

BAB I

Pendahuluan

1.1 Latar belakang

Artificial intelligence termasuk dalam perkembangan teknologi yang tidak bisa dihindari pada era modern seperti pada saat ini, karena manusia akan terus berinovasi untuk membuat sebuah alat yang membantu dan memaksimalkan segala pekerjaan sehari-hari manusia. *Artificial intelligence* sendiri memiliki definisi yang sangat beragam, Kurzweil mendefinisikan bahwa *artificial intelligence* merupakan seni menciptakan mesin yang melakukan fungsi dengan kecerdasan seperti yang dimiliki manusia¹ berdasarkan definisi tersebut *artificial intelligence* dijelaskan sebagai mesin yang memiliki kecerdasan seperti yang dimiliki oleh manusia sedangkan Menurut Knight dan Rich yang dikutip oleh Jamaaluddin menjelaskan bahwa Kecerdasan Buatan adalah suatu bagian dari *Computer Science* yang mempelajari bagaimana menciptakan suatu computer yang memiliki kemampuan yang sama dengan manusia atau bahkan lebih baik dari itu². berdasarkan kedua definisi yang telah diuraikan diatas keduanya memiliki makna bahwa *artificial intelligence* merupakan sebuah sistem komputer yang memiliki kecerdasan selayaknya manusia.

Artificial Intelligence tentunya memiliki manfaat dalam berbagai bidang kehidupan. Di zaman yang serba canggih ini tentunya manusia senantiasa memerlukan sesuatu yang cepat, instan, dan tepat. Oleh karena itu secara

¹ David C. Hogg, *Artificial Intelligence, Artificial Intelligence*, 1996, Hlm. 2, <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/B9780121619640500091>.

² Jamaaluddin and Indah Sulistyowati, "Buku Ajar Kecerdasan Buatan," *Umsida Press* (2021): hlm 121.

umum *Artificial Intelligence* dapat berguna untuk memproses dan menganalisis sejumlah data secara cepat dan kebenarannya dapat melampaui kemampuan manusia. Selain itu, *Artificial Intelligence* mampu mengembangkan suatu pikiran manusia dan diolah sedemikian rupa untuk menghasilkan hasil pikiran yang logika berpikirnya sama dengan manusia pada umumnya.³

Di Indonesia, Penggunaan *Artificial Intelligence* telah marambat dan berkembang pesat terhadap bidang kehidupan seperti bidang Kesehatan, Hukum, Desain, dan bidang-bidang lainnya. Dalam bidang Kesehatan, *Artificial Intelligence* hadir untuk membantu para tenaga Kesehatan dalam menangani masalah pasien seperti membantu dalam mengelola rekam medis melalui elektronik (RME) yang berisi identitas, anamnesa, diagnosa, dll di dalam komputer yang telah menggunakan suatu sistem AI yaitu aplikasi Sistem Informasi Manajemen Rumah Sakit (SIMRS).⁴ Lebih lanjut, dalam bidang hukum Indonesia telah memiliki Platform LIA (*Legal Intelligence Assistant*) yang berfungsi untuk membantu pengguna dalam mengakses informasi yang berkaitan dengan hukum⁵. Sedangkan dalam bidang desain di Indonesia terdapat aplikasi fashion matchmaking bernama Yuna & Co yang mengandalkan *artificial intelligence* untuk memberikan

³ Suhandi, "Manfaat Pembelajarankecerdasan Buatan Dan Aplikasinya Bagi Mahasiswa Informatika Dan Komputer," *Jurnal Teknik Informatika* 4, no. 2 (2014): 23–34.

⁴ Wimmie Handiwidjojo, "Perkembangan Teknologi Rekam Medis Elektronik Di Rumah Sakit," *Universitas Kristen Duta Wacana Yogyakarta* 2, no. 1 (2009): Hlm 38, <https://media.neliti.com/media/publications/79132-ID-rekam-medis-elektronik.pdf>.

