

ANALISIS PERTANGGUNG JAWABAN HUKUM ATAS KERUGIAN YANG DITIMBULKAN OLEH SISTEM KECERDASAN BUATAN MENURUT PERSPEKTIF HUKUM POSITIF

Saptaning Ruju Paminto¹; Azzahra Herawati²; Dilla Ayu Pratiwi³; Nispi Aliyatunnisa⁴; Rizqi Ulmaliah Alhaddi⁵

¹²³⁴⁵Fakultas Hukum, Universitas Suryakencana

E-mail: azzahra.hrwt@gmail.com, dillapратиwi75@gmail.com, nispialiyatunisa@gmail.com,
rizqiulmaliah@gmail.com

Abstract.

The development of information technology during this period tends to experience enormous changes and progress in society, and its development has both positive and negative impacts on human culture and civilization. Identification of the main problems examined in this research includes legal protection for victims of misuse of artificial intelligence and legal liability for losses caused by artificial intelligence. The method used is a normative juridical approach whose focus is to conduct research based on library references or secondary data carried out on norms and principles contained in secondary data sources, such as primary, secondary and tertiary legal materials. The results of this research state that legal protection for the use of electronic agents, such as AI, is strictly regulated in Indonesian legislation, especially in the ITE Law and PP 71 of 2019. Legal responsibility for losses caused by artificial intelligence also requires a legal entity. to know the consequences of committing or not committing an unlawful act. The implementation of AI deviations is in accordance with the relevant regulations, namely the ITE Law. The Civil Code recognizes legal responsibility for AI if it can fulfill the requirements of an unlawful act. An act that violates another person's rights or obligations is said to be an unlawful act.

Keywords: *Responsibility, Law, Artificial Intelligence.*

Abstrak.

Perkembangan teknologi informasi pada masa ini cenderung mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat besar di masyarakat, dan perkembangannya memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kebudayaan manusia dan peradaban. Identifikasi masalah utama yang dikaji dalam penelitian ini meliputi perlindungan hukum bagi korban dari penyalahgunaan kecerdasan buatan dan pertanggung jawaban hukum atas kerugian yang ditimbulkan oleh kecerdasan buatan. Metode yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif yang fokusnya untuk melakukan penelitian berdasar pada referensi pustaka atau data sekunder dilakukan terhadap norma-norma dan asas-asas yang terdapat dalam sumber data sekunder, seperti bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa perlindungan hukum terhadap penggunaan agen elektronik, seperti AI, diatur secara tegas dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, terutama dalam UU ITE dan PP 71 Tahun 2019. Tanggung jawab hukum terhadap kerugian yang ditimbulkan oleh kecerdasan

Article History

Received: Desember 2024

Reviewed: Desember 2024

Published: Desember 2024

Plagiarism Checker No
234.6573

Prefix DOI : Prefix DOI :
10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright : Author
Publish by : CAUSA



This work is licensed under
a [Creative Commons
Attribution-
NonCommercial 4.0
International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

buatan juga memerlukan badan hukum untuk mengetahui akibat melakukan atau tidak melakukan perbuatan tindakan melanggar hukum. Penerapan penyimpangan AI telah sesuai dengan peraturan yang terkait yaitu UU ITE. KUHPerdara mengakui tanggung jawab hukum terhadap AI apabila dapat memenuhi persyaratan suatu perbuatan melawan hukum. Suatu perbuatan yang melanggar hak atau kewajiban orang lain dikatakan perbuatan melawan hukum.
Kata Kunci: Pertanggungjawaban; Hukum; Kecerdasan Buatan.

