

PROCEEDING JUSTICIA CONFERENCE^{1st}

Seminar Nasional “Implementasi Hukum: Era Industri 4.0 dan Sosial 5.0”
Pascasarjana Program Studi Magister Ilmu Hukum Universitas Suryakencana
Cianjur, 24-25 Februari 2022 Volume 1, 2022
Available Online at <https://jurnal.unsur.ac.id/PJC/index>

TANGGUNGJAWAB KECERDASAN BUATAN SEBAGAI SUBJEK HUKUM PATEN DI INDONESIA

Abdul Atsar¹ dan Budi Sutrisno²

¹Program Studi Magister Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Mataram

²Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum Universitas Mataram

¹*E-mail*: abdulatsar@unram.ac.id

²*E-mail*: budisutrisno690@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan revolusi industri 4.0 salah satunya telah merambah ke dalam dunia hukum yang ditandai dengan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Informasi dan Komunikasi berupa kecerdasan buatan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana tanggungjawab Kecerdasan Buatan sebagai subjek hukum Paten. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan konseptual dan peraturan perundang-undangan. Kecerdasan buatan di Indonesia tidak dianggap sebagai Inventor. Kecerdasan buatan perbuatan hukumnya tidak dapat dipertanggungjawabkan baik secara perdata maupun secara pidana. Ia tidak mempunyai hak dan kewajiban sebagaimana yang dimiliki seorang *Inventor* tetapi kecerdasan buatan dapat menjadi objek Paten/ invensi dan berhak mendapatkan perlindungan hukum.

Kata Kunci : Data; Digital; Hukum; Kecerdasan; Teknologi.

ABSTRACT

The development of the industrial revolution 4.0, one of which has penetrated into the legal world, is marked by advances in Information and Communication Science and Technology in the form of artificial intelligence. The formulation of the problem in this study is how the responsibility of Artificial Intelligence as a subject of patent law is. The method used is normative juridical with a conceptual approach and legislation. Artificial intelligence in Indonesia is not considered an Inventor. Artificial intelligence legal actions cannot be accounted for both civilly and criminally. He does not have the rights and obligations as an inventor, but artificial intelligence can become the object of a patent/invention and is entitled to legal protection.

Keywords : Data; Digital; Law; Intelligence; Technology.

A. PENDAHULUAN

Pada era digital dan *Internet of Things* (IoT) seperti sekarang, di mana semua data dapat terdigitalisasi dan tergambar dari manapun bahkan secara nyata tentunya menjadikan kecerdasan buatan berkembang sangat pesat diseluruh dunia (Savitri, 2021). Termasuk di Indonesia, di mana setidaknya setengah dari

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

penduduk Indonesia sudah dapat mengakses internet (Panuju, 2017). Namun tentunya di negara-negara maju yang mengaksesnya hampir 100%, perkembangan kecerdasan buatan dapat lebih pesat karena semakin banyak data yang dapat di *utilize* untuk mengembangkan kecerdasan buatan (Kusumawati, 2018). Untuk dapat memproses jumlah data yang luar biasa masif tersebut diperlukan kapasitas komputer yang mumpuni. Hal itulah yang menyebabkan kecerdasan buatan semakin berkembang pesat disaat perkembangan teknologi menjadikan *computing power* ini semakin terjangkau. Selain itu, berkembangnya teknologi komputasi awan (*cloud computing*), juga menjadi penyebabnya. *Computing power* untuk mengolah big data dan membuat kecerdasan buatan tidak lagi menjadi hal yang mahal (Cahayadi & Wasito, 2018; Wildana, 2017). Ketika hal-hal yang dibutuhkan untuk membuat kecerdasan buatan tersebut semakin banyak tersedia dan terjangkau, maka bukan hanya negara maju atau perusahaan besar saja yang berpartisipasi. Banyak *starts up* di Indonesia yang menggunakan kecerdasan buatan untuk menunjang kegiatan bisnisnya atau bahkan menjadikan kecerdasan buatan tersebut sebagai bisnis.

Perkembangan teknologi melahirkan persoalan hukum terutama dengan lahirnya kecerdasan buatan ini akan menimbulkan baru terutama dalam hal kedudukan kecerdasan buatan sebagai *inventor* atau subjek hukum Paten dan/atau sebagai invensi atau objek hukum. Persoalan ini harus mendapatkan sebuah kepastian hukum agar di dalam praktik penegakan hukum tercapai suatu keadilan dan kepastian hukum.

