusi

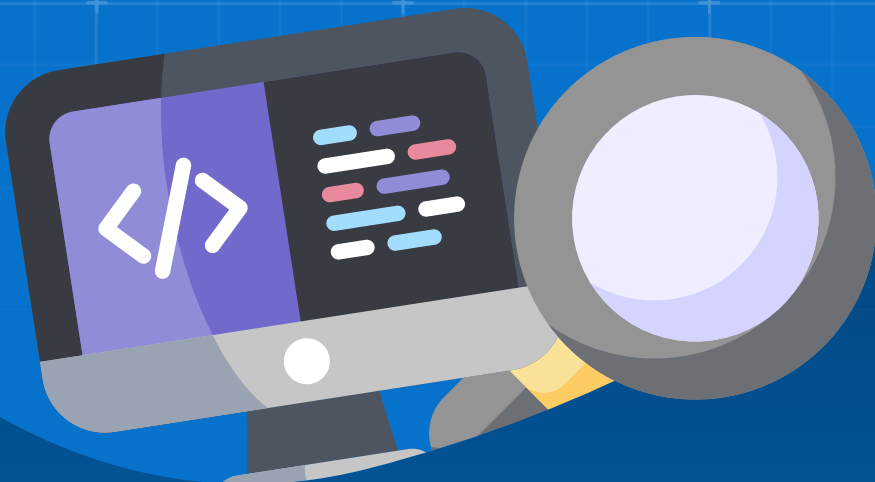
Di Indonesia, tren Ghiblifikasi juga menyebar luas, terutama di platform media sosial seperti X/Twitter dan Instagram. Fenomena ini tidak hanya diikuti oleh masyarakat umum tetapi juga oleh akun-akun populer yang membagikan hasil Ghiblifikasi dari berbagai momen. Beberapa bahkan mengubah momen-momen penting yang menampilkan tokoh-tokoh politik seperti Prabowo Subianto, Joko Widodo, Susilo Bambang Yudhoyono, dan bahkan Soeharto, yang berhasil mendapatkan jutaan tayangan.



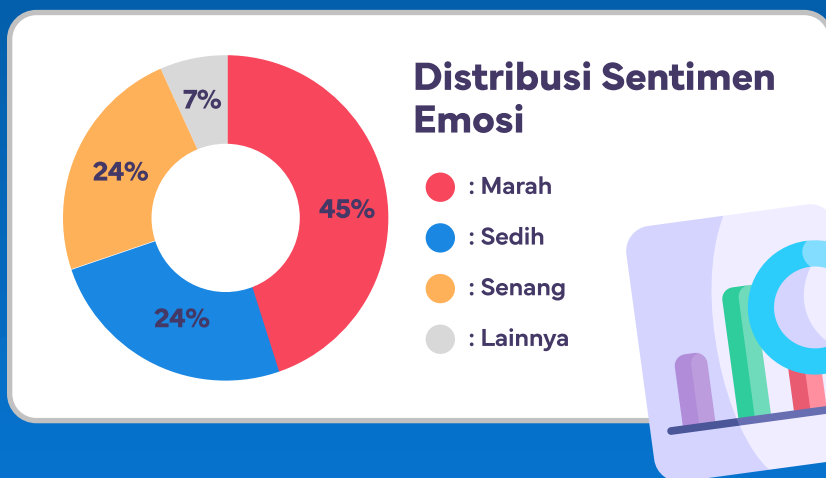
Untuk memahami respons publik di Indonesia terhadap fenomena ini, dilakukan analisis mendalam terhadap percakapan di platform X/Twitter selama periode April 2025. Dengan menggunakan kata kunci "ghibli," sebanyak 1.036 tweet paling populer dari pengguna di Indonesia dikumpulkan. Data ini kemudian diolah menggunakan metode pemodelan topik dan analisis sentimen, dengan memanfaatkan model pre-trained machine learning IndoBERT, yang sudah dilatih untuk memahami sentimen guna mengidentifikasi tema percakapan dan mengukur distribusi emosi publik.

Hasil analisis menunjukkan bahwa percakapan publik cenderung kritis, dengan banyak yang memandang tren tersebut sebagai fear of missing out (FOMO) tanpa pemahaman mendalam tentang dampaknya. topik besar berikutnya yang juga mendominasi diskusi adalah kritik terhadap Ghiblifikasi sebagai penghinaan terhadap hasil kerja para seniman, di mana seni sejati dianggap lahir dari emosi dan sentuhan manusia, bukan dari mesin. Masalah hak cipta juga menjadi sorotan tajam, dengan kekhawatiran bahwa model AI dilatih menggunakan jutaan gambar berhak cipta untuk meniru gaya yang serupa. Lebih spesifik lagi, banyak pengguna merasa tren ini tidak menghormati Hayao Miyazaki, tokoh sentral Studio Ghibli.

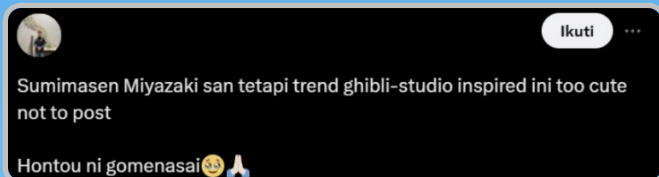




Wacana mengenai topik-topik ini tercermin dalam distribusi sentimen publik. Analisis menunjukkan bahwa respons emosional didominasi oleh marah (45%), diikuti oleh sedih (24%) dan senang (24%), dengan porsi kecil untuk emosi lain seperti jijik dan cinta (total 7%). Distribusi ini menunjukkan bahwa fenomena Ghiblifikasi cenderung menimbulkan reaksi negatif yang didominasi oleh emosi Marah dan Sedih.