PENDAHULUAN

Latar Belakang

Manusia sebagai makhluk dengan kebutuhan yang tidak terbatas, senantiasa berupaya membentuk setiap aspek lingkungannya agar sesuai dengan kebutuhannya. Manusia juga mulai merekayasa lingkungannya untuk menjaga keberlangsungan hidupnya.¹ Dalam perkembangannya, manusia mulai menciptakan sebuah teknologi yang menghasilkan berbagai produk yang bertujuan untuk memudahkan pekerjaan manusia.²

Perkembangan teknologi informasi pada masa ini cenderung mengalami perubahan dan kemajuan yang sangat besar di masyarakat, dan perkembangannya memberikan dampak positif maupun negatif terhadap kebudayaan manusia dan peradaban itu sendiri.³ Teknologi saat ini sangat diperlukan dan keberadaannya sangat penting untuk menunjang berbagai aktivitas manusia. Teknologi membawa banyak manfaat bagi masyarakat, seperti memudahkan transmisi informasi dan kegiatan lainnya.⁴

Revolusi industri menjadi salah satu alasan pesatnya perkembangan digital di zaman sekarang. Revolusi Industri terdiri dari dua kata yakni revolusi dan industri. Revolusi sendiri berarti perubahan yang sangat cepat, sedangkan industri berarti usaha pelaksanaan produksi. Perubahan yang cepat dan usaha pelaksanaan produksi yang biasanya dilakukan oleh manusia saat ini mulai tergantikan oleh mesin.⁵ Saat ini kita berada dalam era revolusi Industri 4.0 atau *Fourth Industrial Revolution* (4IR), dimana hubungan antara manusia, mesin, dan data semakin dekat. Terdapat beberapa teknologi yang menjadi indikator era 4IR di antaranya *Internet of Things* (IoT), *Artificial Intelligence*, *Wearable Technology*, Robot Canggih dan percetakan tiga dimensi.⁶

Kecerdasan Buatan atau yang lebih dikenal sebagai *Artificial Intelligence* menjadi salah satu teknologi di 4IR ini, yang keberadaannya sangat bermanfaat dan memudahkan pekerjaan manusia. Teknologi ini pada dasarnya merupakan sebuah "mesin" yang dapat melakukan berbagai hal yang memerlukan kecerdasan manusia untuk mengoperasikannya.⁷ Dalam pembuatan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* terdapat 2 kelompok yang di antaranya Kelompok *Artificial Intelligence* dan Kelompok Terkait Lainnya. Kelompok *Artificial Intelligence*

¹ Shely Cathrin, "Teknologi dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia," *Jurnal Foundasia*, Vol. 10, No. 1 (2019), hlm. 37-38.

² Donovan Typhano Rachmadie dan Supanto, "Regulasi Penyimpangan *Artificial Intelligence* pada Tindak Pidana *Malware* Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016," *Recidive*, Vol. 9, No. 2 (2020), hlm. 128-129.

³ Abdul Wahid, Mohammad Labib, "Kejahatan Mayantara (*cyber crime*)" Bandung: Refika Aditama, 2005, hal 21.

⁴ Hafsha amalia, "Perlindungan Hukum Penyalahgunaan *Artificial Intelligence Deepfake* Pada Layanan Pinjaman Online", Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022, hal 2.

⁵ Nining Rahayu, "Mengenal Revolusi Industri Dari 1.0 Hingga 4.0," 2019, <https://www.wartaekonomi.co.id/read226785/mengenal-revolusi-industri-dari-10-hingga-40#:~:text=Revolusi industri merupakan fenomena yang,ekonomi%2C dan budaya di dunia. Diakses 08 Desember 2024.>

⁶ Kearney, *Industry 4.0: the future of production*, <https://www. Kearney.com/operations performance-transformation/industry-4.0-the-future-of-production>, diakses pada tanggal 08 Desember 2024.

⁷ Febri Jaya and Wilton Goh, "Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau *Artificial Intelligence* Sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia," *Supremasi Hukum* 17, No. 2 (2021), hlm. 2.

yang terdiri dari data *scientist* dan *strategic consultant*, sedangkan Kelompok Terkait Lainnya terdiri dari data *scientists*, *domain experts*, *the business experts*, dan *software developers*. Masing-masing pihak tersebut saling bekerja sama untuk menjalankan perannya yang saling terkait satu sama lain.⁸

Namun tidak bisa dipungkiri bahwa kemajuan teknologi ini tidak hanya memberikan dampak positif namun ada beberapa dampak negatif dari penggunaannya yang merugikan beberapa pihak, seperti adanya penyalahgunaan. Tentu hal ini akan sangat berbahaya bagi kelangsungan hidup manusia.

