

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini dunia tengah menghadapi era revolusi industri 4.0 yang mengarahkan sesuatu pada otomatisasi sehingga menyebabkan minimnya keterlibatan manusia dalam mengaplikasikan informasi. Bentuk implementasi spesifik dari revolusi industri 4.0 adalah dengan adanya robot, kecerdasan artifisial, *internet of things (IoT)*, *machine learning*, *driverless vehicle*, *biotechnology*, dan *blockchain*.<sup>1</sup> Berdasarkan jenis perkembangan yang dihadirkan revolusi industri 4.0 ini, pelaksanaan kegiatan industri dapat dilakukan oleh komponen baru sehingga semakin sedikit keterlibatan manusia.

Dalam era revolusi industri 4.0, kecerdasan artifisial memegang posisi yang sangat penting. Diketahui bahwa sejumlah negara telah mengimplementasikan teknologi kecerdasan artifisial hingga 56% pada sektor industri. Berdasarkan laporan *survey* McKinsey yang bertema *The State of Artificial Intelligence in 2022*, industri yang mendominasi penggunaan kecerdasan artifisial adalah industri jasa keuangan dengan proporsi sebesar 31%.<sup>2</sup> Sementara itu, sektor industri lainnya telah memanfaatkan kecerdasan artifisial pada proporsi kurang dari 10%.<sup>3</sup>

Perlu dipahami bahwa kecerdasan artifisial merupakan teknologi yang memiliki kecerdasan seperti manusia dan diatur untuk melakukan pekerjaan

---

<sup>1</sup> Suherman *Et.Al.*, 2020, *Industry 4.0 vs Society 5.0*, Pena Persada, Banyumas, hlm. 34.

<sup>2</sup> Adi Ahdiat, "Proporsi Penggunaan AI Untuk Pengembangan Produk Berdasarkan Sektor Industri", [databoks.katadata.co.id](http://databoks.katadata.co.id), dikunjungi pada tanggal 13 November 2023 Pukul 02.45 WIB.

<sup>3</sup> *Ibid.*

agar mendapat hasil yang lebih baik daripada pengerjaan manusia.<sup>4</sup> Pemahaman bahwa kecerdasan artifisial memiliki kecerdasan seperti manusia diwujudkan dengan melakukan manifestasi menggunakan bahasa pemrograman yang dapat menciptakan proses berpikir seperti manusia. Hasil dari data tersebut akan membuat kecerdasan artifisial dapat mengambil keputusan sebagaimana yang dihasilkan oleh otak manusia.<sup>5</sup> Hal ini menjadikan segala tindakan kecerdasan artifisial dapat terjadi di bawah kendali kecerdasan artifisial itu sendiri.

Pada perkembangannya saat ini, kecerdasan artifisial dapat ditemukan dalam dua bentuk, yaitu kecerdasan artifisial berbasis perangkat lunak sumber tertutup yang selanjutnya disebut *artificial intelligence closed source* dan kecerdasan artifisial berbasis perangkat lunak sumber terbuka yang selanjutnya disebut *artificial intelligence open source*.<sup>6</sup> *Artificial intelligence closed source* merupakan model kecerdasan artifisial yang tertutup baik dari segi kode sumber maupun informasi terkait pengembangannya sehingga informasi tersebut adalah hak milik pengembangnya.<sup>7</sup> Selanjutnya, *artificial intelligence open source* adalah model kecerdasan artifisial yang terbuka dari segi kode sumber dan informasi pengembangannya sehingga memperbolehkan dilakukannya modifikasi dan peningkatan sistem oleh siapa

---

<sup>4</sup> Jamaaluddin dan Sulistyowati Indah, 2021, *Buku Ajar Kecerdasan Buatan*, Umsida Press, Sidoarjo, hlm. 4-7.

<sup>5</sup> Yolanda Simbolon, 2023, “Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia”, *Veritas et Justitia*, Vol. 9, No. 1, hlm. 247.

