

PERLIDUNGAN HUKUM PENCIPTA KARYA VISUAL KOMIK ATAS PENGUNAAN DATABASE OLEH PROGRAM KECERDASAN BUATAN (AI)

FAHLEVI ANGGARA FAJRIN, ELFRIDA RATNAWATI

Fakultas Hukum, Universitas Trisakti
angga.fajrin@gmail.com, elfrida.r@trisakti.ac.id

Abstract: *Visual art is one of the oldest ways for humanity to convey their life stories and the history of their civilization, starting from the drawings made by ancient humans on various cave walls, then the raised reliefs and paintings on the walls of religious temples, Hieroglyphic writings, paintings that emerged during the Renaissance period, and even now humanity still enjoys creating and enjoying stories conveyed through visual art media in the form of photos, videos, 2D and 3D animations, as well as comics. The presence of generative Artificial Intelligence (AI) program increasingly facilitates humans to engage in drawing activities and turn those images into a comic book even if the human lacks drawing skills entirely. However, the presence of comic books whose drawings are assisted by AI programs raises new issues. Generative AI programs such as Midjourney, Stable Diffusion, Bing Image Creator, and the likes can produce images simply by a set of command sentences because the companies that own generative AI programs employ data scraping techniques. When data scraping is performed, all the data available on the internet can be collected in unnumbered quantities, and the data scraping program will not care whether the data is protected by Copyright Law and Personal Data Protection Law or not. Copyright Law and Personal Data Protection in Indonesia themselves still cannot provide adequate protection from said act either, but, from the perspective of Responsive Law theory, there is a possibility that comic books and pages in Indonesia can be protected through the Personal Data Protection Law.*

Keywords: *Artificial Intelligence, Copyright Law. Personal Data Protection Law. Comic Books*

Abstrak: Seni visual adalah salah satu cara yang tertua bagi umat manusia untuk menyampaikan kisah hidup dan sejarah peradaban mereka, mulai dari gambar-gambar yang dibuat manusia jaman purba di berbagai dinding gua, kemudian relief timbul serta lukisan di berbagai dinding kuil peribadatan, tulisan Hieroglif, lukisan-lukisan yang muncul pada masa Renaisans bahkan, hingga kini umat manusia masih gemar membuat dan menikmati kisah-kisah yang dibawa menggunakan media seni visual dalam bentuk foto, video, animasi 2D dan 3D, serta komik. Kehadiran program Kecerdasan Buatan (AI) generatif semakin memberikan kemudahan untuk manusia melakukan kegiatan menggambar dan menyusun kumpulan gambar tersebut menjadi suatu buku komik walaupun manusia tersebut tidak memiliki keahlian menggambar sama sekali. Namun, kehadiran buku komik yang gambar-gambarnya dibantu pembuatannya dengan program AI menimbulkan masalah baru. Program Kecerdasan Buatan (AI) generatif seperti Midjourney, Stable Difussion, Bing Image Creator dan berbagai program AI generatif lainnya dapat menghasilkan gambar hanya dengan dimasukan sekumpulan kalimat perintah dapat terjadi karena, perusahaan pemilik program AI generatif melakukan teknik data scraping yaitu, pengumpulan data secara otomatis. Saat data scraping dilakukan, maka seluruh data yang ada di internet dapat dikumpulkan sebanyak-banyaknya dan program data scraping tidak akan peduli apakah data tersebut merupakan data yang dilindungi oleh hukum perlindungan hak atas ciptaan dan perlindungan data seorang individu atau tidak akan tetapi, hukum perlindungan hak atas ciptaan dan perlindungan data seorang individu di Indonesia masih belum dapat memberikan perlindungan yang memadai tapi, dengan menggunakan perspektif teori Hukum Responsif, ada kemungkinan karya seni komik di Indonesia dapat diberikan perlindungan melalui Undang-Undang Perlindungan Data Pribadi.

Kata Kunci: Kecerdasan Buatan, Hak Cipta, Perlindungan Data Pribadi, Komik.

A. Pendahuluan

Pendahuluan Kemunculan program kecerdasan buatan generatif atau yang dalam bahasa Inggrisnya lebih dikenal sebagai Generative Artificial Intelligence (Generative AI) yang dapat dilatih sistemnya untuk menirukan gaya gambar milik seniman dan perusahaan tertentu menimbulkan banyak pertanyaan terkait perlindungan hak cipta terhadap gambar berbagai seniman yang diambil oleh sistem AI generatif sebagai landasan data (database) program AI generatif tersebut agar program AI tersebut bisa mempelajari dan meniru berbagai gaya gambar seniman yang dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan gambar sesuai keinginan pengguna program AI tersebut berdasarkan prompt yang ditulis oleh pengguna program AI tersebut.

Cara program AI generatif mempelajari dan meniru berbagai data gambar seniman yang dijadikan sebagai referensi untuk mempelajari dan meniru berbagai data gambar seniman manusia dimulai ketika program AI tersebut dimasukan berbagai data melalui proses pengambilan data melalui internet yang disebut sebagai data scraping (Amarikwa, 2024; Maiberg, 2023; Li, 2023; Fotheringham, 2024; Appel, Neelbauer, & Schweidel, 2023; Edwards, 2024; Waite, 2023; Shamim, 2023). Menurut Diego Asturias, seorang jurnalis teknologi berkebangsaan Amerika Serikat yang merupakan lulusan bidang Teknologi Antar Jaringan (Internetworking Tech), web scraping yang juga dikenal sebagai web harvesting atau data scraping adalah, proses pengumpulan data secara otomatis dari situs web, layanan web, dan aplikasi web. Proses ini melibatkan penggunaan script atau program otomatis lainnya (2024).

Script atau scripting language adalah sebuah bahasa program komputer yang memiliki beberapa commands yaitu sebuah kata atau frasa yang ketika diketik atau diucapkan menyebabkan komputer untuk melakukan operasi tertentu. Sebuah kata atau frasa tersebut tersimpan di dalam suatu file yang dapat dijalankan tanpa harus dikompilasikan (compile). Compile dalam bahasa teknis teknologi komputer adalah keadaan di mana suatu komputer dapat menjalankan suatu program tanpa memerlukan suatu program perangkat lunak agar komputer tersebut dapat menjalankan program tersebut dari Kumpulan kode yang tertulis di dalam perangkat bahasa pemrograman seperti bahasa pemrograman JavaScript, Python atau C++ (Computer Hope, 2022.; Computer Hope, 2023.).