⁵ Gregorius Widiartana and Vincentius Patria Setyawan, "Prospects of Artificial Intelligence Criminal Liability Regulations in Indonesian Criminal Law," *Jurnal Kewarganegaraan* 7, no. 1 (2023): Hlm 326, <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/4780%0Ahttp://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/download/4780/2932>.

rekomendasi mengenai fashion yang sedang trendy berdasarkan preferensi gaya pakaian pengguna platform Yuna & Co.⁶

Penggunaan *artificial intelligence* pada bidang kehidupan tidak hanya ada dalam Negara Indonesia tetapi telah berkembang juga di negara-negara lainnya. Salah satu contohnya adalah Belanda yang telah menggunakan *artificial intelligence* di Bidang Hukum untuk memudahkan pengguna dalam mengakses peraturan atau perjanjian yang berlaku di Belanda.⁷ Lebih lanjut, dalam bidang Jasa Amerika Serikat telah membuat suatu aplikasi ChatBot yang diberi nama ChatGPT dengan tujuan untuk memudahkan pengguna mencari berbagai informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat berdasarkan teks atau visualisasi berupa gambar.⁸

Dalam menghadapi pesatnya perkembangan *artificial intelligence*, hukum positif di Indonesia dihadapkan pada berbagai tantangan dan kewaspadaan. teknologi yang berkembang pesat dapat meningkatkan risiko kejahatan, sehingga diperlukan payung hukum yang kuat untuk mengantisipasi dampak negatif *artificial intelligence* di masa depan. Indonesia perlu memiliki regulasi yang mendasar untuk menangani *artificial intelligence* dengan penuh tanggung jawab, serta memastikan bahwa regulasi tersebut tidak bertentangan dengan nilai-nilai Pancasila.

⁶ Corry Anestia, "Yuna & Co: Analisis Prediktif Menjadi Model Bisnis Menjanjikan dari Pemanfaatan AI". HYBRID Gadget And New Technology: June, 2019. <https://hybrid.co.id/post/model-bisnis-pemanfaatan-ai/> di akses pada tanggal 21 Agustus 2024 Pukul 22.27 WIB

⁷ Muhammad Tan Abdul Rahman Haris and Tantimin Tantimin, "Analisis Pertanggungjawaban Hukum Pidana Terhadap Pemanfaatan Artificial Intelligence Di Indonesia," *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)* 8, no. 1 (2022): Hlm 309.

⁸ Sekreningsih Nita, Eka Resty Novieta Sari, and Jovanza Denis Aldida, "Implementasi ChatGPT-OpenAI Sebagai Inovasi Media Pembelajaran Berbasis Artificial Intelligence Bagi Tenaga Pendidik Di Era Society 5.0," *Seminar Nasional Amikom Surakarta (SEMNAS)*, no. November (2023): Hlm 70.

Batik merupakan kesenian yang dimiliki oleh Indonesia yang dimulai sejak abad 15 oleh masyarakat dipesisir Jawa, dimana hal tersebut menunjukkan bahwa batik telah menjadi bagian dari kebudayaan bangsa Indonesia yang tidak ternilai harganya⁹, batik produk asli Indonesia yang sarat akan makna serta nilai – nilai luhur dimiliki oleh bangsa Indonesia selain itu batik juga memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi karena batik merupakan warisan budaya milik Indonesia yang diakui oleh dunia. Proses pengakuan batik menjadi warisan budaya tak benda melalui proses yang Panjang dimana pada tahun 1987 Presiden Soeharto memberikan kemeja batik kepada tamu-tamu kenegaraan pada sejarahnya batik Indonesia pernah mendapatkan klaim sepihak oleh Malaysia pada tahun 2007 kemudian Indonesia melakukan mekanisme pendaftaran dan pada tanggal 2 oktober 2009 Unesco secara resmi mengakui bahwa batik merupakan warisan budaya tak benda yang dimiliki oleh Indonesia¹⁰. Oleh sebab itu batik harus diperhatikan secara khusus karena batik memiliki nilai historis dan nilai ekonomi bagi bangsa Indonesia.