<sup>6</sup> Dick Weisinger, “Open AI VS Closed AI: What’s the Difference and Why Does It Matter?”, <https://formtek.com/blog/open-ai-vs-closed-ai-whats-the-difference-and-why-does-it-matter/>, dikunjungi pada tanggal 11 Februari 2024 Pukul 12.01 WIB.

<sup>7</sup> *Ibid.*

saja.<sup>8</sup> Bentuk dari *artificial intelligence closed source* akan digunakan apabila pengembang lebih mementingkan keamanan kode sumber agar tidak dapat diakses oleh pihak lain, contohnya penggunaan kecerdasan artifisial berupa *screening face*<sup>9</sup> dan sidik jari dalam aplikasi yang dikelola oleh bank. Lalu penggunaan *artificial intelligence open source* akan digunakan oleh pengembang yang sangat membuka peluang untuk dilakukan modifikasi pada sistemnya, seperti *OpenAI* dan *Deepfake*.

Saat ini di Indonesia telah banyak masyarakat yang mengenal dan menggunakan *artificial intelligence open source*. Penggunaan *artificial intelligence open source* dimulai sejak dikenalnya Chat GPT<sup>10</sup> lalu merambat kepada jenis kecerdasan artifisial lain, termasuk kecerdasan artifisial *deepfake*. Kecerdasan artifisial *deepfake* merupakan sebuah pemrograman yang dapat membuat sebuah video dengan menampilkan seseorang secara *hyper-realistic*<sup>11</sup> sehingga sulit untuk membedakan bahwa yang ada di video tersebut adalah orang atau ciptaan kecerdasan artifisial.<sup>12</sup> Kehadiran *artificial intelligence open source* ini dirasa sangat berpengaruh pada kehidupan masyarakat Indonesia sebab setiap hal yang diinginkan oleh masyarakat, terlebih dalam bidang teknologi, akan disediakan secara gratis oleh *artificial intelligence open source*.

---

<sup>8</sup>George Lawton, "Attributes of Open VS Closed AI Explained", <https://www.techtarget.com/searchenterpriseai/feature/Attributes-of-open-vs-closed-AI-explained>, dikunjungi pada tanggal 11 Februari 2024 Pukul 12.15 WIB.

<sup>9</sup> *Screening face* adalah proses merekam dan mengukur profil wajah untuk dijadikan sebagai data berupa kode unik oleh suatu sistem.

<sup>10</sup> Chat GPT adalah kecerdasan buatan yang memiliki cara kerja berupa format percakapan dimana dalam proses mengelola data, Chat GPT menggunakan sistem *deep learning* sehingga mampu menjawab pertanyaan yang diajukan pada percakapan yang dilakukan antara pengguna dengan Chat GPT.

<sup>11</sup> *Hyper-realistic* merupakan genre seni lukis yang menghasilkan lukisan menyerupai sebuah foto beresolusi tinggi.

<sup>12</sup> Sayid Muhammad Rizki Noval, 2019, "*Perlindungan Hukum Terhadap Korban Penyalahgunaan Data Pribadi: Penggunaan Teknik Deepfake*", Prosiding Seminar Nasional Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat 2019, hlm. 14.

Perkembangan pesat *artificial intelligence open source* ini telah menyentuh kehidupan setiap generasi masyarakat. Sayangnya, hingga saat ini belum ada aturan khusus yang mengatur mengenai kecerdasan artifisial sehingga menimbulkan ketidakpastian hukum terhadap eksistensi kecerdasan artifisial di Indonesia. Berdasarkan teori kepastian hukum dari Lon Fuller, sebuah aturan yang ditetapkan harus memiliki kesesuaian dengan kehidupan masyarakat agar mampu menciptakan legalitas yang sempurna. Pemaparan tersebut memberikan kesimpulan bahwa jika tidak ada aturan khusus yang mengatur mengenai kecerdasan artifisial sedangkan keberadaan kecerdasan artifisial sudah dirasakan dan dimanfaatkan oleh masyarakat, maka dapat menimbulkan kekosongan hukum yang mengarah pada tidak terciptanya kepastian hukum dalam masyarakat.

