



**KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*)  
SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA**

**DISUSUN OLEH:  
REINY NATTASARI LATIEF  
101160017**

**SEKOLAH TINGGI HUKUM INDONESIA JENTERA  
JAKARTA  
30 AGUSTUS 2020**

## HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya Reiny Nattasari Latief

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

Bahasa Indonesia :

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai Subjek Hukum Perdata di Indonesia

Bahasa Inggris :

*Artificial Intelligence as A Subject Of Civil Law in Indonesia*

adalah benar hasil karya saya dan belum pernah diajukan karya ilmiah, sebagian atau seluruhnya, atas nama saya atau pihak lain.

Jakarta, 30 Agustus 2020



Reiny Nattasari Latief

101160017

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING**

**KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*)  
SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA**

**REINY NATTASARI LATIEF**

**101160017**

**JAKARTA, 30 AGUSTUS 2020**

**Mengetahui,**

**Pembimbing I**

**Pembimbing II**

**Muhammad Faiz Aziz, S.H., S.IP., LL.M.**

**Aria Suyudi, S.H., LL.M**

**HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SIDANG SKRIPSI**

**KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*)  
SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA**

**REINY NATTASARI LATIEF**

**101160017**

**Disetujui untuk Diajukan dalam Sidang Ujian Skripsi**

**Panitia Sidang Ujian Sarjana Hukum**

**Sekolah Tinggi Hukum Indonesia Jentera**

**Pjs. Wakil Ketua Bidang Akademik dan Penelitian**

**Sekolah Tinggi Hukum Indonesia Jentera**

**Giri Ahmad Taufik, S.H., LL.M., Ph.D.**

## ABSTRAK

Dalam transformasi digital saat ini yang telah memengaruhi masyarakat dan ekonomi kita, kebangkitan Artificial Intelligence tidak bisa lagi diabaikan. Ini tidak akan berhenti tetapi terus meningkat melalui pengembangan dan implementasi perangkat lunak pintar dengan algoritma pembelajaran mesin, teknologi pembelajaran mendalam, robotika, rantai blok, data besar, segala serba internet, semua dengan konsekuensi hukum. Kepemilikan data, kekayaan intelektual, siapa yang bertanggung jawab jika terjadi peristiwa karena malfungsi atau kesalahan. Karena AI adalah teknologi yang ‘*disruptif*’ dengan dampak seperti itu pada masyarakat, dan ekonomi kita, diperlukan kerangka kerja regulasi dengan instrumen hukum untuk AI yang berkaitan dengan kekayaan industri dan intelektual, hak cipta, privasi, persaingan, model bisnis, tanggung jawab dan kewajiban, etika dan standar, kepemilikan, jaminan kualitas dan pengembangan produk, dan kontrak. Menyiapkan kerangka peraturan AI yang koheren membutuhkan waktu beberapa tahun dan saat ini tidak semua hal di bidang ini terjawab. Dengan tesis ini saya berharap dapat berkontribusi untuk lebih mengeksplorasi bidang yang menantang ini.

Kata Kunci: kecerdasan buatan, subjek hukum, hukum perdata.

## ABSTRACT

*In the current digital transformation that in many areas affects our society and economy, the rise of AI can no longer be ignored. It will not stop but continue to accelerate through developments and implementation of smart software with machine learning algorithms, deep learning technology, robotics, block chain, big data, Internet of Things, all with legal consequences. Ownership of data, Intellectual Property, who is responsible in case of events due to malfunction or errors. Because AI is a disruptive technology with such an impact on our society, and economy, a regulatory framework with legal instruments for AI is needed with regards to industrial and intellectual property, copyright, privacy, competition, business models, responsibilities and liabilities, ethics and standards, ownership, quality assurance & product development, contracts. Setting up a coherent AI regulatory framework takes several years and at this moment not everything in this field has been answered. With this thesis I hope to have contributed to further exploring this challenging field.*

*Keywords: artificial intelligence, legal person, civil law*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yesus Kristus, yang senantiasa menjadi penopang dan teman terbaik penulis sepanjang hidupnya. Hanya karena kebaikan Kasih dan Berkat-Nya lah yang menuntun penulis dalam mengerjakan skripsi yang berjudul **“KECERDASAN BUATAN (*ARTIFICIAL INTELLIGENCE*) SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA”** sebagai salah satu syarat kelulusan mahasiswa strata satu (S1) yang harus dipenuhi di Sekolah Tinggi Hukum Indonesia Jentera.