Kecerdasan buatan diaplikasikan untuk menunjang aktivitas manusia termasuk aktivitas yang dilakukan di ponsel, umumnya dikenal berupa fitur. Dapat berupa fitur khusus yang ada di ponsel maupun berupa fitur dalam aplikasi lain. Fitur personal *assistant* pada *i-Phone* misalnya, menggunakan kecerdasan buatan agar dapat memahami bahasa yang diucapkan oleh manusia sehingga dapat mendukung aktivitas penggunanya dalam mengoperasikan ponsel. Yang menjadi fitur pada aplikasi lain misalnya fitur rekomendasi produk pada aplikasi *e-commerce*.

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

Penerapan kecerdasan buatan banyak mempengaruhi cara hidup manusia dalam berinteraksi, sehingga akan menimbulkan persoalan hukum terutama dalam hal mengenai kedudukan dan tanggung jawab dari Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) dari segi hukum perdata maupun pidana. Perkembangan Teknologi ini juga sangat mempengaruhi perkembangan hukum paten di Indonesia terutama perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi dimana invensi tersebut salah satunya berupa Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*). Banyak perbuatan hukum yang bisa dilakukan oleh Kecerdasan Buatan, misalkan dalam melakukan transaksi bisnis atau jual beli bahkan bisa melakukan perbuatan hukum pidana. Saat ini banyak invensi yang dihasilkan oleh Kecerdasan Buatan. Hal ini akan menimbulkan persoalan hukum baru, sehingga dibutuhkan suatu penemuan hukum untuk mengatasi persoalan hukum tersebut.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh peneliti, yaitu perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan komunikasi sebagai salah satu upaya meningkatkan kesejahteraan rakyat di Indonesia. Penelitian terdahulu mengkaji tentang pengaturan atas perlindungan hukum terhadap invensi di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi di Indonesia. Dalam penelitian yang dilakukan pada artikel ini mengkaji tentang tanggungjawab hukum Kecerdasan buatan sebagai subjek hukum Paten di Indonesia.

B. METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penulisan hukum ini adalah penelitian normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder (Soekanto & Mamuji, 2006). Penelitian yang dilakukan oleh penulis mempunyai sifat deskriptif. Suatu penelitian deskriptif dimaksudkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya (Soekanto & Mamuji, 2006).

Dalam penelitian ini sumber data yang digunakan adalah sumber data sekunder. Sumber data sekunder adalah data yang diperoleh tidak secara langsung dari masyarakat melainkan dari bahan dokumen, peraturan perundang-undangan,

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

laporan, arsip, literatur, dan hasil penelitian lainnya yang mendukung sumber data primer (Soekanto & Mamuji, 2006). Dalam penelitian ini penulis mengumpulkan data sekunder dari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen-dokumen resmi, karya ilmiah, majalah, artikel, koran, dan bahan kepustakaan lainnya yang berkaitan dengan masalah yang penulis teliti. Analisa terhadap data utama dilakukan secara kualitatif dengan menggunakan metode pendekatan deduktif dan dalam pembahasannya disesuaikan dengan pokok masalah yang disajikan untuk memperoleh kesimpulan atas permasalahan yang diteliti.

C. HASIL ATAU PEMBAHASAN

Kecerdasan buatan merupakan salah satu bagian ilmu komputer yang membuat agar mesin (komputer) dapat melakukan pekerjaan seperti dan sebaik yang dilakukan oleh manusia (Wijaya, 2013). Kecerdasan buatan sering dikonotasikan dengan robotika atau adegan futuristik, Kecerdasan Buatan mengungguli robot fiksi ilmiah, ke dalam non-fiksi ilmu komputer canggih modern. Kemajuan dalam komputasi jaringan telah menyebabkan koneksionis memperluas ke subbidang yang disebut "*deep learning*" (Batubara & Awangga, 2020). *Machine learning* dan *deep learning* merupakan bidang ilmu komputer yang berasal dari disiplin Kecerdasan Buatan (*Apa Itu Kecerdasan Buatan? Machine Learning Dan Deep Learning*, 2021). Secara garis besar, teknik-teknik ini dipisahkan menjadi teknik pembelajaran yang "diawasi" yakni menggunakan data pelatihan yang mencakup keluaran yang diinginkan dan yang "tidak diawasi" yakni menggunakan data pelatihan tanpa keluaran yang diinginkan (*Apa Itu Kecerdasan Buatan? Machine Learning Dan Deep Learning*, 2021). Kecerdasan Buatan "lebih cerdas" dan belajar lebih cepat dengan lebih banyak data, dan setiap hari, semua perusahaan menghasilkan bahan bakar ini untuk menjalankan solusi *machine learning* dan *deep learning*, baik yang dikumpulkan dan diekstraksi dari gudang data. Kecerdasan buatan memiliki 2 kategori yaitu lemah atau kuat. Kecerdasan buatan lemah (*weak Artificial Intelligence*) yang juga dikenal sebagai Kecerdasan buatan sempit adalah sistem Kecerdasan buatan yang dirancang dan dilatih untuk tugas tertentu. Asisten pribadi virtual adalah bentuk Kecerdasan