Dengan demikian, berdasarkan latar belakang diatas, penulis menemukan 2 (dua) identifikasi permasalahan. Pertama, Bagaimana Pertanggungjawaban Hukum atas Kerugian yang Ditimbulkan oleh Kecerdasan buatan? Dan Bagaimana Perlindungan hukum bagi korban dari penyalahgunaan kecerdasan buatan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif yang fokusnya untuk melakukan penelitian berdasar pada referensi pustaka atau data sekunder dilakukan terhadap norma-norma dan asas- asas yang terdapat dalam sumber data sekunder, seperti bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Spesifikasi penelitian termasuk deskriptif analitis yaitu menggambarkan peraturan perundang- undangan yang berlaku dikaitkan dengan teori-teori hukum dan praktek pelaksanaan hukum positif. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen melalui studi kepustakaan. Metode analisis dilakukan secara normatif karena penelitian ini berdasar pada peraturan yang sudah ada sebagai hukum positif, kemudian metode analisis kualitatif yaitu berupa analisis yang dilakukan dengan berdasar pada asas-asas hukum dan informasi untuk mengetahui keterkaitannya dengan masalah hukum yang kemudian dapat ditarik kesimpulan yang objektif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Perlindungan hukum bagi korban dari penyalahgunaan kecerdasan buatan.

Kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence* atau *AI*) adalah cabang ilmu komputer yang mempelajari bagaimana manusia dapat memahami, memprediksi, dan mengelola hal-hal yang lebih kompleks dan besar dari yang sebelumnya ada.⁹ Istilah kecerdasan buatan diciptakan pada tahun 1956, namun dengan meningkatnya jumlah data, algoritma canggih, dan peningkatan penyimpanan komputasi, istilah kecerdasan buatan menjadi semakin populer. Penelitian pertama tentang kecerdasan buatan dimulai pada tahun 1950an dan membahas tema pemecahan masalah dan metode simbolik.¹⁰

Adapun beberapa definisi kecerdasan buatan atau Artificial Intelligence menurut para pakar, antara lain:

- Menurut AI. John Haugeland, AI sebagai cara unik untuk membuat computer berpikir atau dengan pengertian lain yaitu mesin yang memiliki kemampuan kognitif.
- Menurut James L. Noyes, AI merupakan bidang dalam ilmu computer yang membahas cara-cara agar sebuah computer dapat di program untuk menjalankan fungsi kognitif yang umumnya dimiliki oleh manusia.
- Menurut Schuster, I merupakan suatu disiplin ilmu yang berkaitan dengan perancangan dan pemrograman pada suatu mesin yang dengan kecerdasannya

⁸ Yolanda simbolon, "Pertanggungjawaban perdata terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia", *Legal Corporate*, vol. 9 No. 1 (2023), hal 247.

⁹ Budiharto, W., & Suhartono, D. (2014). *ARTIFICIAL INTELLIGENCE konsep dan penerapannya*. Yogyakarta: Andi.

¹⁰ SAS Insights, "Kecerdasan Buatan/Artificial Intelligence (Apa Itu Dan Mengapa Hal Itu Penting)," 2021, https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html. Diakses 06 Desember 2024.

mampu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan yang biasanya dilakukan oleh manusia.

Secara garis besar kecerdasan buatan atau AI merupakan sebuah sistem pada bidang teknologi komputer yang diciptakan untuk meniru pola perilaku hingga kecerdasan otak manusia dalam melakukan sebuah keterampilan atau memecahkan permasalahan.¹¹

Secara umum, kecerdasan buatan dapat didefinisikan dalam empat kategori utama, yaitu:¹²

1. Sistem yang dapat berpikir seperti manusia (Thinking Humanly).
2. Sistem yang dapat berperilaku seperti manusia (Acting Humanly).
3. Sistem yang dapat berpikir secara rasional (Thinking Rationally).
4. Sistem yang dapat berperilaku secara rasional (Acting Rationally).

Bidang kecerdasan buatan berfokus untuk memahami aspek-aspek cerdas pada manusia, kemudian mengimplementasikannya dalam bentuk otomatisasi perilaku cerdas melalui komputer. Berbeda dengan filosofi dan psikologi yang juga mempelajari kecerdasan, Artificial Intelligence bertujuan untuk menciptakan entitas cerdas berdasarkan pemahaman manusia.