Penggunaan *artificial intelligence* dalam pembuatan seni motif batik dilakukan dengan *starryai*, *Starryai* merupakan artificial intelligence yang bekerja dengan metode pengenalan objek yang dilakukan untuk mengenali gambar dimana *starryai* akan mengolah gambar tersebut sesuai perintah dari pengguna.

⁹ Lutfi Maulana Hakim, “Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa Dan Nation Brand Indonesia,” *Nation State Journal of International Studies* 1, no. 1 (2018): Hlm. 65.

¹⁰ Ypriliansi Nora Evita, Agus Trihartono, and Adhiningsih Prabhawati, “Pengakuan UNESCO Atas Batik Sebagai Warisan Budaya Tak Benda (WBTB),” *Majalah Ilmiah Dian Ilmu* 21, no. 2 (2022): Hlm.125-126.

Munculnya *artificial intelligence* dalam pembuatan seni motif batik menimbulkan banyak akibat dalam penerapannya, Dampak positif ialah *artificial Intelligence* dapat menciptakan seni motif batik yang lebih bervariasi dan inovatif dengan mengkombinasikan pola seni motif batik baru ataupun tradisional. Selain itu, *artificial Intelligence* juga memudahkan pekerjaan manusia dalam mendesain batik yang biasanya membutuhkan waktu yang lama sedangkan *artificial Intelligence* dapat merancang dengan waktu yang singkat. Tetapi kekhawatiran mulai muncul sebab *artificial Intelligence* dapat menghilangkan unsur seni yang melibatkan sentuhan manusia berupa tangan dan keahlian dalam mendesain batik. seni Motif batik erat kaitannya dengan nilai-nilai filosofis dan historis yang berkaitan dengan kearifan lokal masing-masing daerah, sehingga akan sulit bagi *artificial Intelligence* untuk memahami makna filosofis dan historis ini karena *artificial intelligence* dalam membuat seni motif batik hanya didasari dengan algoritma yang dibentuk dalam sistem pengenalan objek bukan didasari oleh pemikiran dan perasaan berbeda dengan manusia yang membuat seni motif batik yang didasari oleh pemikiran dan perasaan sehingga membuat seni motif batik tersebut memiliki makna filosofis. Akibatnya, kehadiran *artificial Intelligence* dapat mengurangi nilai-nilai budaya dalam proses pembuatan batik.

Penggunaan *artificial intelligence* dalam pembuatan seni motif batik menimbulkan pertanyaan apakah seni motif batik yang dibuat oleh *artificial intelligence* termasuk sebagai kekayaan intelektual karena Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara RI Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran RI Nomor 5599. Sekretariat Negara. Jakarta yang selanjutnya

disebut UUHC tidak secara khusus mengatur penggunaan *artificial intelligence* karena sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 2 UUHC *artificial intelligence* tidak dapat digolongkan sebagai pencipta. Hal itu menimbulkan problematika siapa yang dapat dikategorikan sebagai pencipta dalam pembuatan seni motif batik dengan bantuan *artificial intelligence*.

1.2 Rumusan masalah

Adapun Rumusan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Apakah *artificial intelligence* dapat dikualifikasikan sebagai pencipta dalam pembuatan karya seni motif batik?
2. Apakah karya seni motif batik yang dihasilkan oleh *artificial intelligence* dapat dilindungi menurut UU Nomor 28 Tahun 2014?

1.3 Tujuan Penelitian

Berikut merupakan tujuan penelitian yang dapat dirumuskan berdasarkan permasalahan diatas:

1. Untuk menganalisis pencipta karya seni motif batik yang dibuat oleh *artificial intelligence*
2. Untuk menganalisis karya seni motif batik yang dibuat oleh *artificial intelligence* dapat dilindungi UU Nomor 28 Tahun 2014.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat berguna bagi pelajar maupun pengajar khususnya untuk mata kuliah hukum perdata bisa menjadi rujukan dalam proses pembelajaran sehingga penelitian ini dapat berkontribusi pada dunia akademik dan memberikan manfaat bagi pembacanya.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi landasan penelitian berikutnya yang berkaitan dengan *artificial intelligence* dan hak cipta, selain itu penelitian ini diharapkan menjadi tolak ukur pemerintah mengenai urgensi dalam pembaharuan peraturan yang berkaitan dengan hak cipta dan *artificial intelligence*