Penulis sangat bersyukur atas bantuan dan dukungan dari banyak pihak selama penulisan skripsi ini. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada kedua orangtua, kakak, adik, para sahabat, narasumber, serta para dosen dan seluruh civitas akademika Sekolah Tinggi Hukum Indonesia Jentera. Secara khusus penulis juga ingin mengucapkan terimakasih kepada Bpk. Muhammad Faiz Aziz, S.H., S.IP., LL.M dan Bpk. Aria Suyudi, S.H., LL.M selaku dosen pembimbing atas arahan, dukungan dan motivasi luar biasa kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

Jakarta, 30 Agustus 2020

Hormat Penulis,



Reiny Nattasari Latief

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PANITIA SIDANG SKRIPSI .....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI .....	vi
BAB I PENDAHULUAN	
I.1 Latar Belakang .....	1
I.2 Identifikasi Masalah .....	6
I.3 Tujuan Penulisan .....	7
I.4 Kegunaan Penelitian.....	7
I.5 Kerangka Konseptual .....	8
I.5.1 Teori Subjek Hukum.....	8
I.5.2 Teori AI.....	9
I.6 Metode Penelitian.....	10
I.6.1 Jenis Penelitian .....	10
I.6.2 Sifat Penelitian.....	10
I.6.3 Data yang Digunakan.....	10
I.6.4 Teknik Pengumpulan Data.....	11
I.6.5 Metode Analisis Data.....	11
I.6.6 Sistematika Penulisan .....	11
BAB II TINJAUAN UMUM SUBJEK HUKUM PERDATA DAN PENGATURAN SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA	
2.1 Tinjauan Umum Subjek Hukum Perdata .....	12
2.1.1. Pengertian Hukum Perdata .....	12
2.1.2. Subjek Hukum Perdata.....	12
2.1.3. Kecakapan Orang Bertindak Dalam Hukum .....	16
2.1.4. Lahirnya Persekutuan Perdata .....	17
2.2. Pengaturan Subjek Hukum Lainnya .....	19
2.3. Pertanggungjawaban Subjek Hukum.....	19
2.4. Pengertian Objek Hukum .....	20
BAB III KEDUDUKAN KECERDASAN BUATAN DALAM SISTEM HUKUM PERDATA DI INDONESIA	
3.1. Sejarah Lahirnya <i>Artificial Intelligence</i> , AI .....	27
3.1.1 Mesin Cerdas “Bombe” dan Test Turing .....	27
3.1.2 Konsep Perluasan AI.....	27
3.1.3 Organ AI.....	28
3.2 AI dan Revolusi Industri 4.0. ....	29
3.2.1 Definisi AI Menurut Para Ahli .....	31
3.2.2 Triunit AI, Perangkat Keras, Perangkat Lunak dan Algoritma .....	31
3.2.3 Kecerdasan AI <i>Machine learning</i> dan <i>Deep Learning</i> .....	33

3.2.4 Tipologi AI.....	34
3.3. Kedudukan AI Dalam Sistem Hukum Perdata di Indonesia .....	37
3.4. AI Contoh Kasus .....	38
BAB IV PELUANG AI SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA.....	39
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan .....	48
5.2 Saran.....	48
DAFTAR PUSTAKA .....	49