Pada AI, komputer dapat menerima pengetahuan dari input manusia dan menggunakan pengetahuan tersebut melalui simulasi proses berpikir dan penalaran manusia untuk menyelesaikan berbagai masalah. Meskipun komputer tidak dapat memperoleh pengetahuan, pengalaman, atau melakukan penelitian seperti manusia, nemun dapat mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan melalui bantuan pakar manusia.

Sistem yang menggunakan kecerdasan buatan diberikan input dalam bentuk masalah dari suatu domain tertentu. Sistem ini dilengkapi dengan basis pengetahuan yang berisi informasi yang diperoleh dari para pakar, pustaka, atau basis data. Sistem ini juga dilengkapi dengan mesin inferensi (inference engine) yang berfungsi untuk menarik kesimpulan berdasarkan fakta atau pengetahuan yang ada. Mesin inferensi bertindak sebagai eksekutif yang menentukan jalannya sistem, dan outputnya berupa solusi masalah yang dihasilkan dari proses inferensi.

Pada kenyataannya, hampir semua program kecerdasan buatan menggunakan teknik pelacakan dan pencocokan pola berdasarkan basis pengetahuan yang diberikan, dan ini menunjukkan bahwa komputer tidak benar-benar pintar. Walaupun komputer dapat memproses informasi dengan sangat cepat dan menemukan solusi berdasarkan aturan dan kriteria yang ada, proses ini lebih kepercobaan dengan berbagai alternatif untuk menemukan kombinasi yang cocok dengan kriteria yang ditetapkan. Setelah berbagai upaya dilakukan, solusi akhirnya dapat ditemukan.

AI memiliki kemampuan untuk mengolah data dengan cepat dan membuat keputusan yang cerdas. Kehadiran teknologi ini telah mengubah cara manusia bekerja, berinteraksi, dan menjalani kehidupan sehari-hari. Berikut adalah beberapa dampak kecerdasan buatan dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia:¹³

- **Dampak Positif dari Penggunaan AI:**

¹¹ Maryani Farwati, *et al.*, "Analisa Pengaruh Teknologi Artificial Intelligence (AI) dalam Kehidupan Sehari-hari," *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen*, Vol. 11, No. 1 (2023), hlm. 40.

¹² Ririn Kusumawati, 2008, *Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence) Teknologi Impian Masa Depan*, Ulul Albab, Vol. 9 No. 2, Hal. 265-269.

¹³ <https://qnld.siberkreasi.id/dampak-kecerdasan-buatan-ai-bagi-kehidupan-manusia/#:~:text=AI%20dapat%20mengotomatisasi%20ugas%2Dugas,lebih%20relevan%20dengan%20kebutuhan%20pasar.&text=Di%20Dunia%20kesehatan%2C%20AI%20sudah,positif%20yang%20harus%20terus%20dikembangkan.&text=Dengan%20algoritma%20cerdas%20dan%20analisis,rantai%20pasokan%20dengan%20lebih%20efektif>, diakses 8 Des 2024, pukul 07.

a) **Otomatisasi**

AI dapat mengotomatisasi tugas-tugas yang repetitif dan membosankan, memungkinkan manusia untuk fokus pada pekerjaan yang lebih kreatif, membutuhkan pemikiran strategis, dan melibatkan interaksi yang lebih kompleks. Otomatisasi ini memberi kesempatan bagi manusia untuk mempelajari keterampilan baru yang lebih relevan dengan perkembangan pasar.

b) **Kesehatan**

Dalam bidang kesehatan, AI sudah digunakan untuk mendiagnosis penyakit dengan lebih cepat dan akurat, serta untuk memantau perkembangan penyakit dan memberikan perawatan yang lebih personal. Ini adalah dampak positif yang sangat penting dan harus terus dikembangkan.

c) **Peningkatan Produktivitas**

Dengan algoritma cerdas dan analisis data yang mendalam, AI dapat meningkatkan produktivitas di berbagai sektor industri, dari manufaktur hingga layanan keuangan. Teknologi ini membantu mengoptimalkan proses produksi, meningkatkan efisiensi, dan mengelola rantai pasokan dengan lebih efektif.