1.5 Keaslian Penelitian

No	Judul	Rumusan masalah	isu	perbedaan
1.	Urgensi perlindungan hukum atas hak cipta teknologi <i>artificial intelligence</i> dalam perspektif hukum maqasid asy-syari'ah, M. Syafrie Ramadhan	1. Bagaimana perlindungan hukum atas hak cipta teknologi <i>artificial intelligence</i> perspektif maqasid asy-syari'ah? 2. Bagaimana Urgensi perlindungan hukum atas hak cipta teknologi <i>artificial intelligence</i> di indoneisa?	Isu dalam penelitian tersebut ialah perlindungan hukum teknologi <i>artificial intelligence</i>	Perbedaannya ialah penelitian sebelumnya tidak menjelaskan bagaimana <i>artificial intelligence</i> dalam pembuatan motif batik selain itu tidak juga menjelaskan apakah motif batik yang dihasilkan dapat

				didaftarkan sebagai hak cipta
2	Urgensi Pengaturan <i>Artificial Intelligence</i> Sebagai Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia, Romi Fadhlurrahman	1. Bagaimana pengaturan <i>Artificial Intelligence</i> sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia? 2. Bagaimana urgensi pengatutan <i>Artificial Intelligence</i> sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia?	Isu hukum dalam penelitian tersebut ialah bagaimana pengaturan <i>artificial intelligence</i> sebagai hak kekayaan intelektual di indonesia	Perbedaannya ialah penelitian sebelumnya tidak menjelaskan bagaimana <i>artificial intelligence</i> dalam pembuatan motif batik selain itu tidak juga menjelaskan apakah motif batik yang dihasilkan dapat didaftarkan sebagai hak cipta
3	Perlindungan hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Dalam Penggunaan <i>artificial Intelligence</i> aldo H. B. Wendur	1. Bagaimana pengaturan hukum terkait hak kekayaan intelektual dalam penggunaan <i>Artificial Intelligence</i> di Indonesia? 2. Bagaimana perlindungan hak kekayaan intelektual dalam penggunaan AI	Isu hukum dalam penelitian ialah mengenai perlindungan hak cipta dari penggunaan <i>artificial intelligence</i>	Perbedaannya ialah penelitian sebelumnya tidak menjelaskan bagaimana <i>artificial intelligence</i> dalam pembuatan motif batik selain itu tidak juga menjelaskan

				apakah motif batik yang dihasilkan dapat didaftarkan sebagai hak cipta
--	--	--	--	--

Berdasarkan literatur review yang sudah diuraikan diatas terdapat perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu dimana dalam penelitian ini akan menghasilkan novelty mengenai *artificial intelligence* dalam pembuatan seni motif batik selain itu penelitian ini akan berfokus kepada pemenuhan unsur yang mendasar untuk mendapatkan kepemilikan hak cipta.

1.6 Metode Penelitian

Metode menurut KBBI ialah suatu cara teratur untuk melaksanakan pekerjaan, dalam suatu penelitian memerlukan sebuah cara untuk melaksanakan penelitian dengan menggunakan tahapan yang sistematis untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan yang timbul, dalam metode penelitian memiliki sub bahasan sebagai berikut:

1.6.1 Jenis penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan dalam penelitian ini merupakan penelitian yuridis normatif yang memposisikan Undang-undang sebagai bahan hukum primer dan buku maupun pendapat ahli yang dapat dijadikan acuan sebagai bahan hukum sekunder. Hukum merupakan sebuah kajian ilmu yang

bersifat prespektif bukan ilmu yang bersifat deskriptif¹¹ Dimana dalam hal penelitian ini akan berfokus untuk menelaah aturan hukum yang berlaku dan berfokus kepada pendapat ahli hukum yang telah dipublikasikan baik dalam buku, jurnal, serta karya ilmiah lainnya