Indonesia sebagai negara yang menganut sistem hukum *civil law* dengan dasar bahwa sumber hukum adalah peraturan tertulis berupa undang-undang sudah seharusnya mengakomodasi peraturan tertulis mengenai penggunaan kecerdasan artifisial. Namun, hingga saat ini belum ada undang-undang yang mengatur mengenai kecerdasan artifisial sehingga ditakutkan tidak ada kepastian hukum dalam penggunaan kecerdasan artifisial di Indonesia. Berdasarkan hal ini tentu perlu dilakukan pengaturan terhadap kecerdasan artifisial terlebih pada dasarnya kecerdasan artifisial mampu melakukan tindakan secara otonom.

Menjawab keresahan terhadap kepastian hukum kecerdasan artifisial di Indonesia yang hingga saat ini belum diatur secara khusus dalam peraturan perundang-undangan, Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika Nezar Patria dalam seminar bertajuk “Menimbang Perkembangan Tata Kelola AI di

Indonesia” menjelaskan bahwa untuk saat ini regulasi mengenai kecerdasan artifisial dapat dijamin dengan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) serta Peraturan Pemerintah (PP) Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik. Selanjutnya dijelaskan bahwa saat ini Indonesia telah membentuk Strategi Nasional Kecerdasan Artifisial yang memberikan gambaran pengembangan kecerdasan artifisial di Indonesia hingga tahun 2045. Demi menyempurnakan pengaturan kecerdasan artifisial di Indonesia, Wakil Menteri Komunikasi dan Informatika juga menjelaskan bahwa saat ini tengah dirancang peraturan presiden terkait kecerdasan artifisial sehingga diharapkan dapat menjadi regulasi dalam mendukung dan mengembangkan ekosistem kecerdasan artifisial nasional.<sup>13</sup> Mengkaji pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang selanjutnya disebut UU ITE, belum diatur penjelasan spesifik mengenai pengertian kecerdasan artifisial sehingga menimbulkan berbagai penafsiran. Febri Jaya dan Wilton Goh dalam jurnal yang berjudul “Analisis Yuridis terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan atau *Artificial Intelligence* sebagai Subjek Hukum pada Hukum Positif Indonesia”<sup>14</sup> memberikan kesimpulan bahwa kecerdasan artifisial dapat dipersamakan dengan informasi elektronik yang terdapat dalam Pasal 1 angka (1) UU ITE bahwa:<sup>14</sup>

Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan foto, *electronic data interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*),

---

<sup>13</sup> Kementerian Kominfo, “Wamen Nezar Patria: Pengaturan AI Bisa Gunakan UU ITE Dan PP PSTE”, [https://www.kominfo.go.id/content/detail/53582/siaran-pers-no-568hmkominfo122023-tentang-wamen-nezar-patria-pengaturan-ai-bisa-gunakan-uu-ite-dan-pp-pste/0/siaran\\_pers](https://www.kominfo.go.id/content/detail/53582/siaran-pers-no-568hmkominfo122023-tentang-wamen-nezar-patria-pengaturan-ai-bisa-gunakan-uu-ite-dan-pp-pste/0/siaran_pers), dikunjungi pada tanggal 26 Desember 2023 Pukul 19.01 WIB.

<sup>14</sup> Febri Jaya dan Wilton Goh, 2021, “Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau *Artificial Intelligence* Sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia”, *Supremasi Hukum*, Vol. 17, No. 2, hlm. 311.

telegram, teleks, *teletcopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Selanjutnya, menurut Muhammad Tan Abdul Rahman Haris dan Tantamin dalam jurnal yang berjudul “Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence* di Indonesia” mengategorikan kecerdasan artifisial sebagai sistem elektronik sebagaimana disebutkan dalam Pasal 1 angka (5) UU ITE bahwa:<sup>15</sup>

Sistem elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik.