• **Dampak Negatif dari Teknologi AI:**

a) **Pengurangan Lapangan Kerja**

Otomatisasi yang didorong oleh AI dapat menyebabkan pengurangan lapangan kerja, terutama di sektor-sektor yang pekerjaan rutin dan terprediksi, yang dapat dengan mudah diotomatisasi. Pekerjaan di bidang manufaktur, administrasi, dan layanan pelanggan adalah contoh pekerjaan yang rentan terhadap otomatisasi.

b) **Ketergantungan**

Ketergantungan yang berlebihan pada AI dapat menimbulkan dampak negatif. Jika manusia terlalu mengandalkan AI untuk menyelesaikan tugas-tugas sederhana, kemampuan manusia untuk melaksanakan tugas-tugas tersebut secara mandiri dapat berkurang.

c) **Keputusan yang Bias**

Algoritma AI dapat mencerminkan bias yang ada dalam data yang digunakan untuk melatihnya, yang bisa mengarah pada keputusan yang tidak adil atau diskriminatif. Jika data mengandung bias tidak terdeteksi, seperti diskriminasi rasial atau gender, algoritma AI bisa memperburuk masalah tersebut dengan menghasilkan keputusan yang bias.

Dari pembahasan yang disampaikan di atas maka dalam menggunakan kecerdasan buatan (AI) perlu adanya Perlindungan hukum penggunaannya hal ini diatur dalam peraturan perundang-undangan Indonesia. Karakteristik dalam AI secara otomatisasi dapat pengolahan informasi menjadikannya sebagai "Agen Elektronik" dalam hukum Indonesia. Dalam Pasal 1 UU ITE, "Agen Elektronik" didefinisikan sebagai "perangkat dalam sistem elektronik yang dirancang untuk melakukan tindakan terhadap informasi elektronik tertentu secara otomatis, yang diselenggarakan oleh orang."

Pasal 21 UU ITE menyebutkan pengaturan agen elektronik dalam konteks transaksi elektronik. Dalam hal ini, penyelenggara agen elektronik pada dasarnya adalah penyelenggara sistem elektronik, karena agen elektronik merupakan bagian dari sistem tersebut. Dengan demikian, hak dan kewajiban penyelenggara sistem elektronik juga berlaku bagi penyelenggara agen elektronik.

Setiap penyelenggara sistem elektronik wajib memastikan bahwa sistem yang digunakan berjalan dengan aman, andal, dan bertanggung jawab. Oleh karena itu, segala akibat hukum yang timbul dari penggunaan agen elektronik menjadi tanggung jawab penyelenggara agen elektronik, kecuali jika kegagalan sistem disebabkan oleh kelalaian pengguna.

UU ITE menyatakan bahwa penyelenggaraan AI (Agen Elektronik) di Indonesia hanya dapat dilakukan oleh individu, penyelenggara negara, badan usaha, atau masyarakat. Dengan demikian, tanggung jawab hukum akan berada pada penyelenggara sistem elektronik yang menyediakan layanan AI.

UU ITE dan PP 71 Tahun 2019, sebagai aturan pelaksanaannya, telah mengatur batasan kewajiban dan tanggung jawab penyelenggara agen elektronik, termasuk kewajiban untuk menyediakan fitur yang memungkinkan pengguna melakukan perubahan pada informasi yang masih dalam proses transaksi. Tanggung jawab agen elektronik telah diatur dengan komprehensif, termasuk kewajiban untuk menjaga kerahasiaan data, mengendalikan data pribadi pengguna, menjamin privasi pengguna, dan memberikan informasi yang jelas terkait sistem yang digunakan, agar tidak merugikan pengguna.¹⁴

2. Pertanggung Jawaban Hukum Atas Kerugian Yang Ditimbulkan Oleh Kecerdasan Buatan.

Secara umum tanggung jawab hukum memerlukan badan hukum untuk mengetahui akibat melakukan atau tidak melakukan perbuatan tindakan itu. Pelaku harus berniat dengan perbuatannya dalam hal ini, doktrin tanggung jawab pengganti mungkin berlaku. Doktrin ini aktif ini pada dasarnya menjelaskan bahwa orang lain dapat dibebani dengan tanggung jawab suatu tindakan atau kesalahan yang dilakukan atau disebabkan oleh seseorang. Tanggung jawab pengganti menjadi bentuk sekunder atau tidak ada tanggung jawab sama sekali yang dapat dikenakan secara langsung kepada subjek yang memiliki hubungan tertentu.¹⁵