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

Buatan yang lemah. Sedangkan Kecerdasan buatan kuat (*Strong Artificial Intelligence*), juga dikenal sebagai kecerdasan buatan umum adalah sistem Kecerdasan buatan dengan kemampuan kognitif manusia secara umum. Ketika disajikan dengan tugas khusus, sistem Kecerdasan buatan kuat dapat menemukan solusi tanpa campur tangan manusia. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) kini sudah diterapkan di kehidupan sekarang, sadar atau tidak. Contoh sederhana, Google Lens, yang merupakan salah satu bentuk kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence Yang Mengalahkan Juara Bertahan Catur Dunia, 2020*).

Kecerdasan Buatan sebagai simulasi kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakannya. Kalau dielaborasi lagi, pemrograman untuk membuat simulasi kecerdasan manusia tersebut merupakan bagian dari *computer science* (ilmu komputer). Kecerdasan buatan adalah *science* untuk membuat komputer dapat meniru cara berpikir dan bertindak seperti manusia. Kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI) adalah simulasi dari kecerdasan yang dimiliki oleh manusia yang dimodelkan di dalam mesin dan diprogram agar bisa berpikir seperti halnya manusia. *Artificial intelligence* digunakan untuk meningkatkan kemampuan dalam problem solving secara cepat dan konsisten (Hari Sutra Disemadi, 2021). Kecerdasan Buatan merupakan sistem komputer yang bisa melakukan pekerjaan-pekerjaan yang umumnya memerlukan tenaga manusia atau kecerdasan manusia untuk menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Kecerdasan buatan sendiri merupakan teknologi yang memerlukan data untuk dijadikan pengetahuan, sama seperti manusia. Kecerdasan buatan membutuhkan pengalaman dan data supaya kecerdasannya bisa lebih baik lagi. Poin penting dalam proses Kecerdasan buatan adalah *learning, reasoning* dan *self correction*. Kecerdasan Buatan perlu belajar untuk memperkaya pengetahuannya. Proses belajar Kecerdasan buatan pun tidak selalu disuruh oleh manusia, melainkan Kecerdasan buatan akan belajar dengan sendirinya berdasarkan pengalaman Kecerdasan buatan saat digunakan oleh manusia. Secara garis besar, sebuah kecerdasan buatan dapat melakukan salah satu dari keempat faktor berikut:

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

1) *Acting humanly*, sistem yang dapat bertindak layaknya manusia; 2) *Thinking humanly*, sistem yang bisa berpikir seperti halnya manusia; 3) *Think rationally*, sistem yang mampu berpikir secara rasional; dan 4) *Act rationally*, sistem yang mampu bertindak secara rasional (Kusumawati, 2018).