Lalu, Zahrashafa dan Angga Priancha pada laman Fakultas Hukum Universitas Indonesia memberikan berpendapat bahwa kecerdasan artifisial dapat dipersamakan dengan agen elektronik yang terdapat dalam Pasal 1 angka (8) UU ITE yang bahwa “Agen Elektronik adalah perangkat dari suatu sistem elektronik yang dibuat untuk melakukan suatu tindakan terhadap suatu informasi elektronik tertentu secara otomatis yang diselenggarakan oleh orang.”<sup>16</sup>

Keseluruhan pendapat di atas memberikan kesimpulan bahwa kecerdasan artifisial merupakan sistem yang mengakumulasikan data sehingga dapat melakukan tindakan sesuai perintah yang diberikan. Berdasarkan pengertian tersebut, akan lebih tepat mengategorikan kecerdasan artifisial sebagai agen elektronik karena secara khusus kecerdasan artifisial mengolah data sesuai

---

<sup>15</sup> Muhammad Tan Abdul Rahman Haris dan Tantimin, 2022, “Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan *Artificial Intelligence* Di Indonesia”, Jurnal Komunikasi Hukum, Vol. 8, No. 1, hlm. 6.

<sup>16</sup> Zahrashafa dan Angga Priancha, “Pengaturan Hukum *Artificial Intelligence* Indonesia Saat Ini”, <https://law.ui.ac.id/pengaturan-hukum-artificial-intelligence-indonesia-saat-ini-oleh-zahrashafa-pm-angga-priancha/>, dikunjungi pada tanggal 26 Desember 2023 Pukul 17.30 WIB.

perintah secara otomatis. Atas kemampuan kecerdasan artifisial yang bersifat otonom maka pengolahan data yang dilakukan oleh kecerdasan artifisial pasti dilakukan secara otomatis.

Pasal 36 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik menjelaskan bahwa agen elektronik dikendalikan oleh penyelenggara agen elektronik. UU ITE menyatakan bahwa penyelenggara agen elektronik hanya dapat dilakukan oleh orang, penyelenggara negara, badan usaha, dan masyarakat.<sup>17</sup> Dalam hal menyelenggarakan agen elektronik, penyelenggara wajib melindungi hak pengguna terkait dengan informasi pribadi yang harus dirahasiakan. Apabila terjadi hal-hal yang merugikan pengguna, maka Pasal 21 ayat (2) UU ITE menyebutkan bahwa:

Pihak yang bertanggung jawab atas segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur sebagai berikut:

- a. Jika dilakukan sendiri, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab para pihak yang bertransaksi;
- b. Jika dilakukan melalui pemberian kuasa, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab pemberi kuasa; atau
- c. Jika dilakukan melalui Agen Elektronik, segala akibat hukum dalam pelaksanaan Transaksi Elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara Agen Elektronik.

Melihat pada kasus yang terjadi dalam kurun waktu lima tahun terakhir, *AI, Algorithmic, and Automation Incidents and Controversies* yang selanjutnya disebut AIAAIC<sup>18</sup> menjelaskan bahwa telah terjadi peningkatan

---

<sup>17</sup> Nabila Fitri Amelia, *Et Al.*, "Implementasi Artificial Intelligence ( AI ) Dalam Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia", *Jurnal Ilmu Hukum Dan Administrasi Negara*, Vol. 2, No. 1, hlm.64.

