

Pentingnya Perlindungan Hukum dan Pembangunan Ekonomi Atas Pengembangan Teknologi Kecerdasan Buatan

Nur Muharrikatiddiniyah, Elfrida Ratnawati

Magister Ilmu Hukum, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia

muharrikati@gmail.com, elfrida.r@trisakti.ac.id

ABSTRACT

Artificial intelligence (AI) or on the other hand artificial brain power is knowledge added to a system, and it means the ability of the system created by humans to monitor the information and the results handled are used for a specific purpose. The era of digitalization is increasingly developing, so that without us realizing it, new discoveries in the fields of gadgets, design and various other logical disciplines have been influenced by or utilize human-made thinking. Several studies show that Europe and America are pioneer countries in the use of man-made thinking. Man-made consciousness/intelligence simulations have been used in various fields, such as education, economics, and public protection. Intelligence simulations run from elementary school to middle school. In turn, artificial intelligence is firmly influencing various fields, from industry, welfare, training, to government. The reliable use of man-made consciousness can be a major driver, to help advance and understand a rational and comprehensive society. Notwithstanding, the advancement of Man-Made consciousness, innovations created to be able to carry out human-like activities, has become a concern for the lives of individuals because Computerized reasoning can carry out similar legitimate activities or legal actions. as much as anyone can. To be honest, the use of artificial intelligence relies heavily on the accessibility, respectability, and confidentiality of individual information data on the internet. Even though it was created with fast and steady critical thinking skills, this innovation does not have inner awareness or conscience. It is important to strengthen legitimate security by refreshing public regulations adapted to encourage the period of human-made intelligence (AI).

Keywords: Legal Protection; Artificial intelligence technology; Artificial Intelligence

ABSTRAK

Artificial intelligence (AI) atau di sisi lain kekuatan otak buatan adalah pengetahuan yang ditambahkan ke suatu sistem, dan itu berarti kemampuan sistem tersebut diciptakan oleh manusia untuk mengawasi informasi dan hasil yang ditangani digunakan untuk tujuan tertentu. Era digitalisasi semakin berkembang, sehingga tanpa kita sadari, penemuan-penemuan baru di bidang gadget, desain dan berbagai disiplin ilmu logika lainnya telah dipengaruhi atau memanfaatkan pemikiran buatan manusia. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Eropa dan Amerika adalah negara pionir dalam penggunaan pemikiran buatan manusia. Kesadaran buatan manusia/simulasi kecerdasan telah digunakan di berbagai bidang, seperti pendidikan, ekonomi, dan perlindungan publik. Simulasi kecerdasan dijalankan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Pada gilirannya, kecerdasan buatan secara tegas mempengaruhi berbagai bidang, mulai dari industri, kesejahteraan, pelatihan, hingga pemerintahan. Pemanfaatan kesadaran buatan manusia yang dapat diandalkan dapat menjadi pendorong utama, untuk membantu memajukan dan memahami masyarakat yang rasional dan komprehensif. Sekalipun demikian, kemajuan kesadaran Buatan Manusia,

inovasi yang dibuat untuk dapat melakukan aktivitas seperti manusia, telah menjadi kekhawatiran bagi kehidupan individu karena penalaran Komputerisasi dapat melakukan aktivitas sah atau tindakan hukum serupa. Semampu orang. Sejujurnya, penggunaan kecerdasan buatan sangat bergantung pada aksesibilitas, kehormatan, dan kerahasiaan data informasi individu di internet. Meski dibuat dengan kemampuan berpikir kritis yang cepat dan mantap, inovasi ini tidak memiliki kesadaran batin atau suara hati. Penting untuk memperkuat keamanan yang sah dengan menyegarkan peraturan publik yang disesuaikan untuk mendorong periode kesadaran buatan manusia (Artificial Intelligence/AI).

Kata Kunci: *Perlindungan Hukum; Teknologi Artificial intelligence; Kecerdasan Buatan (9pt)*

PENDAHULUAN

Kesadaran buatan manusia yang dibuat oleh orang-orang dalam sistem PC saat ini menjadi topik yang mendapat perhatian luas di era komputerisasi. Penalaran buatan manusia, yang lebih dikenal dalam bahasa Indonesia (simulated Intelligence), merupakan salah satu perbaikan mekanis yang menjadi kekhawatiran beberapa negara (Jaya, 2020). Penalaran terkomputerisasi dapat mencerminkan atau terlihat seperti cara berpikir manusia dan menunjukkan pengetahuan melalui aktivitas. Inovasi penalaran buatan manusia mencakup berbagai disiplin ilmu logika, khususnya: rekayasa perangkat lunak, ilmu otak, matematika, teknologi mekanik, dan berbagai bidang. Kesadaran buatan manusia muncul dengan kecepatan yang sangat tinggi dan sebagian besar organisasi berupaya memasukkannya ke dalam rangkaian permasalahan mereka (Emre, 2021). Penjelarasannya adalah ada rekayasa modul yang sederhana. Ada berbagai penggunaan penalaran terkomputerisasi yang mempengaruhi setiap area penting. Kehadiran berbasis wajah, chatbot, perawatan medis berbasis logika buatan manusia, dan lain sebagainya (Pabubung, 2020) telah menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari yang tidak bisa dibedakan.