Kecerdasan buatan ini telah banyak diterapkan di berbagai bidang seperti industri, medis, pendidikan, bisnis bahkan dalam kehidupan sehari-hari (*Artificial Intelligence Yang Mengalahkan Juara Bertahan Catur Dunia*, 2020). Berikut ini beberapa contoh dari penerapan Kecerdasan Buatan yang biasa kamu jumpai dalam kehidupan sehari-hari, antara lain (Intern, 2020): 1) *DeepFace Facebook*. Salah satu contoh dari Kecerdasan buatan adalah teknologi *DeepFace* yang dimiliki oleh Facebook. Kecerdasan buatan ini berfungsi untuk mengenali wajah orang yang ada pada postingan foto. Dengan teknologi ini, kamu tidak perlu lagi menandai seseorang yang ada pada foto secara manual, karena Kecerdasan buatan ini yang akan melakukannya. Sebelum Kecerdasan buatan dapat mengidentifikasi bahwa orang di foto itu adalah kamu, Kecerdasan buatan akan dilatih berdasarkan data. Datanya didapatkan saat kamu menandai orang di foto sebelumnya dan dari hasil saran Kecerdasan buatan terhadap orang yang ada di foto yang kamu setuju. Setelah Kecerdasan buatan berlatih dan memiliki banyak data maka AI nantinya akan dapat mengidentifikasi seseorang yang ada di foto; 2) Rekomendasi *E-Commerce*. Konsep penerapan Kecerdasan buatan yang sering kamu jumpai salah satunya adalah rekomendasi produk pada *e-commerce*. Mungkin kamu pernah berbelanja di salah satu *e-commerce* dan ketika kamu berbelanja ada produk-produk yang direkomendasikan untukmu. Kecerdasan buatan memperoleh data dari kamu sendiri, misalnya ketika kamu melakukan pencarian produk, pembelian produk dan kamu sudah melihat produk apa saja. Data tersebutlah yang akan diproses dari konsep Kecerdasan buatan yaitu data mining sehingga Kecerdasan buatan akan merekomendasikan produk-produk yang pas buat kamu; dan 3) Asisten Virtual. Contoh dari kecerdasan buatan berikutnya adalah asisten virtual, ada banyak penyedia asisten virtual seperti Google assistant, Siri atau Alexa. Seperti asisten pada umumnya, asisten virtual ini juga bisa kamu ajak berinteraksi. Selain itu asisten virtual dapat mencatat kapan kamu ada janji atau acara dan

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

memberikan informasi ketika waktu acara yang ditentukan segera tiba. Asisten virtual ini juga bisa kamu perintah untuk melakukan pengiriman pesan, memutar musik, membuka aplikasi dan lain sebagainya. Asisten virtual ini juga akan terus belajar seiring kamu menggunakannya, sehingga asisten virtual dapat mengetahui apa yang kamu sukai dan hal apa yang biasa kamu lakukan.

Kehadiran Kecerdasan buatan secara keperdataan perlu dielaborasi secara mendalam menyangkut keberadaannya sebagai subyek hukum dan akibat yang perlu direspon oleh norma hukum dari perbuatan yang dilakukan oleh Kecerdasan buatan (Agustin, 2019). Kecerdasan buatan bisa saja ditempatkan sebagai entitas baru subyek hukum artifisial (buatan) namun bisa juga diposisikan sebagai barang yang keberadaan dan pertanggungjawabannya menjadi wewenang pemilik.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intellegnce*) sudah menjadi sesuatu yang menjadi perhatian karena berpengaruh pada pekerjaan manusia. Kecerdasan buatan mensimulasikan kecerdasan manusia dalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakannya, dimana prosesnya termasuk dengan pembelajaran (perolehan informasi dan aturan untuk menggunakan informasi), penalaran (menggunakan aturan untuk mencapai perkiraan kesimpulan yang pasti) dan koreksi diri. Karakteristik ideal Kecerdasan buatan adalah kemampuannya untuk merasionalisasi dan mengambil tindakan yang memiliki peluang terbaik untuk mencapai tujuan tertentu (Farras, 2019).

Kecerdasan buatan memungkinkan mesin untuk belajar dari pengalaman, menyesuaikan input-input baru dan melaksanakan tugas seperti manusia (Goodnight, n.d.). Saat ini, pemanfaatan Kecerdasan buatan dapat dimanfaatkan dalam permainan catur, dan mobil tanpa pengemudi, dengan menggunakan Kecerdasan buatan ini, komputer dapat dilatih untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu dengan memproses sejumlah besar data dan mengenali pola dalam data. Kecerdasan buatan adalah kemampuannya untuk merasionalisasi dan mengambil tindakan yang memiliki peluang terbaik untuk mencapai tujuan tertentu terutama dalam pengambilan pilihan atau keputusan (Farras, 2019). Pola kerja yang dilakukan oleh Kecerdasan buatan pada intinya merupakan duplikasi pola perilaku manusia dengan ditunjang oleh *big data* serta algoritma. Pola kerja Kecerdasan

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

buatan mengacu pada simulasi kecerdasan manusia yang selanjutnya diduplikasi kedalam mesin yang diprogram untuk berpikir seperti manusia dan meniru tindakan manusia. Simulasi dan duplikasi merupakan bentuk perbuatan yang bersifat artifisial, apabila kita menggunakan analogi badan hukum sebagai subyek hukum artifisial juga melakukan perbuatan yang dilakukan oleh manusia. Mengenai kewenangan, sebagai subyek yang bersifat otonom maka perlu dilihat secara komprehensif berdasarkan sumber kewenangannya. Sesuatu yang menurut hukum berhak/berwenang untuk melakukan perbuatan hukum atau siapa yang mempunyai hak dan cakap untuk bertindak dalam hukum; sesuatu pendukung hak yang menurut hukum berwenang/berkuasa bertindak menjadi pendukung hak (*rechtbevoegd heid*); segala sesuatu yang menurut hukum mempunyai hak dan kewajiban. Terdapat dua hal yang sifatnya mendasar yang melekat pada subyek hukum yakni perbuatan hukum, kewenangan bertindak serta hak dan kewajiban. Untuk mengidentifikasi subyek hukum salah satunya diawali dari perbuatan hukum (pola kerja).