## BAB I

### PENDAHULUAN

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1. Latar Belakang

Revolusi industri adalah gabungan dari pemahaman atas revolusi dan industri. Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan revolusi industri adalah perubahan radikal dalam usaha mencapai produksi dengan menggunakan mesin-mesin, baik untuk tenaga penggerak maupun untuk tenaga pemroses.<sup>1</sup> Michael H. Hart mengungkapkan bahwa era revolusi industri pertama selanjutnya akan disebut dengan industri 1.0, dimulai pada awal abad ke-18 dimana pekerjaan manual yang menggunakan tenaga manusia dan hewan beralih ke mesin yang didukung oleh tenaga uap.<sup>2</sup> Mesin yang dipatenkan oleh James Watt pada tahun 1796 ini, adalah penyempurnaan dari mesin uap penemuan Thomas New Comen pada tahun 1712. Keberhasilan Watt atas penyempurnaan mesin uap menghasilkan perubahan radikal dalam industrialisasi, mendongkrak kemajuan ekonomi dunia dan menjadikannya tokoh kunci dalam revolusi industri.<sup>3</sup>

Perubahan radikal dalam industri berikutnya menurut Rosyadi 2018<sup>4</sup> adalah lahirnya energi listrik yang diterapkan dalam industri berhasil meningkatkan efisiensi produksi sampai 300 persen.<sup>5</sup> Berdasarkan pernyataan Tampubolon 2019<sup>6</sup>, industri 2.0 tidak terlepas dari kontribusi dua ilmuwan yakni Nikola Tesla dan Thomas Alfa Edison. Dua ilmuwan ini mengembangkan energi dan peralatan listrik dan mendorong inovasi-inovasi baru diantaranya menghasilkan motor-motor

---

<sup>1</sup> <https://kbbi.web.id/revolusi>

<sup>2</sup> Michael H. Hart, *The 100 A Ranking of the Most Influential Persons in History*, penj. Mahbub Djunaedi, terjemahan H. Mahbub Djunaedi, (Jakarta: Dunia Pustaka Jaya, 1982) [www.luk.tsipil.ugm.ac.id](http://www.luk.tsipil.ugm.ac.id), diakses 4 September 2020, <http://luk.tsipil.ugm.ac.id/kmi/ipitek/100/Watt.html>.

<sup>3</sup> *Id.*

<sup>4</sup> Ahli di bidang ilmu sosial dan politik

<sup>5</sup> Rosyadi, Slamet, "Revolusi 4.0: Peluang dan Tantangan Bagi Alumni Universitas Terbuka," *researchgate.net*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Jenderal Soedirman, (2018): hlm. 1, diakses 15 Februari 2020, [https://www.researchgate.net/publication/324220813\\_REVOLUSI\\_INDUSTRI\\_40](https://www.researchgate.net/publication/324220813_REVOLUSI_INDUSTRI_40).

<sup>6</sup> Seorang magister di bidang administrasi dan management.

listrik, lampu, kereta api, dan telegraf yang menjadikan revolusi industri 2.0 menjadi revolusi terpenting dalam sejarah revolusi industri.<sup>7</sup>

Selanjutnya mengenai revolusi industry 3.0 atau yang disebut juga sebagai revolusi digital. Menurut Syafarudin,<sup>8</sup> perpaduan inovasi di bidang elektronik dan teknologi informasi merupakan titik awal era revolusi digital, yang menjadi ciri khas revolusi industri 3.0. Mesin analog beralih dengan mesin berbasis digital, dan aktifitas manusia mulai terintegrasi dalam perangkat komputer. Dalam bidang manufaktur, mesin industri yang dikendalikan dengan komputer menunjukkan biaya produksi menjadi semakin murah.<sup>9</sup> Selain itu, era yang serba digital ini juga membawa kemajuan teknologi informasi seperti adanya fitur kamera yang terintegrasi dengan *mobile phone* (telepon genggam).<sup>10</sup>

Istilah *gadget* atau alat komunikasi modern mulai menjamur di era revolusi digital. Menurut pendapat Husna,<sup>11</sup> gadget menjadi populer karena alat elektronik kecil ini didesain dengan fungsi khusus dengan unit kerja yang tinggi. Contohnya industri kreatif di dunia musik mulai merambah ke penyimpanan digital (*digital file*),<sup>12</sup> penyimpanan data dapat dilakukan secara elektronik, dan akses terhadap informasi didapatkan secara *real time*.