Masih menurut Diego Asturias, Script atau program yang berfungsi untuk melakukan pengumpulan data tersebut mengakses struktur HTML. Menurut Rohi Abdulloh, ia menyatakan bahwa, "HTML merupakan singkatan dari HyperText Markup Language yang merupakan standar bahasa web yang penggunaannya dikelola oleh website W3C (World Wide Web Consortium) dalam bentuk tag-tag yang mengatur setiap elemen situs web." (2018.). Menurut Didik Setiawan, ia menyatakan bahwa, "HTML atau HyperText Markup Language adalah bahasa pemrograman terstruktur yang dikembangkan untuk membuat halaman situs web yang dapat diakses atau ditampilkan menggunakan Web Browser (Mesin Pencari Situs Web)." (2017).

Data yang dikumpulkan dari halaman web oleh program data scraping dengan mengakses struktur HTML tersebut kemudian di Parsing Data, lalu setelah tahap Parsing Data selesai, elemen-elemen tertentu yang diperlukan dari halaman web dianalisa lebih lanjut. Kegiatan Parsing Data sendiri dalam makna teknis ilmu teknologi komputer adalah proses pengambilan data dalam satu format kemudian mengubahnya ke format yang lain dalam rangka mengurai data tersebut (Coding Studio, 2021). Data yang telah berhasil dikumpulkan kemudian dimasukan ke dalam program AI generatif untuk melatih program AI generatif tersebut agar dapat menghasilkan gambar sesuai dengan susunan kata dalam prompt yang ditulis dan dimasukan oleh pengguna program AI tersebut.

Cara program AI generatif dilatih untuk menghasilkan gambar sesuai dengan

susunan kata yang terdapat dalam prompt adalah dengan menggunakan sebuah model generatif yang menggambarkan bagaimana dataset dihasilkan, dalam hal model probabilitas. dengan mengambil sampel dari model ini, kita dapat menghasilkan data baru. Sederhananya, program AI Generative Adversarial Nets akan menggunakan beberapa jenis data yang seragam yang kemudian diolah oleh model sistem di dalam GAN yang disebut sebagai Generator dan Diskriminator. Generator mengambil vector noise acak dan menghasilkan gambar, sedangkan Diskriminator mengambil gambar dan mengeluarkan probabilitas apakah itu asli atau palsu (Goodfellow dkk., 2014).

Vector noise sendiri adalah vektor nilai acak yang umumnya digunakan sebagai input untuk model generatif, seperti Generative Adversarial Network (GAN) (AI Art Generator, t.t.). Vektor nilai acak maksudnya adalah kumpulan angka atau elemen di dalam program yang dihasilkan secara acak. Setiap elemen dalam vektor dipilih secara independen dari distribusi probabilitas, seperti distribusi seragam atau normal. Nilai-nilai dalam vektor tidak ditentukan sebelumnya melainkan ditentukan secara acak (Taboga, 2021.; Awati, 2022.). Distribusi probabilitas sendiri mengacu pada rumus matematika yang menggambarkan kemungkinan berbagai hasil atau peristiwa dalam suatu proses acak. Ini memberikan cara untuk mengukur ketidakpastian yang terkait dengan suatu peristiwa atau hasil tertentu. Distribusi probabilitas dapat memiliki berbagai bentuk, seperti distribusi normal, distribusi seragam, atau distribusi binomial, tergantung pada sifat dari proses acak yang sedang dimodelkan (Universitas Esa Unggul, 2019).

Keacakan dalam vektor memungkinkan untuk variasi dan keragaman dalam output yang dihasilkan oleh model Generator. Analogi cara bekerjanya sistem di dalam GAN dapat dianggap seperti tim pemalsu yang berusaha membuat uang palsu dan menggunakannya tanpa terdeteksi, sementara diskriminator mirip dengan polisi yang berusaha mencari keberadaan uang palsu yang beredar dan memeriksanya. Persaingan antara sistem Generator dan Diskriminator mendorong kedua tim untuk meningkatkan metode mereka hingga mata uang palsu tidak dapat dibedakan dari barang asli. Proses ini terus terjadi hingga Generator berhasil menghasilkan data baru berbentuk gambar yang sulit dibedakan dengan gambar yang menjadi database (data landasan) yang digunakan oleh program AI GAN tersebut (Cheltenham & Elgar, 2022; Goodfellow dkk., 2014.).

Setelah Generator dan Diskriminator di dalam program AI GAN berhasil menghasilkan gambar baru berdasarkan database yang tersedia, pengguna program AI GAN dapat melatih program AI GAN tersebut dengan menggunakan berbagai gambar lainnya sebagai database untuk program AI GAN tersebut dan juga menggunakan prompt untuk memberikan perintah kepada program AI GAN agar menghasilkan gambar sesuai dengan prompt dari data yang tersedia.

Kata “prompt” sendiri berarti sesuatu yang menggugah atau membantu dengan menyarankan atau menyatakan berbagai kata dari suatu rangkaian kalimat yang mana kata setelah kata yang ditulis adalah kata yang terlupakan atau tidak diketahui secara utuh sedangkan, menurut artikel yang dimuat di website Study Smarter, prompt berarti pengenalan suatu topik atau tema dan langkah-langkah bagaimana menuliskan topik atau tema tersebut. Prompt sendiri dalam penggunaannya di program AI penghasil gambar adalah sekumpulan rangkaian kata atau kalimat berisi rincian perintah untuk dimasukkan ke dalam program AI agar AI tersebut dapat menghasilkan gambar atau tulisan dan dalam penelitian ini lebih spesifiknya prompt adalah sekumpulan kalimat perintah yang ditulis oleh pengguna program AI penghasil gambar yang dimasukkan ke dalam program AI tersebut agar dapat menghasilkan gambar yang diinginkan pengguna (Merriam-Webster, t.t.; Study Smarter, t.t.).