Kecerdasan buatan adalah konstruksi kode yang mampu mempelajari dan merespons rangsangan yang kompleks. Sementara *algoritme* tradisional memerlukan semua parameter yang dapat diperkirakan untuk dipetakan oleh pembuat kode mereka, Kecerdasan buatan dapat meningkatkan dirinya sendiri dan merespons situasi yang tidak biasa di luar batas fungsi kodenya sendiri. Dengan demikian, Kecerdasan buatan dapat secara aktif menciptakan proses baru berdasarkan kapasitas kecerdasannya sendiri. Oleh karena itu, Kecerdasan Buatan menghadirkan masalah serius bagi hukum Kekayaan Intelektual. Hingga saat ini, "intelekt" dalam Kekayaan Intelektual telah dipertahankan oleh manusia. Kecerdasan Buatan, bagaimanapun, sekarang juga memiliki kemampuan intelektual untuk melakukan "pekerjaan" yang bersifat kreatif atau inventif.

Kecerdasan buatan bisa saja menciptakan hal-hal yang layak dilindungi, baik dengan Paten maupun melalui hak cipta. Secara konseptual, sifat penemuan Kecerdasan buatan tidak jauh berbeda dengan penemuan manusia. Kecerdasan buatan menerima sekumpulan data, atau merespons stimulus, menggunakan seperangkat aturan yang ditentukan, dan berinovasi berdasarkan apa yang

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

diketuahuinya. Manusia pada dasarnya melakukan hal yang sama, seniman mempelajari Master Lama untuk mengasah teknik mereka sebelum membuat karya orisinal, dan penemu sering kali memiliki pengetahuan yang sangat terspesialisasi di bidangnya sebelum mereka dapat mengembangkan hal-hal baru.

Dalam waktu singkat, inovasi Kecerdasan buatan akan berlimpah, dan seiring berjalannya waktu, penemuan mereka tidak akan dapat dipatenkan. Melihat lebih jauh ke masa depan, perbedaan antara orang alami dan non-alami menjadi problematis. Kecerdasan buatan yang cerdas sudah terlibat dalam aktivitas yang biasanya dilakukan untuk manusia yang memiliki daging dan tulang: berbicara, bekerja, memecahkan masalah. *Robot Artificial Intelligence* yang terkenal, Sophia, sekarang menjadi warga negara Arab Saudi dan Duta Inovasi untuk Program Pembangunan Perserikatan Bangsa-Bangsa. *Artificial Intelligence* terancang dibuat oleh perusahaan teknologi besar Google, Microsoft, Amazon, IBM, Tencent, yang beroperasi dengan kecepatan kerja yang sangat cepat, menciptakan sejumlah besar proses industri inovatif.

Dalam konteks ini ada pemilik Kecerdasan buatan dan Kecerdasan buatan, Kecerdasan buatan dan pemilik Kecerdasan buatan memiliki keterkaitan yang erat dalam melahirkan sebuah wewenang. Mengenai hak dan kewajiban maka merujuk pada peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk mengukur parameter hak dan kewajiban subyek hukum. Mengingat belum ada produk peraturan perundang-undangan yang secara spesifik mengatur tentang hak dan kewajiban Kecerdasan buatan, kita bisa menggunakan metode penafsiran analogi untuk mengukur bentuk hak dan pertanggungjawabannya. Sebagai sebuah subyek hukum artifisial, kedepan keberadaan Kecerdasan buatan bisa diformulasikan dalam wujud badan hukum atau entitas baru.