<sup>18</sup> AIAAIC (*AI, Algorithmic, and Automation Incidents and Controversies*) adalah inisiatif kepentingan publik yang independen, non-partisan yang mengkaji dan mendukung transparansi serta keterbukaan AI, algoritma, dan otomatisasi.

penyalahgunaan *artificial intelligence* sebesar 26 kali lipat sejak tahun 2012.<sup>19</sup> Angka tersebut menyoroti langsung kepada penyalahgunaan kecerdasan artifisial *deepfake*. Kecerdasan artifisial *deepfake* diperkirakan akan meningkatkan sumber disinformasi yang dapat dieksploitasi hingga kecerdasan artifisial *deepfake* menyajikan berita palsu. Bentuk-bentuk penyalahgunaan kecerdasan artifisial *deepfake* menyebabkan beberapa masalah seperti merusak reputasi seseorang, melakukan pemerasan terhadap orang lain, menyebabkan kekacauan di pasar keuangan, atau pencurian identitas.<sup>20</sup>

Penyalahgunaan kecerdasan artifisial *deepfake* ini telah banyak menimbulkan kerugian bagi pihak korban. Pada tahun 2019, kasus penipuan menggunakan *audio deepfake* terjadi di Inggris yang menargetkan direktur utama perusahaan energi hingga menyebabkan kerugian sebesar \$243.000.<sup>21</sup> Selanjutnya pada tahun 2023, kecerdasan artifisial *deepfake* dapat mengelabui seorang eksekutif perusahaan teknologi di Fuzhou yang mengakibatkan kerugian pada pihak korban sebanyak \$600.000.<sup>22</sup>

Terhadap penyalahgunaan kecerdasan artifisial *deepfake*, baru-baru ini telah terjadi penyalahgunaan kecerdasan artifisial *deepfake* di Indonesia yang menyeret PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk. Video yang dirilis pada 20 Agustus 2023 oleh pemilik akun TikTok @bigaplhaid menampilkan Djajadi Djaja yang menceritakan sejarah indomie dan permasalahan yang timbul

---

<sup>19</sup> Stanford University, 2023, “*Artificial Intelligence Index Report Introduction to the AI Index Report 2023*”, Human-Centered Artificial Intelligence, hlm. 2.

<sup>20</sup> Zahid Akhtar, 2023, “*Deepfakes Generation and Detection: A Short Survey*”, Journal of Imaging, Vol. 9, No. 1, hlm. 2.

<sup>21</sup> Jesse Damiani, “*A Voice Deepfake Was Used To Scam A CEO Out Of \$243,000*”, <https://www.forbes.com/sites/jessedamiani/2019/09/03/a-voice-deepfake-was-used-to-scam-a-ceo-out-of-243000/?sh=6cae4a2241>, dikunjungi pada tanggal 20 Desember 2023 Pukul 12.55 WIB.

<sup>22</sup> Adam Xu, “*As Deepfake Fraud Permeates China, Authorities Target Political Challenges Posed by AI*”, <https://www.voanews.com/a/as-deepfake-fraud-permeates-china-authorities-target-political-challenges-posed-by-ai-7137321.html>, dikunjungi pada tanggal 20 Desember 2023 Pukul 13.00 WIB.

antara kedua belah pihak. Atas rilisnya video tersebut, tidak sedikit masyarakat Indonesia yang menghujat PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk dan ditindaklanjuti dengan pembelian mie gaga, alih-alih indomie yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat Indonesia.<sup>23</sup>

Setelah beredarnya video kecerdasan artifisial *deepfake* Djajadi Djaja, PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk mengalami penurunan harga saham yang lebih signifikan. Harga saham PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk juga sempat memerah pada tanggal 21-24 Agustus 2023, dan terjadi kembali pada tanggal 28, 30, dan 31 Agustus 2023 sehingga penurunan harga saham menyebabkan harga saham yang awalnya Rp. 7.000/saham menjadi Rp. 6.750/saham. Kapitalisasi pasar dari PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk menguap sebanyak Rp. 5,83 triliun dari yang awalnya Rp. 136,44 triliun pada tanggal 18 Agustus 2023 menjadi Rp. 130,61 triliun pada tanggal 1 September 2023.<sup>24</sup>