Kemudahan dalam menggunakan program AI untuk menghasilkan sebuah gambar sesuai dengan prompt yang ditulis ke dalam program AI tersebut oleh penggunanya dapat

juga menjadikan pengguna AI tersebut bisa menciptakan suatu buku komik yang setiap halamannya memiliki gambar-gambar yang berbeda tapi memiliki gaya visual yang serupa sehingga, kumpulan gambar yang terdapat di dalam komik tersebut terlihat konsisten walau sang pengguna tidak pernah menggambar sama sekali dalam hidupnya. Fenomena baru ini memunculkan polemik bagi para komikus di seluruh negara di dunia termasuk di Indonesia yang mana di Indonesia sudah ada kasus kemunculan komik yang dibuat dengan bantuan AI. Sebagai contoh, pada tahun 2023 di media sosial X atau yang lebih dikenal sebagai Twitter muncul perdebatan mengenai komik berjudul “Roseblade Chronicles” dan “Protector of Nusantara” yang mana kedua komik tersebut dibuat dengan menggunakan bantuan aplikasi AI (Zero, 2023).

Selain itu, kanal YouTube yang beroperasi di Indonesia dengan nama Kampus Tutorial dan Belajar AI juga telah mengunggah video tutorial cara menggunakan website AI based image generator bernama ComicAI yang mana salah satu tujuan dibuatnya komik yang gambar-gambarnya dibantu pembuatannya oleh AI tersebut adalah untuk diunggah ke platform komik digital seperti webtoon agar pembuatnya bisa mendapatkan uang sedangkan gambar buatan AI sendiri masih samar-samar status hak ciptanya.

Akibat fenomena ini, banyak seniman visual yang termasuk di dalamnya adalah komikus di seluruh negara di dunia termasuk di Indonesia merasa dirugikan oleh kehadiran program AI generatif seperti Midjourney, Stable Diffusion, Bing Image Creator karena, perusahaan pemilik program-program tersebut dapat dengan mudah mengambil data dari berbagai foto dan gambar yang ada di berbagai website dan sosial media dengan teknik pengambilan data secara massif (data scraping) setiap harinya untuk melatih program-program AI tersebut agar dapat menghasilkan gambar sesuai dengan prompt yang ditulis oleh para pengguna program AI tersebut untuk menghasilkan karya seni komik yang mereka inginkan tanpa memerdulikan apakah sumber data yang digunakan oleh program AI tersebut berasal dari komik yang komikus pencipta komik tersebut tidak pernah memberikan izin sama sekali pada program AI tersebut agar karyanya dapat dijadikan sumber data untuk melatih program AI tersebut dan sampai saat ini banyak komikus dan pegiat seni visual lainnya yang melakukan protes di sosial media seperti dengan memberikan tagar #TolakGambarAi dan #SenimanLokalTolakAI di media sosial X atau yang lebih dikenal sebagai Twitter (Sari, 2024).

Menurut jurnal yang ditulis oleh Rizky Fauzi, Tasya Safira terdapat tiga sisi yang harus ditinjau terhadap karya seni seperti gambar yang dihasilkan oleh program AI untuk menentukan apakah gambar tersebut bisa mendapatkan perlindungan hak cipta atau tidak, yaitu:

1. Tinjauan terhadap karya cipta yang dihasilkan berdasarkan aturan hak terhadap suatu karya ciptaan di Indonesia yang mana berdasarkan aturan tersebut, hanya manusia beserta karya dalam bentuk berupa sinematografi, seni rupa, buku dan sejenisnya selama ciptaan tersebut merupakan ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dapat diberikan perlindungan hak atas ciptaan.
2. Tinjauan keterlibatan usaha kecerdasan yang dimiliki otak manusia (intelektual) dan ekspresi pribadi dan khas seorang manusia melalui karya ciptaannya dengan merujuk pada pernyataan George Wilhelm Frederich Hegel mengenai filosofi hak di mana dia menjelaskan bahwa, perlindungan terhadap kekayaan intelektual berdasarkan pada keberadaan ekspresi pribadi yang diberikan kepada objek yang dianggap karya cipta.
3. Tinjauan untuk menilai keaslian suatu karya sebagai unsur utama agar suatu karya seni bisa mendapat perlindungan hak cipta. Suatu karya seni harus memiliki keaslian sehingga, dapat menunjukkan unsur kebaruan di dalamnya. Usaha untuk memperlihatkan unsur kebaruan di dalam karya seni menunjukkan keterlibatan

usaha seseorang di dalam proses pembuatan karya seninya. Untuk menilai keaslian suatu karya seni, suatu kegiatan analisa dapat dilakukan terhadap tahapan persiapan, proses pengerjaan dan tahap serta proses penyelesaian karya seni milik orang tersebut. Kaitannya dengan AI adalah, kegiatan analisa tersebut berguna untuk memeriksa unsur dominan usaha seorang manusia di dalam pembuatan suatu karya seni sehingga, di dalam menganalisa unsur dominan usaha manusia pada suatu karya seni, maka penilaian keaslian karya seni melalui 3 tahapan proses pembuatan karya seni yang sebagaimana diterapkan di Uni Eropa dalam beberapa kasus kekayaan intelektual (Hugenholtz & Quintais, 2021) dapat ditiru. 3 tahapan tersebut yaitu: 1) Proses pencarian, penyusunan dan pengembangan konsep karya seni. Tahap pencarian, penyusunan dan pengembangan konsep suatu karya seni dilakukan dengan usaha otak seorang manusia untuk mencari, mengolah dan menyusun ide atau gagasan yang dimiliki oleh manusia agar dapat diwujudkan melalui media yang dipilih orang tersebut. Tahapan pencarian, penyusunan dan pengembangan konsep suatu karya seni atau ciptaan akan menunjukkan usaha berpikir seorang pencipta karya untuk memberikan makna dan tujuan karya yang akan dibuatnya. Hal tersebut ditunjukkan dalam kegiatan seorang pencipta dalam menyusun, menyunting, membuat komposisi suatu karya cipta. Ide atau gagasan dalam pembuatan suatu karya seni merupakan dasar dalam memberikan tujuan atau makna pada karya seni yang dibuat oleh penciptanya. 2) Proses penciptaan karya, yang dimulai dari penerjemahan ide atau gagasan ke medium karya seni yang akan digunakan karena dalam hukum perlindungan hak atas ciptaan suatu karya seni, suatu karya seni tidak bisa diberikan pada karya yang tidak ada bentuk nyatanya, demikian pula proses atau cara membuat suatu karya seni atau karya cipta seperti proses melukis pada medium kanvas atau kertas atau medium lainnya, proses penulisan pada karya sastra, dan proses pengambilan gambar jika karyanya adalah karya sinematografi. Namun, keberadaan bukti proses penciptaan suatu karya cipta akan menunjukkan keterlibatan seorang pencipta di dalam proses menerjemahkan pikirannya ke medium karya seni yang ia gunakan untuk menyalurkan idenya menjadi suatu objek yang memiliki bentuk fisiknya yang dapat diceraap oleh satu atau lebih dari satu panca indra yang dimiliki manusia dan akan memberikan nilai keaslian karena setiap individu memiliki pilihan kreatif dalam sentuhan pribadinya dalam karya tersebut. 3) Proses penyelesaian karya seni. Proses ini merupakan tahapan akhir dalam pembuatan suatu karya seni karena pencipta karya seni tersebut melakukan penyempurnaan terhadap karya yang sedang dibuat. Klik atau ketuk di sini untuk memasukkan teks.. Dalam bidang seni dengan media Animasi, media yang saya pelajari proses pembuatannya selama empat setengah tahun untuk mendapatkan gelar Sarjana Desain, proses ini disebut sebagai post-production, yaitu proses memberikan warna pada cuplikan film atau video, proses memberikan visual effect seperti efek ledakan atau efek memberikan luka palsu pada tubuh seorang aktor, dan sebagainya.