➔ Kekhawatiran Masa Depan Mengenai Kemampuan GenAI di Dunia Seni

Secara umum, hukum hak cipta dibuat untuk melindungi karya yang diciptakan oleh individu. Namun, kemunculan seni yang dihasilkan AI menimbulkan pertanyaan mendasar tentang kepemilikan, sehingga tidak jelas apakah hak cipta menjadi milik pengembang AI, pengguna yang memberikan perintah, atau sistem AI itu sendiri. Dalam konteks Indonesia, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara tersirat menyatakan bahwa karya yang diciptakan sepenuhnya oleh mesin tanpa campur tangan manusia yang signifikan tidak mendapatkan perlindungan hak cipta. Posisi hukum ini menunjukkan bahwa karya dari AI dapat dianggap sebagai bagian dari domain publik dan dapat digunakan secara bebas.

Selain kompleksitas hak cipta, ada juga risiko keamanan siber dan privasi yang signifikan. Kasus-kasus telah ditemukan di mana akun pengguna di platform AI dicuri dan dijual di dark web, mengekspos riwayat interaksi dan gambar yang mereka hasilkan ^[3]. Lebih jauh lagi, penggunaan AI gaya Ghibli berpotensi merupakan pelanggaran hak cipta, karena model tersebut sering dilatih menggunakan karya visual Studio Ghibli tanpa izin. Pelanggaran ini bukan hanya masalah hukum tetapi juga menciptakan celah keamanan ^[4]. Konten tiruan tanpa atribusi dapat dieksploitasi oleh pihak yang tidak bertanggung jawab untuk pemerasan digital atau rekayasa sosial, yang menimbulkan risiko keamanan jangka panjang yang sering luput dari perhatian pengguna.

→ Kesimpulan

Fenomena Ghiblifikasi berfungsi sebagai studi kasus yang relevan untuk mengkaji persimpangan antara inovasi teknologi, budaya populer, serta implikasi etis dan hukumnya. Tren ini menyoroti antusiasme publik terhadap kemudahan akses pada ekspresi kreatif, tetapi secara bersamaan memicu perdebatan sengit tentang orisinalitas, hak cipta, dan masa depan para seniman.

Analisis sentimen percakapan di platform X/Twitter di Indonesia menunjukkan bahwa respons public yang beragam. Meskipun beberapa menikmatinya sebagai hiburan, sentimen yang dominan cenderung negatif, berpusat pada kemarahan dan kesedihan. Hal ini menunjukkan adanya kesadaran kritis di kalangan sebagian masyarakat mengenai isu-isu penghormatan terhadap seniman, etika, dan hak kekayaan intelektual.

Pada akhirnya, tren ini menggarisbawahi urgensi untuk menciptakan kerangka peraturan yang lebih jelas dan adaptif untuk seni yang dihasilkan oleh AI. Diperlukan dialog konstruktif antara pengembang teknologi, seniman, pembuat kebijakan, dan publik untuk menemukan keseimbangan. Keseimbangan ini harus mampu mendorong inovasi tanpa mengorbankan nilai-nilai fundamental seperti orisinalitas, penghormatan terhadap proses kreatif, dan perlindungan hak-hak seniman yang menjadi tulang punggung industri kreatif.

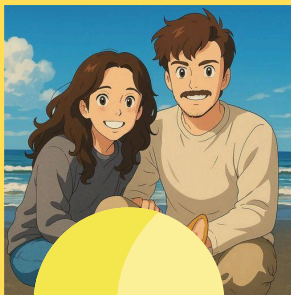
➔ REFERENSI

[1] Sriram, A. (2025) Ghibli effect: ChatGPT usage hits record after rollout of viral feature. <https://www.reuters.com/technology/artificial-intelligence/ghibli-effect-chatgpt-usage-hits-record-after-rollout-viral-feature-2025-04-01/> (Accessed: June 10, 2025).

[2] Garcia, M.B. (2024) 'The Paradox of Artificial Creativity: Challenges and Opportunities of Generative AI Artistry,' Creativity Research Journal, pp. 1–14. <https://doi.org/10.1080/10400419.2024.2354622>.

[3] Blauth, T.F., Gstrein, O.J. and Zwitter, A. (2022) 'Artificial Intelligence Crime: An overview of Malicious use and abuse of AI,' IEEE Access, 10, pp. 77110–77122. <https://doi.org/10.1109/access.2022.3191790>.

[4] Deckker, D. and Sumanasekara, S. (2025) 'Dreams and Data: Ghibli-Style art, copyright, and the rise of viral AI imagery,' COMPUTING AND PROCESSING [Preprint]. <https://doi.org/10.36227/techrxiv.174353158.87082654/v1>.





Center for Digital Society

Faculty of Social and Political Sciences
Universitas Gadjah Mada
Room BC 201-203, BC Building 2nd Floor,
Jalan Socio Yustisia 1
Bulaksumur, Yogyakarta, 55281, Indonesia

Phone: (0274) 563362, Ext. 116
Email: cfds.fisipol@ugm.ac.id
Website: cfds.fisipol.ugm.ac.id

 facebook.com/cfdsugm  Center for Digital Society (CDFS)

 @cfds_ugm  @cfds_ugm