Konsekuensi perbuatan subjek hukum berupa perbuatan yang dilakukan oleh Kecerdasan Buatan, paling tidak kita mengacu pada teori perbuatan hukum, yakni: perbuatan hukum adalah perbuatan manusia atau badan hukum, yang akibatnya diatur oleh hukum, karena akibat itu bisa dianggap sebagai kehendak dari yang melakukan hukum. Perbuatan hukum baru terjadi apabila ada pernyataan kehendak sehingga kehendak dari yang melakukan perbuatan itu

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

menjadi unsur pokok sebuah perbuatan hukum. Perbuatan hukum terdiri dari perbuatan hukum sepihak dan perbuatan hukum dua pihak. Perbuatan hukum sepihak adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh satu pihak saja dan menimbulkan hak dan kewajiban satu pihak pula. Perbuatan hukum dua pihak, adalah perbuatan hukum yang dilakukan oleh dua pihak dan menimbulkan hak dan kewajiban bagi kedua belah pihak (timbang balik).

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) merupakan sebuah perbuatan hukum sepihak dan menimbulkan hak dan kewajiban (Agustin, 2019). Hak dan kewajiban yang inheren dalam sebuah perbuatan hukum memiliki konsekuensi pertanggungjawaban atas perbuatan hukum yang dilakukan oleh subyek hukum tersebut. Pertanggungjawaban hukum tersebut salah satunya adalah pertanggungjawaban keperdataan yang timbul dari sebuah perbuatan melawan hukum di bidang hukum perdata. Dalam hukum perdata pertanggungjawaban atas perbuatan melawan hukum diatur dalam Pasal 1365 sampai dengan 1380 KUHPperdata. Tanggung jawab perbuatan melawan hukum hadir bertujuan untuk melindungi hak-hak seseorang yang menggariskan hak-hak dan kewajiban-kewajiban saat seseorang melakukan perbuatan baik kelalaian atau kesalahan atau melukai orang lain serta perbuatan tersebut menimbulkan kerugian bagi orang lain.

Berdasarkan hal tersebut dalam konteks hukum perdata dengan menggunakan penafsiran yang bersifat analogis apabila dikaji mengenai pertanggungjawaban subyek hukum Kecerdasan Buatan, konstruksi norma paling mendekati adalah sebagaimana diatur dalam Pasal 1368 dan Pasal 1367 ayat (1) dan ayat (3) KUHPperdata. Berdasarkan rumusan kerangka normatif sebagaimana diatur dalam Pasal 1367 ayat (1) hubungan antara Kecerdasan Buatan dengan pemilik Kecerdasan Buatan memiliki pola relasi secara analogis hampir sama dalam konteks tanggung gugat terhadap seseorang tidak saja bertanggung jawab untuk kerugian yang disebabkan perbuatannya sendiri, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan perbuatan orang-orang yang menjadi tanggungannya atau disebabkan oleh barang-barang yang berada dibawah pengawasannya.

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

Seseorang bertanggung jawab secara perdata atas kerugian akibat pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain yang menjadi tanggungannya atau disebabkan oleh barang-barang yang berada dibawah pengawasannya sedangkan dalam Pasal 1367 ayat (3) antara pekerja dengan majikan. Secara keperdataan, konsep pertanggungjawaban dalam Pasal 1367 ayat (1) pembagian beban pertanggungjawaban atas kerugian yang disebabkan oleh pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain yang menjadi tanggungannya. Dalam hal ini Kecerdasan Buatan sebagai subyek hukum artifisial apabila melakukan sebuah perbuatan melanggar hukum maka pemilik Kecerdasan Buatan juga dapat diminta pertanggungjawaban secara perdata.

Konsep pertanggungjawaban dalam Pasal 1367 ayat (3) merupakan bentuk pertanggungjawaban majikan dan orang yang mewakilkan urusannya terhadap orang yang dipekerjakannya. Dalam hal ini Kecerdasan Buatan sebagai subyek hukum artifisial merupakan pekerja yang menerima pekerjaan dari pemilik Kecerdasan Buatan (pemberi kerja) sehingga, apabila Kecerdasan Buatan melakukan sebuah perbuatan melanggar hukum maka pemilik Kecerdasan Buatan selaku pemberi kerja dapat dimintakan pertanggungjawaban. Hubungan Kecerdasan Buatan dengan pemilik dianalogikan sebagai hubungan antara satwa peliharaan dengan pemiliknya (vide Pasal 1368 KUPerdata). Berdasarkan rumusan kerangka normatif sebagaimana diatur dalam Pasal 1368 KUHPerdata hubungan antara Kecerdasan Buatan dengan pemilik secara analogis memiliki pola relasi hampir sama antara pemilik satwa peliharaan dengan pemilik atau pemakainya.