Berdasarkan tiga tinjauan dan tiga tahapan dalam meninjau apakah suatu karya seni dapat diberikan perlindungan hak atas ciptaan atau tidak, menurut jurnal tersebut karya seni berbentuk gambar yang dihasilkan oleh AI tidak dapat diberikan hukum perlindungan atas hak ciptaan (2022). Selain itu, karena hukum Indonesia menuntut suatu karya seni visual harus memiliki ciri khas unik yang merupakan jati diri karya tersebut agar dapat diakui sebagai suatu ciptaan yang dihasilkan oleh seseorang atau suatu kelompok, maka sampai saat ini belum ada payung hukum yang dapat memberikan perlindungan atas suatu karya seni visual yang dihasilkan dengan bantuan AI (Michael. H., & Limantara. P, 2023).

Selain itu, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), definisi orang adalah kata benda ganti untuk merujuk kepada kata “manusia”. Kendati begitu, tetap saja di Indonesia masih ada sangat banyak individu yang ingin dan akan terus mencoba membuat komik dengan menggunakan program AI terbukti dengan jumlah penonton video kanal Kampus Tutorial dan Belajar AI pada topik belajar membuat komik Webtoon dengan menggunakan AI yang mencapai lima hingga sepuluh ribu penonton.

Berdasarkan fenomena ini, penulis sebagai seseorang yang berkecimpung di dunia seni visual dan menyandang gelar Sarjana Desain memiliki keinginan untuk mengetahui bagaimana hukum hak cipta Indonesia dapat diperbaharui agar dapat melindungi berbagai ilustrasi dan komik yang beredar di Indonesia terhindar dari teknik data scraping yang diterapkan oleh perusahaan-perusahaan pemilik program Generative AI yang basisnya berada di luar negara Indonesia. Dua Pokok permasalahan yang akan dibahas dalam jurnal ini antara lain: 1) Apakah peraturan tentang perlindungan hukum pencipta karya seni komik terhadap penggunaan data base oleh program Kecerdasan Buatan (AI) sudah memadai? 2) Bagaimana perlindungan hukum dapat diberikan kepada pencipta seni komik atas karyanya yang digunakan oleh program kecerdasan buatan (AI)?

B. Metodologi Penelitian

Penelitian ini bersifat normatif, dengan menggunakan aturan tentang perlindungan terhadap data yang dimiliki seorang individu yang diterapkan pada tahun 2022b dan aturan tentang perlindungan terhadap hak atas karya cipta yang diterapkan pada tahun 2014 sebagai landasan penelitiannya, penelitian ini juga menggunakan pendekatan interdisipliner dengan menggunakan kasus komik AI berjudul “Roseblade Chronicles” dan “Protector of Nusantara” yang pernah terbit di aplikasi baca komik digital Webtoon beserta keberadaan video tutorial cara membuat komik Webtoon menggunakan aplikasi ComicAI yang terdapat pada kanal YouTube Kampus Tutorial dan Belajar AI, dan menggunakan teknik deduktif.

C. Hasil dan Pembahasan dan Analisa

Komik adalah suatu media karya seni visual yang banyak digemari oleh berbagai lapisan masyarakat. Menurut seorang kartunis berkebangsaan Amerika Serikat, Scott McCloud, komik adalah, “Kumpulan gambar yang saling disandingkan secara sengaja dalam urutan yang teratur untuk menyampaikan informasi dan untuk menghasilkan tanggapan estetis atas susunan kumpulan gambar yang dibaca oleh pihak yang membacanya.” (Schwochert, 2015.). Menurut komikus bernama Pierre Couperie, “Komik adalah kumpulan gambar dalam beberapa panel yang ditambahkan teks yang setidaknya memiliki satu tokoh permanen yang dapat dikenal oleh pembacanya dalam setiap panel tersebut.”, dan menurut Roy T. Cook seorang filsuf berkebangsaan Amerika Serikat, komik adalah kumpulan gambar berkelanjutan yang mana pembacanya dapat mengatur kecepatan mereka untuk membaca setiap bagian-bagian komik tersebut (Gavaler, 2016).

Menurut penulis sendiri, komik adalah karya seni visual berkelanjutan (sequential art) yang dilengkapi dengan balon kata dan teks untuk menunjukkan dialog antar karakter yang terdapat dalam buku komik tersebut yang merupakan wujud ekspresi seorang komikus dalam mewujudkan dan menunjukkan imajinasinya, nilai-nilai yang dia anut beserta latar belakang sejarah hidup, dan lingkungan hidupnya yang menyebabkan dirinya dapat mengarang komik tersebut.