Tindakan menyebarkan informasi menggunakan kecerdasan artifisial *deepfake* yang mengakibatkan pihak PT Indofood CBP Sukses Makmur Tbk kehilangan keuntungan tentu memberikan beban pertanggungjawaban kepada pelaku. Apabila dikaitkan dengan pengaturan pertanggungjawaban yang terdapat dalam Pasal 21 ayat (2) UU ITE, maka yang berkewajiban untuk mengganti kerugian adalah pihak pengembang kecerdasan artifisial *deepfake* sebagai penyelenggara agen elektronik. Sesuai dengan teori pertanggungjawaban yang terdapat dalam Pasal 1365 KUH Perdata bahwa pihak yang membawa kerugian berkewajiban untuk mengganti kerugian

---

<sup>23</sup> CNBN Indonesia, “Kabar Polemik Dengan Mie Gaga, Bos Indomie Rugi Rp5,8 T”, <https://www.cnbcindonesia.com/research/20230903155037-128-468616/kabar-polemik-dengan-mie-gaga-bos-indomie-rugi-rp58-t>, dikunjungi pada tanggal 15 November 2023 Pukul 21.43 WIB.

<sup>24</sup> *Ibid.*

tersebut. Jika menyelaraskan konsep pertanggungjawaban tersebut, maka terjadi pertentangan ketentuan pertanggungjawaban antara Pasal 1365 KUH Perdata dengan Pasal 21 ayat (2) UU ITE.

Meneliti lebih dalam terhadap kemampuan kecerdasan artifisial untuk mengambil keputusan secara otonom, maka perlu menjadi bahan pertimbangan apakah sebenarnya pertanggungjawaban hanya dapat dibebankan kepada pengguna kecerdasan artifisial atau pengembang kecerdasan artifisial saja. Kemampuan untuk mengambil keputusan secara otonom seharusnya mampu memberikan beban pertanggungjawaban kepada kecerdasan artifisial.<sup>25</sup> Namun, permintaan pertanggungjawaban atas kerugian hanya bisa dikenakan kepada subjek hukum yang mencakup orang dan badan hukum sebagai pihak penyanggah hak dan kewajiban. Hal ini akan menimbulkan permasalahan apabila teknologi seperti kecerdasan artifisial yang bersifat otonom menyebabkan suatu kerugian.

Sifat otonom yang dimiliki kecerdasan artifisial dapat menggerakkan sistem untuk beroperasi secara independen sehingga perlu diteliti bagaimana kedudukan kecerdasan artifisial dalam hal telah terjadi kerugian yang diakibatkan oleh penggunaan kecerdasan artifisial. Berdasarkan hal ini, akan dilihat bagaimana kedudukan kecerdasan artifisial dalam hukum perdata Indonesia untuk hal menentukan pihak yang akan bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan dari penggunaan *artificial intelligence open source* di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian ini diberi judul:

**“PERTANGGUNGJAWABAN PERDATA TERHADAP KERUGIAN YANG TIMBUL AKIBAT PENGGUNAAN KECERDASAN**

---

<sup>25</sup> Yolanda Simbolon, 2023, *Op.cit.*, hlm. 249.

# ARTIFISIAL BERBASIS PERANGKAT LUNAK SUMBER TERBUKA (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE OPEN SOURCE*).

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sudah terlampir, maka muncul rumusan masalah yang perlu dibahas dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana kedudukan hukum kecerdasan artifisial dalam sistem hukum Indonesia?
2. Bagaimana bentuk kerugian yang timbul dalam penggunaan *artificial intelligence open source*?
3. Bagaimana pertanggungjawaban perdata terhadap pengguna dan penyelenggara dalam penggunaan *artificial intelligence open source* yang menimbulkan kerugian?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang muncul pada penelitian ini, maka tujuan dilakukan penelitian terhadap masalah tersebut adalah:

1. Untuk mengetahui dan mempelajari kedudukan hukum kecerdasan artifisial dalam sistem hukum Indonesia.
2. Untuk mengetahui dan mempelajari bentuk kerugian yang timbul dalam penggunaan *artificial intelligence open source*.
3. Untuk mengetahui dan mempelajari pelaksanaan pertanggungjawaban perdata terhadap pengguna dan penyelenggara dalam penggunaan *artificial intelligence open source* yang menimbulkan kerugian.