Budaya masyarakat dalam mengakses informasi pun berubah menjadi serba digital. Diantaranya terkait mengakses tayangan berbasis internet, perusahaan media massa beralih menyalurkan konten ke laman daring dan kanal *Youtube*<sup>13</sup>. Selanjutnya dijelaskan oleh Handayani bahwa *Youtube* merupakan sebuah video portal yang dijadikan alternatif karena dapat diakses kapanpun, dimanapun dan oleh siapapun. Hal ini merupakan kelebihan yang membuat *Youtube* pilihan yang semakin populer Indonesia.<sup>14</sup>

Berdasarkan uraian tersebut maka dapat dilihat bahwa ketiga revolusi industri pertama tersebut muncul sebagai hasil dari mekanisasi, kelistrikan dan Teknologi Informasi (TI). Sementara, revolusi industri keempat atau selanjutnya disebut dengan 4IR, dibangun atas fondasi yang diletakkan oleh tiga revolusi industri pertama dan secara sederhana 4IR meneruskan revolusi

---

<sup>7</sup> Tampubolon, Manahan P, *Kapita Selektta Magister Admnistrasi/Manajemen Pendidikan: Isu-Isu Pendidikan di Era 4.0*, (Jakarta: Uki Press, 2019), hal 7, diakses 4 September 2020, <http://repository.uki.ac.id/869/1/Manahan%20P.%20Tampubolon.pdf>.

<sup>8</sup> Dosen Universitas Lampung

<sup>9</sup> Syafarudin, "Disrupsi Pemerintahan dan Politik Era 4.0," *unila.ac.id*, 29 Mei 2020, diakses 4 September 2020, <https://www.unila.ac.id/disrupsi-pemerintahan-dan-politik-era-4-0/>.

<sup>10</sup> *Id.*

<sup>11</sup> Husna, Hidayatul, "Fenomena Gadget di Era Millennial," *bengkulunews.co.id*, diakses 5 September 2020, <https://www.bengkulunews.co.id/fenomena-gadget-di-era-millennial/>.

<sup>12</sup> *Id.*

<sup>13</sup> Handayani, Finna Prima dan Ika Merdekawati, "Kebijakan Penggunaan Media *Online* Webiste *Kompas TV* dan *Youtube* Untuk Menyalurkan Konten "Eksklusif Digital" *Kompas Tv*," *Kajian Jurnalistik Vol. 02, No. 02*, (2019): 199, diakses 5 September 2020, <http://jurnal.unpad.ac.id/kajian-jurnalisme/article/download/21361/10129>.

<sup>14</sup> *Id.*

digital dari Industri 3.0 tetapi lebih menekankan kepada sistem yang dijalankan oleh data dan *machine learning*.<sup>15</sup>

Dalam sebuah publikasi yang berjudul “*The Fourth Industrial Revolution*”, gagasan Industri 4.0 pertama kali diperkenalkan pada tahun 2011, dalam acara *Hannover Fair*, di Jerman. Pada kesempatan tersebut, Pemerintah Jerman menawarkan strategi “*High-Tech*”, yang mana seluruh produksi masa depan di seluruh dunia menggabungkan manusia bekerja sama dengan robot dalam tim hibrida dan dalam aktivitasnya didukung oleh sistem bantuan cerdas. Sebagaimana ia mengatakan, “*Humans work hand in hand with robots in hybrid teams and are supported in their activities by intelligent assistance systems*”.<sup>16</sup> Strategi tersebut adalah gabungan inovasi oleh tiga insinyur Jerman, yaitu Henning Kagermann, Wolfgang Wahlster ahli kecerdasan buatan, dan Wolf-Dieter Lukas.<sup>17</sup>