Setiap komikus terutama komikus terkemuka memiliki gaya gambar berbeda-beda dalam mewujudkan cerita yang terdapat dalam alam pikiran mereka. Sebagai contoh, pencipta komik berjudul “Doraemon”, Fujiko F Fujio memiliki gaya gambar berbeda dengan gaya gambar komikus bernama Aoyama Gosho yang mengarang komik “Detective

Conan”, demikian pula komik “Naruto” karya Mashashi Kishimoto memiliki gaya gambar berbeda dengan gaya gambar komikus bernama Eichiro Oda yang membuat komik berjudul “One Piece”. Selain pada gaya gambar, setiap komik juga memiliki alur cerita dan tokoh-tokoh yang memiliki ciri fisik serta nama-nama yang berbeda yang dibuat oleh sang komikus. Perbedaan-perbedaan gaya gambar suatu komik beserta alur cerita, nama-nama tokoh yang terdapat di dalam komik tersebut beserta ciri fisik para tokoh komik tersebut tentu menunjukkan bahwa komik memiliki ciri khas yang berupa kepribadian.

Dalam aturan perlindungan data seorang individu, dinyatakan bahwa, data individu adalah data tunggal atau kombinasi milik seorang individu yang dapat dikenali oleh pihak lain secara langsung atau tidak langsung melalui sistem elektronik atau nonelektronik, dan dalam aturan yang sama, dinyatakan bahwa Informasi adalah penjabaran, penjelasan, gagasan, dan atribut yang mengandung nilai, makna, dan pesan berdasarkan fakta yang mana penjelasan atas fakta tersebut dapat dicerap oleh Indera penglihatan dan pendengaran yang tersaji dalam berbagai rupa dan format yang rupa dan formatnya disesuaikan dengan perubahan dibidang teknologi, informasi dan komunikasi baik secara elektronik ataupun nonelektronik.

Seperti yang telah disebutkan dalam paragraf ketiga, setiap komik yang beredar di dunia memiliki ciri khas baik dari segi gaya gambar atau dari segi penyampaian cerita beserta para tokoh yang terlibat dalam alur cerita yang disajikan dalam komik tersebut yang menunjukkan bahwa, secara tersirat komik tersebut menyimpan identitas milik sang komikus ditambah dalam komik berbentuk buku fisik, pada halaman sampul komik tersebut biasanya terdapat nama lengkap sang komikus dan jika komik tersebut berwujud digital yang diunggah ke dalam platform digital seperti Webtoon atau ke dalam sosial media seperti Instagram maka nama sang pengarang komik adalah nama yang digunakan oleh sang pengarang pada akun sosial mediana atau pada akun platform komik digital tempat ia mengunggah komiknya. Sehingga, agar dapat mencegah komik karya seorang komikus di Indonesia diambil oleh program AI dengan teknik data scraping, pihak penegak hukum Indonesia bisa menindak perusahaan program AI yang menggunakan teknik data scraping dengan landasan aturan perlindungan data seorang individu.

Teknik data scraping yang diterapkan oleh perusahaan teknologi program AI generatif untuk mengambil data dari komik dan ilustrasi karya seorang komikus juga memiliki potensi melanggar pasal lain yang terdapat dalam aturan tersebut yang menyatakan, dalam memproses data milik seorang individu, pihak yang diberikan kewenangan untuk memproses data milik individu tersebut diwajibkan menunjukkan bukti persetujuan yang telah diberikan oleh individu yang datanya diproses karena, seperti yang sudah dipaparkan dalam bagian pendahuluan bahwa, perusahaan program AI dengan teknik data scraping mengambil gambar-gambar serta ilustrasi karya berbagai seniman sebagai database program AI tersebut agar program AI tersebut bisa mempelajari dan meniru berbagai gaya gambar seniman yang dijadikan sebagai referensi untuk menghasilkan gambar sesuai keinginan pengguna program AI berdasarkan prompt yang ditulis oleh sang pengguna tanpa perusahaan AI atau program AI tersebut meminta izin kepada sang komikus pemilik gambar dan ilustrasi tersebut agar karya mereka dapat digunakan sebagai database program AI generatif tersebut dan perusahaan teknologi AI generatif yang menerapkan konsep berlangganan pada jasa pembuatan gambar oleh program AI generatif milik mereka yang mana mereka mendapatkan keuntungan dari pengguna program AI mereka juga berpotensi melanggar pasal lainnya dalam aturan tersebut yang bunyinya kurang lebih, pihak yang diberikan kewenangan untuk memproses data seorang individu dilarang memperoleh atau mengumpulkan data berbagai individu untuk menguntungkan diri mereka atau pihak lain yang mana kegiatan mereka memiliki potensi menimbulkan kerugian yang akan ditanggung oleh berbagai individu yang datanya

mereka kumpulkan, dan di dalam pasal lain aturan tersebut, ada kalimat yang menyatakan bahwa pihak yang diberikan kewenangan untuk memproses data milik seorang individu adalah pihak yang berupa perseorangan atau korporasi yang mana, dalam kasus ini, perusahaan pemilik program AI generatif pihak yang berupa korporasi.

Hanya saja, walaupun aturan terlihat mungkin diterapkan ke karya komik milik komikus baik dalam bentuk digital maupun fisik, tampaknya untuk saat ini, di dalam pasal-pasal yang terdapat pada aturan perlindungan data seorang individu, tidak ada pasal spesifik yang menjabarkan perlindungan untuk karya seni visual dalam bentuk apapun dari digunakan oleh perusahaan pemilik program AI sebagai database untuk melatih program AI mereka.

Kendati di dalam aturan tersebut memang kalimat yang memberikan penjelasan bahwa, salah satu rupa data milik seorang individu adalah data kombinasi yang dapat digunakan untuk mengenali seseorang. Namun, tetap saja, kalimat yang memiliki bunyi tersebut belum tentu dapat digunakan sebagai landasan agar karya komik milik komikus baik dalam bentuk digital maupun fisik mendapat perlindungan dari digunakan sebagai database oleh perusahaan milik program AI karena, komik adalah wujud dari karya seni visual dan karya seni komik walau pada hakikatnya mengandung ciri khas sang komikus yang merupakan identitasnya, hakikat tersebut hanya berlaku jika menggunakan pemaknaan yang terdapat dalam aturan perlindungan hak atas ciptaan yang mana terdapat kalimat yang bunyinya kurang lebih, “pencipta suatu karya cipta adalah individu atau kelompok yang menciptakan suatu karya cipta yang memiliki ciri dan sifat yang khas yang dibentuk berdasarkan keunikan kepribadian penciptanya.”.