Salah satu bentuk produk teknologi adalah kecerdasan buatan. Kecerdasan buatan adalah sebuah sistem dengan cara bekerja menggunakan kode (algoritma) yang berisi perintah melakukan suatu kegiatan atau perbuatan.¹⁶ Kecerdasan buatan dikembangkan melalui penelitian manusia dari riset teknologi ini telah melalui beberapa tahap pengembangan yaitu:¹⁷

- ANI (*Artificial Narrow Intelligence*) yaitu kecerdasan buatan yang lemah, memiliki kemampuan rendah dan membutuhkan pertolongan manusia dalam proses kerjanya:
- AFI (*Artificial General Intelligence*), yaitu kecerdasan buatan yang kuat, memiliki kemampuan yang setara dengan kemampuan yang dimiliki manusia, sehingga dapat berfungsi tanpa campur tangan manusia dalam prosesnya.
- ASI (*Artificial Super Intelligence*), yaitu kecerdasan buatan yang sangat kuat, hal tersebut sengaja diciptakan dengan fitur-fitur hebat, dan memiliki kemampuan yang melebihi manusia untuk menggantikan manusia saat berkerja.

Tanggung jawab pidana dalam bahasa asing, yaitu *teorekenbaardheid* dan *criminal responsibility* untuk menentukan apakah seseorang dikatakan penjahat atau bukan, atas suatu tindakannya. Seorang terdakwa atau tersangka bertanggung jawab atas kejahatan yang dilakukannya sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku. Secara subyektif yang memenuhi persyaratan dalam Kitab Undang-Undang Pidana dikenakan

¹⁴ <https://law.ui.ac.id/pengaturan-hukum-artifical-intelligence-indonesia-saat-ini-oleh-zahrashafa-pm-anqqa-priancha/>, diakses 8 Des 2024, pukul 08.02 WIB.

¹⁵ Shofika Hardiyanti, dkk, 2024, Kedudukan dan Konsep Pertanggungjawaban Artificial Intelegence Dalam Hukum Positif Indonesia, UNES LAW REVIEW, Vol. 6, No. 4, hlm 3.

¹⁶ N. Fahrudin, 2018, "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure : Franco", Jurnal Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika), Vol.2, No.1, hlm.14.

¹⁷ Muhammad Tan Abdul Rahman Haris Dan tantimin, 2022 "Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Artificial Intelligence di Indonesia", Jurnal Komunikasi Hukum, Vol.8, No.1, hlm. 311.

sanksi pidana karena tindakannya yang melawan hukum. Sementara itu, ada syarat untuk pertanggung jawaban pidana atau pidana dijatuhkan pada seseorang, maka pasti ada unsur kesalahannya berupa kesengajaan atau kelalaian.¹⁸

KUHPerdata mengakui tanggung jawab hukum terhadap AI apakah dapat memenuhi persyaratan suatu perbuatan melawan hukum. Apabila suatu perbuatan yang melanggar hak atau kewajiban orang lain dikatakan perbuatan melawan hukum. Ini juga mencakup penjahat, atau (dalam konteks Indonesia) norma moral dan sosial. Jika pelakunya bisa dimintai pertanggungjawaban, maka pelakunya juga bisa dimintai pertanggungjawabannya. Secara umum, untuk menimbulkan tanggung jawab hukum, suatu perusahaan perlu mengetahui konsekuensi dari mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan pelaku pasti melakukan perbuatannya dengan sengaja.¹⁹

Pasal 1365 KUHPerdata yang mengatur tentang perbuatan melawan hukum menyatakan bahwa perbuatan apa pun akan melanggar hukum dan mengakibatkan kerugian terhadap orang lain, maka harus diberikan ganti rugi. Pasal 1365 berlaku secara eksklusif ganti rugi atas kerugian yang disebabkan oleh kelalaian badan hukum itu sendiri melanggar hukum. Jika AI yang dianggap bertanggung jawab secara pidana maka hal ini tidak tepat karena kecerdasan buatan bukanlah subyek hukum yang diakui secara hukum di Indonesia. ketika sesuatu mempunyai hak dan kewajiban yang sama secara mutlak seperti manusia yang merupakan subjek hukum sepenuhnya sebagai badan hukum mempunyai hak dan kewajiban.²⁰