Berdasarkan pernyataan Lisa Schelien, dalam artikel berjudul “*WEF Founder World Unprepared to Deal with Fourth Industrial Revolution*”, mengutip Klaus Schwab<sup>18</sup>, Ia menyatakan bahwa revolusi keempat berkembang dengan kecepatan eksponensial berbeda dengan tiga revolusi industri sebelumnya.<sup>19</sup> Perkembangan Industri 4.0 yang sangat pesat digambarkan ibarat sebuah gelombang tsunami dan akan menyulitkan komunitas politik untuk menindaklanjuti dalam kerangka peraturan atau legislasi yang dibutuhkan: “*This fourth revolution comes on us like a tsunami...that it makes it difficult or even impossible for the political community to follow up with the necessary regulatory and legislative frameworks.*”<sup>20</sup>

Pernyataan Schwab tersebut memicu perbincangan di lintas komunitas dan interdisipliner ilmu, termasuk diantaranya komunitas politik, lembaga-lembaga penelitian dan para ahli hukum, dan bekerja sama dengan para ilmuwan termasuk ahli teknologi dan informasi, untuk memetakan potensi permasalahan dari teknologi moderen yang dikenal dengan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) yang seterusnya akan disebut AI. Hal ini dilakukan dalam upaya merancang kerangka peraturan dan legislasi yang dibutuhkan dalam menyikapi perkembangan industri 4.0.

---

<sup>15</sup> Marr, Bernard, “What is Industry 4.0? Here’s A Super Easy Explanation for Anyone,” *forbes.com*, 2 September 2018, diakses 4 September 2020, <https://www.forbes.com/sites/bernardmarr/2018/09/02/what-is-industry-4-0-heres-a-super-easy-explanation-for-anyone/#4c186ef9788a>.

<sup>16</sup> *Deutsches Forschungszentrum für Künstliche Intelligenz* (DFKI), “Industry 4.0,” diakses 4 September 2020, <https://www.dfki.de/en/web/technologies-applications/fields-of-application/industry-40/>.

<sup>17</sup> Pfeiffer, Sabine, “The Vision Industrie 4.0 In the Making – a Case of Future Told, Tamed, and Traded,” *Nanoethics* 11(1) (2017): 107–121, diakses 5 September 2020, doi: 10.1007/s11569-016-0280-3.

<sup>18</sup> Ahli Ekonom yang sekaligus pendiri Forum Ekonomi Dunia (WEF)

<sup>19</sup> Schelien, Lisa, “WEF Founder World Unprepared to Deal with Fourth Industrial Revolution,” *voanews.com*, 13 Januari 2016, diakses 15 Agustus 2020, <https://www.voanews.com/europe/wef-founder-world-unprepared-deal-fourth-industrial-revolution>.

<sup>20</sup> *Id.*

Berdasarkan dokumen Sidang Pleno Parlemen Eropa 2014-2019 tercantum 46 (empat puluh enam) butir inisiatif yang mengandung Prosedur Aturan (*the Rules of Procedure*) berikut rekomendasi kepada Komisi Hukum Perdata tentang Robotika (*Commission on Civil Law Rules on Robotics*), dimana salah satu rekomendasi prosedur aturan yang tercantum pada bagian Kewajiban (*Liability*) dalam huruf AB memuat:<sup>21</sup>

“...questions whether the ordinary rules on liability are sufficient or whether it calls for new principles and rules to provide clarity on the legal liability of various actors concerning responsibility for the acts and omissions of robots where the cause cannot be traced back to a specific human actor and whether the acts or omissions of robots which have caused harm could have been avoided<sup>22</sup> dan huruf Y berbunyi: [“whereas it is appropriate, in view of the stage reached in the development of robotics and AI, to start with civil liability issues”].<sup>23</sup>