Maka dari itu, jawaban untuk pertanyaan nomor 1 pada pokok permasalahan jurnal ini adalah, peraturan tentang perlindungan hukum pencipta karya seni komik terhadap penggunaan database oleh program Kecerdasan Buatan (AI) di Indonesia sangat belum memadai. Untuk pertanyaan yang terdapat pada pokok permasalahan nomor 2, mengenai bagaimana perlindungan hukum dapat diberikan kepada pencipta seni komik atas karyanya yang digunakan oleh program kecerdasan buatan (AI)? Maka jawabannya adalah, jika belum ada aturan di dalam perundang-undangan yang secara eksplisit menyatakan bahwa, karya seni dalam berbagai bentuk termasuk komik mendapatkan perlindungan dari diambil dan digunakan sebagai referensi oleh perusahaan atau pihak pemilik program AI, maka pihak penegak hukum Indonesia bisa membuat aturan khusus sebagai kepanjangan dari Undang-Undang Perlindungan Data yang sudah ada, sesuai dengan asas hukum, “Lex Specialis Derogat Legi Generali” yang memiliki makna peraturan yang lebih khusus mengesampingkan peraturan yang lebih umum.

Untuk menerapkan asas tersebut, dalam susunan aturan yang baru, pihak penegak hukum dapat menerapkan teori Hukum Responsif yang dikemukakan oleh Philippe Nonet dan Philip Selznick. Hukum responsif memiliki tujuan untuk memenuhi kebutuhan dan kepentingan sosial yang dialami dan ditemukan oleh rakyat dan bukan pejabat. Sifat responsif bermakna bahwa, hukum berkomitmen untuk dibuat dan diterapkan berdasarkan perspektif konsumen. Sifat Hukum Responsif lainnya adalah berorientasi pada hasil pemenuhan tujuan-tujuan yang ingin dicapai di luar hukum. Dalam hukum responsif, hukum dapat berasal dari negosiasi antar pihak yang berkepentingan, bukan hanya berasal dari pihak yang memiliki otoritas kepada subjek hukum yang dapat memaksa agar subjek hukum taat pada produk hukum yang disusun dan disahkan oleh pihak yang memiliki otoritas. Ciri khas lain hukum responsif adalah mencari nilai-nilai tersirat yang terdapat dalam peraturan dan kebijakan. Dalam teori Hukum Responsif ini, pemaknaan produk hukum yang baku dan tidak fleksibel dapat ditolak.

Dalam teori Hukum Responsif, produk hukum tidak hanya berisi aturan dan logika (logic & rules) untuk memaknai produk hukum seperti peraturan perundangan melalui

kacamata ilmu hukum saja tapi, juga menggunakan logika-logika serta pemaknaan yang berasal dari bidang ilmu lain. Penyusunan dan pemaknaan produk hukum serta penegakan hukum harus diperkaya dengan ilmu-ilmu sosial lainnya yang merupakan tantangan yang harus dapat diatasi oleh seluruh pihak yang terlibat dalam proses penegakan hukum seperti polisi, jaksa, hakim, dan advokat agar produk hukum dapat terhindar dari pemaknaan produk hukum yang hanya menggunakan kacamata ilmu hukum murni yang kaku dan analitis.

Produk hukum yang dibuat dan disusun dengan menerapkan teori Hukum Responsif berasal dari partisipasi semua elemen masyarakat, baik individu, maupun kelompok dan juga, harus bersumber dari keinginan, kehendak dan tuntutan masyarakat serta memenuhi keinginan, kehendak dan tuntutan masyarakat berdasarkan pada kebutuhan dan kepentingan mereka (Nonet & Selznick, 2003). Selain itu, mengacu pada teori Sistem Hukum milik Niklas Luhman seorang Yuris Sosiolog Jerman dan MC. Burken, seorang Guru Besar Hukum Tata Negara dari universitas Utrecht yang dijelaskan kembali secara singkat oleh I Dewa Gede Atmaja dan I Nyoman Putu Budiarta, mereka menyatakan bahwa, salah satu poin dalam inti teori sistem hukum adalah, “Hukum mengambil dari masyarakat yakni menerima berbagai input baik tuntutan maupun dukungan dan mengolahnya menjadi output berupa keputusan-keputusan; dengan demikian harapan-harapan yang kompleks dapat direduksi menjadi aturan-aturan hukum yang dapat diprediksi atau diperhitungkan.” (Atmaja, D.G., & Budiarta, N.P, 2018).

Oleh karena itu, dengan menggunakan perspektif teori Hukum Responsif milik Philippe Nonet dan Philip Selznick dan teori Sistem Hukum milik Niklas Luhman dan MC. Burken, serta dengan menerapkan asas peraturan yang lebih khusus mengesampingkan peraturan yang lebih umum, pihak penegak hukum dalam merumuskan susunan undang-undang khusus di dalam dalam aturan perlindungan data milik seorang individu yang bertujuan untuk melindungi karya komik para komikus Indonesia serta melindungi karya seni seluruh pegiat seni dan budaya di Indonesia lainnya dari diambil dan dijadikan sebagai database oleh perusahaan milik program AI, diharapkan dapat melibatkan keikutsertaan mereka dalam merumuskan dan menyusun aturan baru tersebut sehingga aspirasi para seniman agar karya mereka mendapatkan perlindungan dari data scraping dapat terwujud dan perusahaan program AI generatif harus mengikuti peraturan tersebut apabila ingin beroperasi di Indonesia.