## D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai atas penulis atas penelitian ini adalah:

## 1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan bagi pembaca agar peduli terhadap perkembangan hukum Indonesia, terlebih pada legalitas keberadaan kecerdasan artifisial.
- b. Penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam hukum perdata, khususnya terkait legalitas keberadaan kecerdasan artifisial dalam sistem hukum Indonesia.

## 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi masyarakat, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan sehingga dapat mengetahui kecerdasan artifisial. Selain itu, diharapkan para pengguna kecerdasan artifisial dapat menggunakan kecerdasan artifisial dengan lebih bijak.
- b. Bagi praktisi, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi pembelaan saat terjadi kasus yang menyangkut penyalahgunaan *artificial intelligence open source* oleh pengguna.
- c. Bagi pemerintah, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan agar segera dibentuk aturan khusus mengenai penggunaan kecerdasan artifisial sehingga tercipta kepastian hukum.
- d. Bagi aparat penegak hukum, diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pertimbangan dalam menangani peristiwa hukum yang berkaitan dengan *artificial intelligence open source*.

## E. Metode Penelitian

Penelitian hukum adalah kegiatan yang dilakukan untuk menemukan jawaban atas suatu permasalahan hukum yang didasarkan pada metode,

sistematika, dan pemikiran tertentu.<sup>26</sup> Penelitian hukum menggunakan metode penelitian sebagai sarana untuk mengembangkan ilmu pengetahuannya terhadap isu yang sedang diangkat. Melalui proses penelitian, maka akan dihasilkan analisis berdasarkan data yang diperoleh. Berdasarkan klasifikasinya, penelitian dalam bidang hukum akan dibagi pada dua bentuk, yaitu pendekatan hukum empiris dan pendekatan hukum normatif. Pendekatan hukum empiris digunakan saat meneliti hukum dengan perspektif eksternal dengan objek penelitiannya adalah sikap dan perilaku sosial terhadap hukum, sedangkan pendekatan hukum normatif mengkaji hukum dari perspektif internal dengan objek penelitiannya adalah norma hukum.<sup>27</sup>

### **1. Pendekatan Masalah**

Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum yuridis normatif. Pendekatan hukum yuridis normatif melakukan pengkajian terhadap norma hukum yang pada pembentukannya terjadi kekosongan pengaturan pada hukum yang lama. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*state approach*) dan pendekatan kasus (*case approach*).<sup>28</sup> Penggunaan pendekatan perundang-undangan didasarkan pada fokus kajian terhadap kekosongan hukum terkait objek yang akan diteliti. Adapun aturan yang akan dianalisis adalah Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Selanjutnya, digunakan juga pendekatan kasus untuk menganalisis kasus

---

<sup>26</sup> Zainuddin Ali, 2009, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 17.

<sup>27</sup> I Made Pasek Diantha, 2017, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum*, Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 12.

<sup>28</sup> *Ibid.*

yang berkaitan dengan kekosongan hukum yang terjadi sehingga dengan kasus.

## 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian bersifat deskriptif analitis yang merumuskan suatu penelitian dengan menggambarkan, menemukan fakta hukum lalu mengkajinya secara sistematis berdasarkan undang-undang.<sup>29</sup> Adapun terhadap penelitian ini akan digambarkan dan dideskripsikan mengenai pertanggungjawaban perdata terhadap kerugian yang timbul akibat penggunaan *artificial intelligence open source*.