Meresponi rekomendasi hasil Sidang Pleno pada 27 Januari 2017, pada bulan Februari 2017 Resolusi meminta Komisi Eropa untuk mengeksplorasi implikasi tanggung jawab robot dan AI khususnya meningkatkan kemungkinan pemberian status AI sebagai badan hukum (“AI Personhood”). Pemberian “status orang elektronik” dinilai sebanding dengan badan hukum yang disandingkan pada perusahaan.<sup>24</sup>

Berdasarkan rekomendasi Resolusi kepada Komisi Eropa untuk mengeksplorasi pemberian status AI sebagai badan hukum AI *Personhood*, maka penulis tertarik untuk mengeksplorasi peluang pengakuan Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence*) sebagai Subjek Hukum Perdata di Indonesia, mengingat pemerintah melalui Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) telah merilis Strategi Nasional *Artificial Intelligence* (AI) 2020-2045 yang selanjutnya akan disebut Stranas AI.

## 1.2. Pertanyaan Penelitian

Berangkat dari latar belakang di atas, maka pertanyaan penelitian yang penulis rumuskan adalah sebagai berikut:

---

<sup>21</sup> Delvaux, Mady, “Report with Recommendation to the Commission on Civil Law Rules Robotics,” *Committee on Legal Affairs the Commission on Civil Law Rules Robotics*, hlm. 6-7, diakses 4 September 2020, [https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005\\_EN.html](https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/A-8-2017-0005_EN.html).

<sup>22</sup> *Id.*

<sup>23</sup> *Id.*

<sup>24</sup> Zevenbergen, Bendert, “Appropriateness and Feasibility of Legal Personhood for AI System,” *WSPC – Proceedings*, Juli 22, 2018, diakses 4 September 2020, [https://users.cs.fiu.edu/~markaf/doc/w16.zevenbergen.2018.procires.3.x\\_camera.pdf](https://users.cs.fiu.edu/~markaf/doc/w16.zevenbergen.2018.procires.3.x_camera.pdf).

1. Bagaimana pengaturan subjek hukum perdata di Indonesia?
2. Bagaimana AI diatur dalam hukum perdata di Indonesia dan di negara lain?
3. Bagaimana AI dapat menjadi subjek hukum perdata di Indonesia?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pertanyaan penelitian tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengidentifikasi dan menganalisa pengaturan subjek hukum perdata di Indonesia.
2. Mengidentifikasi dan menganalisa kedudukan AI dalam hukum perdata di Indonesia dan negara lain.
3. Mengidentifikasi dan menganalisa peluang pengakuan AI sebagai subjek Hukum Perdata di Indonesia.

### **1.4. Kegunaan Penelitian**

Berdasarkan dialektika terkait status hukum atau *legal person hood* kepada Kecerdasan Artifisial dimana dari contoh-contoh kasus yang telah ditulis sebelum dan saat ini penelitian terkait AI sangat minim maka penelitian yang mencoba membahas secara komprehensif kemungkinan AI diberikan status subjek hukum di Indonesia. Dengan demikian, penulis menilai bahwa penelitian ini mempunyai dampak positif untuk aktor- aktor berikut:

#### 1) Akademisi

Penelitian ini dapat membantu akademisi bidang untuk memahami dinamika perkembangan AI dalam perspektif subjek hukum perdata di Indonesia. Mengingat teknologi mempunyai kausalitas yang panjang terhadap manusia, pemahaman tentang dinamika teknologi penting tidak hanya untuk akademisi di bidang ilmu teknologi tetapi juga akademisi di bidang hukum baik perdata dan pidana di Indonesia.

#### 2) Praktisi

Bahwa penelitian ini dapat membantu praktisi *big data*, kecerdasan buatan, *IoT* dan teknologi termasuk para praktisi hukum di Indonesia untuk mengidentifikasi tantangan dan peluang yang dihadapi oleh perkembangan teknologi tersebut. Dengan mengetahui tantangan dan peluang tersebut, praktisi dapat mengembangkan teknologi dan kepentingan terkait hukum perdata sesuai dengan kondisi di Indonesia.