Selain itu, walaupun undang-undang yang melindungi karya seorang komikus dan seniman lainnya dari teknik data scraping belum ada, dengan menerapkan perspektif teori Hukum Responsif, maka penegak hukum dapat memberikan pemaknaan berbeda untuk memaknai kalimat yang tersusun dalam aturan perlindungan data milik seorang individu dengan melihat dari perspektif komikus yang menganggap bahwa, karya komik yang mereka buat adalah wujud dari jati diri mereka yang mengandung informasi data mereka yang dapat diidentifikasi dan dikombinasi dengan informasi lainnya secara tidak langsung melalui sistem elektronik atau nonelektronik yang berisi pernyataan, gagasan, dan tanda-tanda yang mengandung nilai, makna, dan pesan yang penjelasannya dapat dibaca dan disajikan dalam berbagai kemasan dan format sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara elektronik ataupun nonelektronik sehingga, walaupun sampai sekarang belum ada aturan khusus mengenai perlindungan karya seni dari tindakan data scraping yang dilakukan oleh pihak pemilik perusahaan AI generatif, dengan memberikan pemaknaan lain terhadap kedua pasal tersebut, maka bukan hanya karya seni komik, bahkan karya seni dalam medium lainnya juga mendapat perlindungan dari tindakan data scraping dan aspirasi para seniman yang tidak ingin karyanya dijadikan sebagai database untuk melatih program AI milik perusahaan program AI dapat terpenuhi.

D. Penutup

Program AI generatif seperti Midjourney, Stable Difussion, Bing Image Creator dan program AI generatif lainnya yang sejenis yang programnya dilatih dengan menggunakan berbagai data di internet yang kemudian dapat diolah oleh pengguna program AI generatif tersebut agar dapat menghasilkan gambar sesuai keinginan sang pengguna hanya dengan memasuka prompt ke dalam program AI tersebut sangat merugikan komikus dan seniman visual lainnya di seluruh dunia termasuk di Indonesia. Dalam kegiatan pengambilan data, pihak perusahaan pemilik program AI menggunakan teknik data scraping untuk mengumpulkan berbagai gambar di internet yang tak terhitung jumlahnya tanpa memerdulikan apakah gambar tersebut memiliki hak cipta atau tidak. Pengumpulan data seperti itu berpotensi melanggar aturan dalam aturan perlindungan data milik seorang individu. Hanya saja, dalam undang-undang yang sama, karya seni komik dan karya seni dalam medium lainnya belum termasuk ke dalam data yang dapat diberikan perlindungan hukum di Indonesia karena, karya seni atau objek karya seni lainnya tidak terdapat pada butir-butir yang memuat jenis-jenis data yang dapat disebut sebagai data pribadi yang bersifat spesifik atau umum sehingga, agar karya seni komik dapat diberikan perlindungan hukum, maka perlu ada pembaharuan atau penambahan aturan khusus dalam undang-undang tersebut yang menyatakan secara eksplisit bahwa karya seni milik seseorang termasuk ke dalam jenis data yang dilindungi oleh hukum Indonesia yang mana undang-undang tersebut harus disusun dengan menggunakan landasan asas hukum aturan khusus mengesampingkan aturan umum. Untuk penyusunan aturan mengenai perlindungan data seorang individu yang dapat melindungi karya komik dan karya seni lainnya di Indonesia dari dijadikan database oleh pihak perusahaan pemilik program AI, pihak penegak hukum di Indonesia dapat menerapkan teori Hukum Responsif dan teori Sistem Hukum yang menyatakan bahwa, pihak penegak hukum dalam menyusun suatu produk hukum, pihak penegak hukum harus melibatkan berbagai individu dan berbagai kelompok masyarakat yang memiliki kepentingan yang kemudian pihak-pihak tersebut bernegosiasi yang mana dalam kasus ini yang bernegosiasi adalah para seniman dengan pihak perwakilan perusahaan AI generatif di Indonesia beserta pemerintah Indonesia sebagai pihak penegak hukum di Indonesia agar produk hukum yang disusun yang memiliki tujuan melindungi karya seni visual di Indonesia seperti komik dan karya seni dalam medium lainnya benar-benar dapat melindungi subjek hukum aturan tersebut, yaitu para seniman beserta karya seni mereka dan produk hukum tersebut benar-benar terbentuk dengan berdasarkan pada aspirasi para seniman Indonesia dan dapat dimaknai dengan menggunakan perspektif ilmu seni selain menggunakan perspektif ilmu hukum. Untuk sementara, ketiadaan undang-undang yang melindungi karya seorang komikus dan seniman lainnya dari teknik data scraping di Indonesia dapat diatasi dengan menerapkan perspektif teori Hukum Responsif yang mana pihak penegak hukum dapat memberikan pemaknaan berbeda untuk memaknai kalimat yang tersusun dalam aturan perlindungan data milik seorang individu dengan melihat dari perspektif komikus yang menganggap bahwa, karya komik yang mereka buat adalah wujud dari jati diri mereka yang mengandung informasi data perseorangan yang mana data tersebut adalah milik setiap individu para komikus.1.

Daftar Pustaka

- Abdulloh, Rohi. (2018). *7 in 1 Pemrograman Web untuk Pemula. Elex Media Komputindo.*
AI Art Generator. (t.t.). What is a Noise Vector? Ai Art Generator.
<https://aiartgenerator.us/what-is-a-noise-vector/>
- Amarikwa, M. (2024). *Internet Openness at Risk: Generative AI's Impact on Data Scraping. Social Science Research Network.* <https://doi.org/10.2139/ssrn.4723713>