Secara keperdataan, apabila satwa peliharaan menimbulkan kerugian baik ketika berada dalam pengawasan pemilik atau pemakainya, atau apabila satwa tersebut tersesat dan terlepas dari pengawasan, maka pertanggungjawaban beban kerugian tersebut melekat pada pemilik satwa atau pemakainya. Dalam konteks ini, Kecerdasan Buatan merupakan subyek hukum dalam pengawasan dan kepemilikan pemilik Kecerdasan Buatan atau pemakai Kecerdasan Buatan yang selanjutnya dipergunakan untuk kepentingan dan tujuan tertentu bagi orang lain. Sebagai subyek hukum artifisial yang memiliki sifat otonom apabila Kecerdasan

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

Buatan melakukan perbuatan yang menimbulkan kerugian bagi orang lain atau tindakan-tindakan diluar perkiraan maka pemilik Kecerdasan Buatan dapat diminta pertanggungjawaban secara keperdataan.

Kecerdasan Buatan secara hukum pidana, jika terjadi suatu perbuatan pidana. Kecerdasan Buatan tidak dapat dipertanggungjawabkan karena unsur kedua untuk dapat subjek hukum atau seseorang dapat dihukum harus memenuhi unsur *actus Reus* dan *Mensrea*, yaitu unsur tindakan dan kesalahan. Unsur tindakan Kecerdasan Buatan memenuhi syarat tersebut, karena ia dapat melakukan perbuatan melawan hukum atau dapat melakukan tindak pidana misalkan menabrak orang hingga meninggal dunia akan tetapi unsur "*Mensrea*"/ unsur kesalahan, tidak bisa terpenuhi karena antara perbuatan dan tidak terdapatnya kesadaran batin, dengan kata lain Kecerdasan buatan tidak memiliki hati nurani.

Dalam Pasal 10 Undang-Undang No. 13 tahun 2016 tentang Paten, menyatakan bahwa Pihak yang berhak memperoleh Paten adalah Inventor atau Orang yang menerima lebih lanjut hak Inventor yang bersangkutan. Inventor adalah seorang yang secara sendiri atau beberapa orang yang secara bersama-sama melaksanakan ide yang dituangkan ke dalam kegiatan yang menghasilkan Invensi. Inventor atau pemilik karya intelektual (pemegang Paten), merupakan subjek hukum. Ia dapat bertanggungjawab di mata hukum sedangkan Kecerdasan buatan belum dapat dikatakan sebagai inventor dalam UU Paten, karena Inventor itu berupa orang atau beberapa orang. Jelas Undang-Undang tersebut menegaskan secara tersirat bahwa Kecerdasan buatan bukan merupakan inventor, oleh karena Kecerdasan buatan bukan sebagai Inventor maka Kecerdasan buatan tidak memiliki hak dan kewajiban. Kecerdasan buatan tidak mendapatkan perlindungan hukum sebagai subjek hukum, Kecerdasan buatan juga tidak memiliki kewajiban untuk membayar biaya tahunan dan bisa melakukan perjanjian lisensi andai pun perbuatan itu dilakukan maka tidak akan menimbulkan akibat hukum bagi Kecerdasan buatan itu sendiri. Tetapi Kecerdasan buatan bisa dianggap sebagai Invensi asalkan Kecerdasan buatan memenuhi unsur-unsur Patentabilitas, yaitu Invensi tersebut memiliki kebaruan (*novelty*), mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri. Kecerdasan Buatan merupakan bagian dari

Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia

Teknologi Informasi dan Komunikasi, sehingga kecerdasan buatan bisa didaftarkan sebagai objek Paten asalkan ia mempunyai fungsi atau *program related invention* (Abdul Atsar, 2018). Kecerdasan buatan merupakan objek Paten. Dalam hal ini Kecerdasan Buatan berbuat bukan atas kemauannya sendiri tetapi atas suatu perintah sehingga perbuatannya tidak bisa dimintai pertanggungjawaban. Kecerdasan buatan itu sebagai alat atau *instrumens* yang tidak bekerja sendiri atau bekerja sesuai program yang sudah disetting.