### 3) Pemerintah

Mengingat penerapan teknologi AI relatif baru di Indonesia, penelitian ini bermanfaat untuk membantu lintas sektor pemerintah, untuk membuat kebijakan yang tepat, agar hukum tidak tertinggal dibelakang perkembangan yang pesat di industri 4.0 khususnya perkembangan kemampuan AI yang dapat menimbulkan peristiwa hukum dimasyarakat.

## 1.5. Kerangka Konseptual

### 1.5.1. Teori Subjek Hukum

Menurut Harahap, Subjek hukum adalah perorangan manusia baik laki-laki, perempuan maupun dewasa atau anak-anak dan dilindungi oleh hukum yang diberi hak atas kekayaan di depan hukum, dan dapat diminta pertanggungjawaban atas pelanggaran kewajiban hukum yang melekat pada hak tersebut di depan pengadilan.<sup>25</sup> Semua manusia sebagai perorangan adalah badan hukum (*legal person*) yang melekat pada dirinya sejak lahir sampai ia meninggal dunia.<sup>26</sup> Selanjutnya, bukan manusia perorangan saja yang bisa menjadi subjek hukum, perseroan juga bisa menjadi badan hukum yang mempunyai hak (*right*) dan kewajiban (*duty*) seperti manusia.<sup>27</sup> Maka menurut hukum setiap apapun yang mempunyai hak dan kewajiban adalah subjek hukum dalam kategori badan hukum.<sup>28</sup> Dengan demikian, tidak selamanya badan hukum harus manusia.

Selanjutnya masih merujuk pada pendapat Harahap terkait Perseroan. Perseroan lahir melalui proses hukum (*legal process*), maka dapat dikatakan bahwa badan hukum adalah buatan yang diberi status oleh hukum atau dalam bahasa Inggris, “*artificial legal person*”.<sup>29</sup> Meskipun demikian, sesungguhnya dia tidak fiktif (*fictitious*) tetapi nyata-nyata ada melakukan kegiatan bisnis atau kegiatan usaha ditengah-tengah kehidupan masyarakat.<sup>30</sup> Penelitian ini akan lebih merujuk pada kerangka pemikiran Harahap dalam mendefinisikan subjek hukum baik perorangan maupun badan hukum.

### 1.5.2 Teori Kecerdasan Artifisial (AI)

Menurut Komisi Eropa (*Commission, On Artificial Intelligence 2020*) sederhananya, AI adalah kumpulan teknologi yang menggabungkan data, algoritme, dan daya komputasi. Sedangkan yang dimaksud sistem adalah setiap komponen, perangkat lunak, dan / atau perangkat keras

---

<sup>25</sup> Harahap, Yahya, *Hukum Perseroan Terbatas*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2016), hlm.52.

<sup>26</sup> *Id.*, hlm. 53.

<sup>27</sup> *Id.*

<sup>28</sup> *Id.*, hlm. 54.

<sup>29</sup> *Id.*

<sup>30</sup> *Id.*

berbasis AI. Memang, biasanya sistem AI disematkan sebagai komponen sistem yang lebih besar, daripada sistem yang berdiri sendiri (*Commission, AI Definition* 2019). Merujuk pada definisi lainnya dari Komisi Eropa:

“ Terkait AI diberikan kewenangan dengan tujuan yang khusus, maka Komisi Eropa memberikan penjelasan seperti berikut: “*Artificial Intelligence refers to systems that display intelligent behaviour by analysing their environment and taking action — with some degree of autonomy — to achieve specific goals.*” (European Commission, 2018).<sup>31</sup>

Selaras dengan pengertian Komisi Eropa, S. Legg dan M. Hutter mendefinisikan dengan menyatukan atribut-atribut utama AI, menghasilkan definisi informal dari kecerdasan yakni "Intelijen mengukur kemampuan agen untuk mencapai tujuan di berbagai lingkungan".<sup>32</sup>

Definisi lain yang dapat mendeskripsikan AI sebagai entitas yakni paham (Fagella, 2018);<sup>33</sup> “Kecerdasan buatan adalah suatu entitas (atau kumpulan entitas koperasi), mampu menerima masukan dari lingkungan, menafsirkan dan belajar dari masukan tersebut, dan menunjukkan perilaku dan tindakan yang terkait dan fleksibel yang membantu entitas mencapai tujuan atau tujuan tertentu melalui periode waktu” (Fagella, 2018).