- Appel, G., Neelbauer, J., & Schweidel, D. A. (2023, April 7). *Generative AI Has an Intellectual Property Problem*. *Harvard Business Review*.
<https://hbr.org/2023/04/generative-ai-has-an-intellectual-property-problem>
- Asturias, D. (18 December 2024). *Panduan Utama untuk Web Scraping [Pembaruan 2024]*. *RapidSeedbox*. <https://www.rapidseedbox.com/id/blog/web-scraping>
- Atmaja, D.G., & Budiarta, N.P. (2018). *Teori-Teori Hukum*. Setara Press.
- Awati, Rahul. (Juli, 2022). *What Are Random Numbers and How Are They Used?*. *WhatIs.com*. <https://www.techtarget.com/whatis/definition/random-numbers>
- Benhamou, Y., & Andrijevic, A. (2022). *The protection of AI-generated pictures (photograph and painting) under copyright law*. *Archive-Ouverte.unige.ch*; Elgar.
<https://archive-ouverte.unige.ch/unige:164411>
- Benj, Edwards, (12 Maret 2024). *Image-scraping Midjourney bans rival AI firm for scraping images*. *Ars Technica*. <https://arstechnica.com/information-technology/2024/03/in-ironic-twist-midjourney-bans-rival-ai-firm-employees-for-scraping-its-image-data/>
- Coding Studio. (8 September 2021). *Apa Itu Parsing Data? Kenali Fungsi & Cara Kerjanya!*. *Codingstudio.id*. <https://codingstudio.id/blog/apa-itu-parsing-data/>
- Computer Hope. (3 Mei 2022). *What is a Command?*. *Computerhope.com*.
<https://www.computerhope.com/jargon/c/command.htm>
- Computer Hope. (12 September 2023). *What is a Script?*. *Computerhope.com*.
<https://www.computerhope.com/jargon/s/script.htm>
- Fauzi, R., Ramli, T. S., & Permata, R. R. (2022). *MASA DEPAN HAK CIPTA: TINJAUAN KEABSAHAN HASIL KARYA KECERDASAN ARTIFISIAL DI INDONESIA*. *Citizen: Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), 118–128.
<https://doi.org/10.53866/jimi.v2i1.51>
- Fotheringham, Chris., & Jenny Guild (3 April 2024). *Data-scraping and generative AI – can the data being fed to AI cause infringement of intellectual property rights?*. *Ashfords*.
<https://www.ashfords.co.uk/insights/articles/data-scraping-and-generative-ai-can-the-data-being-fed-to-ai-cause-infringement-of-intellectual-property-rights>
- Gavaler, Chris. (11 Mei 2016). *What is a Comic?*. *The Hooded Utilitarian*.
<https://www.hoodedutilitarian.com/2016/05/what-is-a-comic/>
- Goodfellow, I. J., Pouget-Abadie, J., Mirza, M., Xu, B., Warde-Farley, D., Ozair, S., Courville, A., & Bengio, Y. (2022, December 18). *Generative Adversarial Networks*. *GitHub*. <http://www.github.com/goodfeli/adversarial>
- Hans, Michael., & Prastika, C. (24 Maret 2023). *Menyoal Aspek Hak Cipta atas Karya Hasil Artificial Intelligence*. *Hukum Online*.
<https://www.hukumonline.com/berita/a/menyoal-aspek-hak-cipta-atas-karya-hasil-artificial-intelligence-lt641d06ea600d9/?page=all>
- KBBI Daring. (t.t). *Hasil Pencarian - KBBI VI Daring*. *KBBI*.
<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/orang>
- Hugenholtz, P. B., & Quintais, J. P. (2021). *Copyright and Artificial Creation: Does EU Copyright Law Protect AI-Assisted Output?* *IIC International Review of Intellectual Property and Competition Law*, 52(9), 1190–1216.
<https://doi.org/10.1007/s40319-021-01115-0>
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Negara RI Tahun 2014, Tambahan Lembaran RI Nomor 5599*. Sekretariat Negara. Jakarta
- Indonesia. *Undang-Undang Nomor 27 Tahun 2022 tentang Perlindungan Data Negara RI Tahun 2022, Tambahan Lembaran RI Nomor 6820*. Sekretariat Negara. Jakarta
- Li, Hanli. (2023, July 20). *Data Scraping Makes AI Systems Possible, but at Whose*

- Expense?* | *TechPolicy.Press. Tech Policy Press.*
<https://www.techpolicy.press/data-scraping-makes-ai-systems-possible-but-at-whose-expense/>
- Maiberg, Emanuel. (25 April 2023). *An AI Scraping Tool Is Overwhelming Websites With Traffic.* *Vice.* <https://www.vice.com/en/article/dy3vmx/an-ai-scraping-tool-is-overwhelming-websites-with-traffic>
- Merriam-Webster. (t.t.). *Prompt Definition & Meaning.* Merriam-Webster
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/prompt>
- Nonet, Philippe., & Selznick, P. (2003). *Hukum responsif: pilihan di masa transisi. Perkumpulan untuk Pembaharuan Hukum Berbasis Masyarakat dan Ekologis (HuMa).*
- Sari, Nurfyana Narmia. (4 Januari 2024). *Heboh Gambar Tagar Pengguna X atau Twitter Tolak Gambar AI, Ternyata Alasannya karena....* *Jatim Network.*
<https://www.jatimnetwork.com/teknologi/4311406905/heboh-gambar-tagar-pengguna-x-atau-twitter-tolak-gambar-ai-ternyata-alasannya-karena>
- Schwochert, Jon. (29 Juni 2015). *What is a comic?.* Jon Schwochert.
<http://www.jonschwochert.com/blog/what-is-a-comic>
- Setiawan, D. (2017). *Buku Sakti Pemrograman Web. Anak Hebat Indonesia.*
- Study Smarter. (t.t.). *Understanding the Prompt: Meaning, Example & Essay.* Study Smarter.
<https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english/essay-plan/understanding-the-prompt/>
- Taboga, Marco. (2021). *Random vectors.* StatLect.
<https://www.statlect.com/fundamentals-of-probability/random-vectors>
- Uddin Shamim, Nasir. (11 Juni 2023). *Where Does Midjourney Get Its Images From. Prompts Heaven.* <https://promptsheaven.com/where-does-midjourney-get-its-images-from/>
- Universitas Esa Unggul. (2019). *Modul Perkuliahan 10: Distribusi Probabilitas.* Universitas Esa Unggul.
- Waite, Thom. (20 Januari 2023). *What is AI image scraping, and how can artists fight back?.* Dazed.
<https://www.dazeddigital.com/art-photography/article/57996/1/what-ai-image-scraping-how-can-artists-fight-back-meta-getty-stable-diffusion>
- Zero. (2023, November 30). *Viral! Karya Webtoon Menggunakan A.I Menjadi Perdebatan Di Twitter.* Area Topik. <https://areatopik.com/fyi/viral-banyak-karya-webtoon-baru-menggunakan-a-i-menjadi-perdebatan-di-twitter/>