Pasal 31 (2) UU ITE menyebutkan bahwa setiap orang melakukan penyadapan dengan sengaja, tanpa hak atau melanggar hukum maksud dan tujuan informasi elektronik dan/atau dokumen yang bersifat non-publik dan juga di dalam komputer dan/atau sistem elektronik tertentu milik orang lain. menyebabkan perubahan apa pun atau menyebabkan perubahan atau kelalaian apa pun dan/atau penghentian penyampaian informasi dan/atau dokumen elektronik.

Pasal 36 UU ITE menyebutkan bahwa "Setiap orang dengan sengaja dan melawan hukum melakukan perbuatan yang mengakibatkan kerugian bagi orang lain." AI menimbulkan kerugian bagi pihak lain, kerugiannya seperti menghambat aktifitas komputer korban, membuat korban tidak dapat menyelesaikan pekerjaan dengan baik, kemudia pelaku meminta uang tebusan untuk membebaskan file yang dikunci oleh pelaku Malware-AI.

Di Indonesia belum ada peraturan yang secara gamblang mengatur tentang perlindungan terhadap korban yang mengalami kerugian dan pertanggung jawaban yang dibuat oleh Artificial Intelligence.

KESIMPULAN

1. Perlindungan hukum bagi korban dari penyalahgunaan kecerdasan buatan.

Perlindungan hukum terhadap penggunaan agen elektronik, seperti AI, diatur secara tegas dalam peraturan perundang-undangan Indonesia, terutama dalam UU ITE dan PP 71 Tahun 2019. Agen elektronik, yang didefinisikan sebagai perangkat dalam sistem elektronik yang melakukan tindakan otomatis terhadap informasi elektronik, memiliki peran penting dalam transaksi elektronik. Penyedia sistem elektronik, termasuk agen elektronik, memiliki kewajiban untuk memastikan sistem yang digunakan aman, andal, dan bertanggung jawab. Mereka juga harus menjaga kerahasiaan data, mengendalikan data pribadi, dan memastikan privasi pengguna. Tanggung jawab hukum atas penggunaan agen elektronik terletak pada penyelenggara sistem elektronik, kecuali

¹⁸ Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta, hlm. 11.

¹⁹ Shofika Hardiyanti,dkk, 2024, *Kedudukan dan Konsep Pertanggungjawaban Artificial Intelegence Dalam Hukum Positif Indonesia*, UNES LAW REVIEW, Vol. 6, No. 4, hlm 3.

²⁰ Ibid, hlm 6.

jika kegagalan sistem disebabkan oleh kelalaian pengguna. Dengan adanya regulasi ini, diharapkan penggunaan agen elektronik dapat berjalan dengan aman dan tidak merugikan pengguna.