1.6.2 Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan undang-undang (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Pendekatan *statute approach* dilakukan dengan melakukan kajian terhadap seluruh peraturan perundang-undangan dan regulasi yang berkaitan dengan *artificial intelligence* serta hak cipta¹². Lebih lanjut pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dilakukan dengan menelaah pandangan-pandangan para ahli sebagai landasan argumentasi untuk menjawab permasalahan tersebut¹³. Penelitian ini akan berfokus pada pendapat ahli yang berkaitan dengan *artificial intelligence* dan hak cipta

1.6.3 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum melalui studi pustaka, Dimana dalam hal ini melakukan pengkajian terhadap informasi tertulis dari berbagai sumber yang sudah dipublikasikan menghasilkan bahan hukum primer, sekunder dan bahan non hukum sebagai berikut¹⁴;

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Revisi. (Jakarta: Kencana, 2021), Hlm.44.

¹² Ibid., Hlm. 136-144.

¹³ Ibid., Hlm. 177-179.

¹⁴ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, vol. 6 (Mataram: Mataram University Press, 2020), Hlm. 39.

a.) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah sumber hukum utama yang bersifat autoritatif maksud dari autoritatif ialah artinya bahan hukum tersebut memiliki otoritas dan mengikat¹⁵. Yang dimaksud bahan hukum memiliki otoritas ialah bahan hukum tersebut dibuat oleh pejabat yang memiliki kewenangan dan bersifat mengikat bagi setiap orang baik berupa peraturan perundang-undangan, risalah resmi, dokumen resmi negara. Bahan Hukum primer disusun berdasarkan tingkatan dalam hierarki peraturan perundang-undangan. Bahan hukum primer dalam penelitian ini Sebagai berikut:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
2. Undang-Undang Nomor 37 Tahun 2004 tentang tentang Kepailitan Dan Penundaan Kewajiban Pembayaran Utang Lembaran Negara RI Tahun 2004 Nomor 131, Tambahan Lembaran RI Nomor 4443. Sekretariat Negara. Jakarta
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara RI Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran RI Nomor 5599. Sekretariat Negara. Jakarta.

b.) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang ditulis serta telah dipublikasian secara meluas oleh para ahli hukum¹⁶. berupa buku-buku

¹⁵ Marzuki, *Penelitian Hukum*, Hlm. 181-182.

¹⁶ Sigit Sapto Nugroho, Anik Tri Haryani, and Farkhani, *Metodologi Riset Hukum, Ase Pustaka*, vol. 2, 2020, https://unmermadiun.ac.id/repository_jurnal_penelitian/Sigit.

literatur, jurnal yang, artikel, tulisan-tulisan ilmiah, dan skripsi, disertasi, maupun tesis yang berkaitan dengan *artificial intelligence*, motif batik dan kekayaan intelektual.

c.) Bahan Non Hukum

Bahan non hukum dalam penelitian normatif merupakan literatur non hukum yang telah dipublikasikan dimana ¹⁷. Penelitian ini akan menggunakan literatur mengenai *artificial intelligence* dan wawancara sebagaimana dijelaskan oleh Peter Mahmud Marzuki wawancara termasuk kedalam bahan non hukum karena tidak dapat diklasifikasikan sebagai bahan hukum primer maupun sekunder¹⁸.

d.) Teknik pengumpulan bahan hukum

Pengumpulan bahan hukum dilaksanakan dengan metode studi pustaka dimana dalam penelitian ini akan dilakukan pengumpulan terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang ditemui dimana pengumpulan tersebut dikerjakan dengan membaca, mengamati, serta mencari informasi melalui media massa atau melakukan wawancara langsung apabila dibutuhkan.

1.6.4 Metode Analisa Bahan Hukum

Analisis dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yang dilakukan dengan menginterpretasikan bahan hukum yang

¹⁷ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, 6: Hlm. 60.

¹⁸ Marzuki, *Penelitian Hukum*, Hlm. 206.

telah dikumpulkan guna menafsirkan hukum. Penggunaan interpretasi hukum diterapkan untuk menemukan apabila ada kekosongan norma, konflik norma, serta pertentangan norma dalam bahan hukum primer¹⁹.

¹⁹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, 6: Hlm. 68.