## 3. Sumber dan Jenis Data

### a. Sumber Data

Penelitian ini menggunakan sumber data dari penelitian kepustakaan dengan mengumpulkan keterangan bersumber dari buku atau dokumen yang berkaitan dengan objek kajian. Penelitian kepustakaan merupakan sumber data sekunder dalam suatu penelitian sehingga pada penelitian ini, digunakan literatur kepustakaan.

### b. Jenis Data

#### 1) Data Sekunder

Penelitian ini bersifat hukum normatif sehingga data yang digunakan adalah data sekunder. Dalam konteks ini, sumber data sekunder mencakup studi literatur, artikel, jurnal, dan website yang relevan dengan fokus penelitian ini. Data sekunder terdiri dari:

#### a) Bahan Hukum Primer

---

<sup>29</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2001, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 13.

Data primer adalah bahan hukum yang memiliki otoritas sehingga akan bersifat mengikat. Bahan hukum primer didasarkan pada peraturan perundang-undangan, catatan resmi, dan putusan hakim. Pada penelitian ini, dilakukan kajian pada data primer berupa:

- (a) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata).
- (b) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).
- (c) Peraturan Pemerintah—Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

b) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder didapat dari data-data yang terdapat pada buku-buku yang ditulis oleh para sarjana atau ahli hukum, jurnal-jurnal hukum, hasil penelitian terdahulu, atau literatur-literatur lainnya.

c) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk serta tambahan penjelasan mengenai keterangan yang telah didapat pada bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

Bentuk dari bahan hukum tersier dapat berupa kamus hukum dan bahan hukum yang didapat dari internet.

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan studi dokumen untuk memperoleh data yang berkaitan dengan objek penelitian. Pada studi dokumen, alat pengumpulan data, baik dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder berasal kunjungan ke perpustakaan dan aplikasi buku online.

Perpustakaan yang menjadi sumber pengumpulan data adalah Perpustakaan Universitas Andalas dan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas. Sedangkan aplikasi penyedia buku online adalah iPusnas Republik Indonesia dan *Google Book*.

## 5. Pengolahan dan Analisis Data

### a. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dan sesuai dengan objek penelitian akan diolah dan dideskripsikan dengan bahasa yang sederhana sehingga mudah dipahami. Dalam hal ini, dilakukan pengumpulan bahan hukum yang selanjutnya memilah bahasan terbatas pada tema-tema yang berkaitan dengan objek penelitian. Lalu dilakukan proses editing pada data yang telah didapat sehingga menjadi suatu susunan yang padu.

### b. Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan lanjutan untuk mengeksekusi data-data yang telah didapat dari pengolahan data. Dalam penelitian ini, digunakan analisis yuridis kualitatif, yaitu data yang sudah didapat akan dianalisis sesuai dengan objek kajian. Apabila data telah dikelompokkan pada bahasan tertentu, selanjutnya akan disesuaikan dengan regulasi yang ada sehingga antara bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier tidak menghasilkan konflik data.

## F. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan berisi bagian bab dan sub bab yang akan memberikan gambaran jelas terkait permasalahan yang akan diteliti. Sistematika penulisan pada penelitian ini terdiri dari:

**BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bagian pendahuluan akan dipaparkan mengenai latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

## **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini menjelaskan mengenai tinjauan umum dasar hukum, pertanggungjawaban perdata, dan *artificial intelligence*.

## **BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bagian ini akan menyajikan hasil analisis mengenai pokok-pokok permasalahan yang telah diarahkan dengan rumusan masalah. Adapun hasil penelitian akan menjelaskan seputar kedudukan hukum *artificial intelligence* dan pertanggungjawaban perdata terhadap pengguna dan penyelenggara dalam penggunaan *artificial intelligence open source* yang menimbulkan kerugian.

## **BAB IV : PENUTUP**

Bagian ini akan berisi kesimpulan terhadap penelitian yang telah dilakukan dan ditindaklanjuti dengan pemberian saran terhadap permasalahan yang diteliti.