2. Pertanggung jawaban Hukum atas Kerugian Yang Ditimbulkan Oleh Kecerdasan Buatan.

Secara umum tanggung jawab hukum memerlukan badan hukum untuk mengetahui akibat melakukan atau tidak melakukan perbuatan melanggar hukum. Pada hukum pidana terhadap perbuatan penerapan penyimpangan AI pada kejahatan *malware* telah sesuai dengan peraturan yang berlaku meskipun tidak disebutkan secara gramatikal pada peraturan terkait yaitu UU ITE. Perbuatan *Malware-AI* dikategorikan sebagai *computer-related*. KUHPerdata mengakui tanggung jawab hukum terhadap AI apabila dapat memenuhi persyaratan suatu perbuatan melawan hukum. Suatu perbuatan yang melanggar hak atau kewajiban orang lain dikatakan perbuatan melawan hukum. Ini juga mencakup penjahat, norma moral yang kurang baik dan perilaku sosial. Jika pelakunya bisa dimintai pertanggung jawaban, maka pelakunya juga bisa dimintai pertanggung jawabannya. Secara umum, untuk menimbulkan tanggung jawab hukum, suatu perusahaan perlu mengetahui konsekuensi dari mengambil tindakan atau tidak mengambil tindakan pelaku pasti melakukan perbuatannya dengan sengaja melakukan kejahatan menggunakan teknologi AI dan komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Wahid, Mohammad Labib, "Kejahatan Mayantara (*cyber crime*)" Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Budiharto, W., & Suhartono, D. (2014). ARTIFICIAL INTELLIGENCE konsep dan penerapannya. Yogyakarta: Andi.
- Donovan Typhano Rachmadie dan Supanto, "Regulasi Penyimpangan Artificial Intelligence pada Tindak Pidana Malware Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016," *Recidive*, Vol. 9, No. 2 (2020).
- Febri Jaya and Wilton Goh, "Analisis Yuridis Terhadap Kedudukan Kecerdasan Buatan Atau Artificial Intelligence Sebagai Subjek Hukum Pada Hukum Positif Indonesia," *Supremasi Hukum* 17, No. 2 (2021).
- Hafsha amalia, "Perlindungan Hukum Penyalahgunaan Aritificial Intelegence Deepfake Pada Layanan Pinjaman Online", Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2022.
- Hamzah Hatrik, 1996, *Asas Pertanggungjawaban Korporasi Dalam Hukum Pidana Indonesia*, Raja Grafindo, Jakarta.
- Maryani Farwati, et al., "Analisa Pengaruh Teknologi Artificial intelligence (AI) dalam Kehidupan Sehari-hari," *Jurnal Sistem Informasi & Manajemen*, Vol. 11, No. 1 (2023).
- Muhammad Tan Abdul Rahman Haris Dan tantimin, 2022 "Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Artificial Intelligence di Indonesia", *Jurnal Komunikasi Hukum*, Vol.8, No.1.
- N. Fahrudin, 2018, "Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure : Franco", *Jurnal Jati (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, Vol.2, No.1.
- Nining Rahayu, "Mengenal Revolusi Industri Dari 1.0 Hingga 4.0," 2019, industri merupakan fenomena yang ekonomi dan budaya di dunia.
- Ririn Kusumawati, 2008, *Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence) Teknologi Impian Masa Depan*, Ulul Albab, Vol. 9 No. 2.
- Shely Cathrin, "Teknologi dan Masa Depan Otonomi Manusia: Sebuah Kajian Filsafat Manusia," *Jurnal Foundasia*, Vol. 10, No. 1 (2019).
- Shofika Hardiyanti, dkk, 2024, Kedudukan dan Konsep Pertanggungjawaban Artificial Intelegence Dalam Hukum Positif Indonesia, *UNES LAW REVIEW*, Vol. 6, No. 4.

Yolanda simbolon, "Pertanggungjawaban perdata terhadap Artificial Intelligence Yang Menimbulkan Kerugian Menurut Hukum Di Indonesia", *Legal Corporate*, vol. 9 No. 1 (2023).

Kearney, *Industry 4.0: the future of production*, <https://www.kearney.com/operations-performance-transformation/industry-4.0-the-future-of-production>, diakses pada tanggal 08 Desember 2024.

<https://gnld.siberkreasi.id/dampak-kecerdasan-buatan-ai-bagi-kehidupanmanusia/#:~:text=AI%20dapat%20mengotomatisasi%20tugas%2Dtugas,lebih%20relevan%20dengan%20kebutuhan%20pasar.&text=Di%20Dunia%20kesehatan%2C%20AI%20sudah,positif%20yang%20harus%20terus%20dikembangkan.&text=Dengan%20algoritma%20cerdas%20dan%20analisis,rantai%20pasokan%20dengan%20lebih%20efektif>, diakses 8 Des 2024, pukul 07. 30 WIB

<https://law.ui.ac.id/pengaturan-hukum-artificial-intelligence-indonesia-saat-ini-oleh-zahrashafa-pm-angga-priancha>, diakses 8 Des 2024, pukul 08.02 WIB.

SAS Insights, "Kecerdasan Buatan/Artificial Intelligence (Apa Itu Dan Mengapa Hal Itu Penting)," 2021, https://www.sas.com/id_id/insights/analytics/what-is-artificial-intelligence.html. Diakses 06 Desember 2024.