D. PENUTUP

Kecerdasan Buatan hanya merupakan kepanjangan tangan manusia sebagai subjek hukum, ia bekerja sesuai program yang sudah disetting oleh manusia sebagai subjek hukum, oleh karena itu yang bertanggungjawab berdasarkan *teori risk and liabilities*. Kecerdasan buatan tidak bertanggungjawab atas kejadian yang tidak diharapkan dikemudian hari, baik secara perdata maupun secara administrasi bahkan secara pidana. Kecerdasan buatan tidak menganut nilai-nilai dan etika, Kecerdasan buatan tidak punya hati nurani maka Kecerdasan Buatan tersebut tidak memiliki tanggungjawab batin, yang dikenal dalam hukum pidana *actus* dan *mensrea*, untuk dapat seseorang atau subjek hukum dapat di pidana maka subjek hukum tersebut memenuhi dua kualifikasi yaitu perbuatan dan pertanggungjawabannya. Kecerdasan Buatan tidak mempunyai hak dan kewajiban sebagaimana yang dimiliki seorang *Inventor* tetapi kecerdasan buatan dapat menjadi objek Paten/ invensi dan berhak mendapatkan perlindungan hukum.

E. UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis sampaikan bagi Dekan Fakultas Hukum Universitas Mataram dan Ketua Program Studi Magister Ilmu Hukum, atas dukungannya secara moral dan yang telah memberikan fasilitas yang cukup dalam penyelesaian artikel ilmiah ini serta kepada Dr. Eduardus Bayo Sili, S.H., M.H. yang telah banyak berdiskusi terkait soal-soal dunia akademis.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Agustin, M. (2019). *Mempertimbangkan Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Subyek Hukum Artificial Intelligence (Bagian Kedua)*. Bahasan.Id. <https://bahasan.id/mempertimbangkan-pertanggungjawaban-perdata-terhadap-subyek-hukum-artificial-intelligence-bagian-kedua/>
- Apa itu Kecerdasan Buatan? Machine Learning dan Deep Learning*. (2021). Aws Amazon. <https://aws.amazon.com/id/machine-learning/what-is-ai/>
- Artificial Intelligence Yang Mengalahkan Juara Bertahan Catur Dunia*. (2020). Himpunan Mahasiswa Matematika Fakultas Sains Dan Teknologi UIN Syarif Hidayatullah Jakarta. <http://himatika.fst.uinjkt.ac.id/artificial-intelligence/>
- Batubara, N. A., & Awangga, R. M. (2020). *Tutorial Object Detection Plate Number With Convolution Neural Network (CNN)*. Kreatif Industri Nusantara.
- Cahyadi, N. W., & Wasito, B. (2018). Analisis Pemilihan Tempat Penyimpanan Data Secara Online Menggunakan Metode Analytical Hierarchy Process. *Jurnal Informatika Dan Bisnis*, 7(1), 43–48.
- Farras, B. (2019). *Mengenal Artificial Intelligence dan Cara Kerjanya*. CNBC Indonesia. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190513130056-37-72069/mengenal-artificial-intelligence-dan-cara-kerjanya>
- Goodnight, J. (n.d.). *Kecerdasan buatan memungkinkan mesin untuk belajar dari pengalaman, menyesuaikan input-input baru dan melaksanakan tugas seperti manusia*. SAS. Retrieved February 15, 2022, from https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html
- Intern, D. (2020). *Apa Itu Kecerdasan Buatan? Berikut Pengertian dan Contohnya*. Dicoding. <https://www.dicoding.com/blog/kecerdasan-buatan-adalah/>
- Kusumawati, R. (2018). Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence); Teknologi Impian Masa Depan. *Ulul Albab: Jurnal Studi Islam*, 9(2), 257–274. <https://doi.org/10.18860/ua.v9i2.6218>
- Panuju, R. (2017). Perilaku Mengakses Internet Di Warung Kopi. *Jurnal Sosioteknologi*, 16(3), 259–273. <http://repository.unitomo.ac.id/689/>
- Savitri, M. I. (2021). *Webinar “Implementasi Artificial Intelligence, BIG DATA dan Perangkat Cerdas dalam Penelitian dimasa Pandemi 2021.”* Sinergimas. <http://sinergimas.aiotech.id/article/webinar-implementasi-artificial-intelligence-big-data-dan-perangkat-cerdas-dalam-penelitian-dimasa-pandemi-2021>
- Soekanto, S., & Mamuji, S. (2006). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Wijaya, E. (2013). Analisis Penggunaan Algoritma Breadth First Search Dalam Konsep Artificial Intellegencia. *Jurnal Time*, II(2), 18–26.
- Wildana, F. (2017). Implementasi Cloud Computing Di Beberapa Instansi Pemerintahan. *Jurnal Masyarakat Telematika Dan Informasi*, 8(2), 97–108. <https://doi.org/10.17933/mti.v8i2.105>