## **1.6. Metode Penelitian**

### **1.6.1. Jenis Penelitian**

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis melakukan penelitian hukum normatif. Penulis menggunakan peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, pendapat para ahli terkait kemungkinan AI diakui sebagai subjek hukum perdata di Indonesia.

### **1.6.2 Data yang Digunakan**

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

a) Data Hukum Primer, yang terdiri atas:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPER)

---

<sup>31</sup> Commission European, “*Coordinated Plan on Artificial Intelligence*, Dokumen Laporan Komunikasi, Brussels, 7.12.2018 COM(2018) 795 final, Brussels, 2018. Diakses 5 September 2020.

<https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/HTML/?uri=CELEX:52018DC0795&from=DA>

<sup>32</sup> Hutter.M, et.al, “*A Collection of Definition of Intelligence*”, Laporan Teknis 25 Juni 2007, IDSIA-07-07 Australia Nasional University 2007. Diunduh Agustus 2013. Diakses 6 September 2020.

[https://www.researchgate.net/publication/1895883\\_A\\_Collection\\_of\\_Definitions\\_of\\_Intelligence](https://www.researchgate.net/publication/1895883_A_Collection_of_Definitions_of_Intelligence)

<sup>33</sup> Faggella. D, Kepala Riset di Emerj. Ahli AI telah bekerja sama dengan Perserikatan Bangsa-Bangsa, Bank Dunia, INTERPOL, dan perusahaan terkemuka.

<https://emerj.com/ai-glossary-terms/what-is-artificial-intelligence-an-informed-definition/>

2. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 2006 tentang Kewarganegaraan Republik Indonesia
  3. Undang-Undang No.40 Tahun 2007 Tentang Perseroan Terbatas (UUPT)
  4. Undan-Undang No. 17 Tahun 2012 Tentang Korporasi
  5. Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
  6. Undang-Undang No. 13 Tahun 1997 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Paten No.6 Tahun 1989 tentang Paten
  7. Undang-Undang Informasi dan Teknologi No. 19 Tahun 2016 tentang Sistem Elektronik
  8. Peraturan Presiden No. 95 Tahun 2018 tentang Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik
  9. Peraturan Presiden No. 39 Tahun 2019 tentang Satu Data Indonesia
- b) Data Hukum Sekunder, dimana penulis menggunakan teori/doktrin/pemikiran yang didapatkan dari baik itu literatur hukum, hasil penelitian, artikel ilmiah, maupun website yang terkait dengan penelitian.

#### 1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik mengumpulkan data primer dan sekunder dilakukan dengan studi dokumen atau bahan pustaka dan wawancara. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berpengalaman untuk bahan tambahan pengertian bagi penulis.

### **I.7 Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bab I – Membahas pendahuluan yang terdiri dari latar belakang permasalahan, identifikasi masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, kerangka pemikiran, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.
2. Bab II – Menjelaskan konsep subjek hukum perdata di Indonesia dengan merujuk pada perundang-undangan dan kebijakan-kebijakan yang berkaitan dan berlaku dan pendapat para ahli di Indonesia
3. Bab III – Menjelaskan konsep AI dalam pengertian para ahli dan pengaturan AI dalam ranah hukum di Indonesia dan di negara lain
4. BAB IV – Menganalisis berdasarkan konsep hukum perdata dan kerangka teori terkait AI untuk menemukan kemungkinan AI menjadi subjek hukum perdata di Indonesia
5. Bab V – penutup yang terdiri atas kesimpulan dan saran.