Tentu saja, di negara-negara maju yang memiliki hampir 100 persen akses, kemajuan penalaran terkomputerisasi bisa lebih cepat karena semakin banyak informasi yang dapat digunakan untuk menumbuhkan kesadaran buatan manusia (Ririen, 2018). Untuk dapat menangani jumlah informasi yang sangat besar ini memerlukan kemampuan komputer yang mumpuni. Hal ini membuat kesadaran buatan manusia tumbuh dengan cepat ketika kemajuan inovatif membuat kekuatan berpikir semakin masuk akal. Selain itu, peningkatan inovasi komputasi terdistribusi juga menjadi alasannya. Kesadaran buatan manusia membutuhkan informasi agar dapat membuat penilaian yang masuk akal atau pilihan yang cerdas karena ketika kebutuhan mungkin muncul untuk membuat penalaran yang terkomputerisasi menjadi lebih mudah diakses dan masuk akal, bukan hanya negara maju atau organisasi besar saja yang membutuhkan informasi. sedang mengambil bagian. Banyak perusahaan baru di Indonesia memanfaatkan kekuatan otak buatan manusia untuk membantu menjalankan bisnis mereka atau bahkan mengubah pemikiran terkomputerisasi menjadi sebuah bisnis.

Pada gilirannya, simulasi intelijen secara tegas mempengaruhi berbagai bidang, mulai dari industri, kesejahteraan, pelatihan, hingga pemerintahan. Selain itu, peningkatan penalaran buatan juga merupakan ujian lain yang harus dilihat dari berbagai dampak yang ditimbulkannya, seperti yang diungkapkan oleh Pemimpin Indonesia, Joko Widodo, pada 1-4 November 2018 saat peluncuran Indonesia Science Exhibition (ISE). Dalam kesempatan tersebut, Presiden Joko Widodo menyampaikan kegelisahannya terhadap bahaya yang ditimbulkan oleh perubahan mekanis yang baru (Harususilo, 2023). Penalaran buatan manusia atau kesadaran buatan manusia adalah "inovasi sebagai mesin yang dapat meniru cara berperilaku manusia dan diciptakan dengan informasi tentang penalaran manusia serta dapat melakukan metodologi penalaran manusia." (Naiman, 2018).

Pemanfaatan kesadaran buatan manusia yang dapat diandalkan dapat menjadi pendorong utama, untuk membantu memajukan dan memahami masyarakat yang rasional dan komprehensif. Namun di sisi lain, kemajuan pemikiran yang terkomputerisasi juga memunculkan beberapa permasalahan, Inovasi kemampuan otak buatan manusia yang dibuat untuk dapat melakukan aktivitas sedemikian rupa sehingga manusia telah menjadi sebuah kekhawatiran bagi kehidupan manusia. Penalaran buatan manusia dapat melakukan kegiatan yang sah atau tindakan sah serupa yang dapat dilakukan. oleh orang. Ketika inovasi menjadi semakin modern dan kompleks, apakah kecerdasan yang disimulasikan memiliki status yang sama dengan manusia dalam hal hukum? Kajian dan eksplorasi tentang kesadaran buatan manusia dan kaitannya dengan peraturan paten telah tersebar dalam beberapa artikel seperti catatan harian, artikel, buku, dan karya tulis. Untuk menghindari kesamaan dalam percakapan dengan ujian sebelumnya, pencipta akan memperkenalkan survei dan studi yang telah diselesaikan oleh analis sebelumnya.

Yang pertama ada dalam makalah berupa buku harian yang disusun oleh Erica Fraser berjudul "PC sebagai Pendukung Keuangan - Konsekuensi Sah dan Strategi dari Penalaran Komputerisasi pada Regulasi Paten". Buku harian tersebut berbicara tentang konsekuensi dari kesadaran buatan manusia terhadap peraturan Paten Inggris dengan akhir dari pemeriksaan adalah bahwa kerangka paten harus memahami konsekuensi tersebut dan berencana untuk menjawab kenyataan mekanis di mana kreativitas manusia mulai digantikan oleh penalaran dan pemikiran yang terkomputerisasi. proporsi komitmen manusia terhadap mesin akan semakin berkurang seiring dengan hadirnya mesin *Artificial Intelligence* (Erica, 2016).

Kedua, jurnal yang disusun oleh Dr. Shlomit Yanisky Ravid & Xiaoqiong yang berjudul "*When Artificial Intelligence System Produce Inventions: An Alternative Model for Patent Law at The 3A Era*". Jurnal Pembicaraan tersebut membahas apakah semua perkembangan yang dilakukan oleh kecerdasan buatan harus dilindungi dan jika tidak, komponen apa yang dapat digunakan dalam perizinan pemikiran Komputerisasi dengan survei pedoman HKI di AS yang berhubungan dengan

kesadaran buatan manusia. Akhir dari eksplorasi ini adalah pencipta merekomendasikan model pedoman paten elektif yang menggabungkan 3A (Kerangka Kerja Tingkat Tinggi, Terkomputerisasi dan Independen) dan Lisensi AS pada saat ini tidak memuaskan dan efektif serta menimbulkan banyak permasalahan terkait pedoman. *Artificial Intelligence*.

Ketiga, tesis yang disusun oleh Galih Dwi Ramadhan yang berjudul "Perlindungan Hukum atas Inovasi Artificial Intelligence di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0". Tesis Artikel ini mengkaji asuransi yang sah atas inovasi penalaran terkomputerisasi dalam kaitannya dengan peraturan paten Indonesia dengan korelasi undang-undang paten Amerika dan Jepang (Ramadhan, 2022).

Dari beberapa makalah yang telah diperkenalkan, terlihat bahwa secara keseluruhan terdapat keterbandingan objek kajian, khususnya penalaran buatan manusia dalam peraturan paten publik sesuai dengan negara penciptanya. Oleh karena itu, pencipta tertarik untuk mengangkat judul dalam karya ilmiah ini dengan judul "Pentingnya Perlindungan Hukum dan Pembangunan Ekonomi atas Pengembangan Teknologi Kecerdasan Buatan" untuk dapat diteliti lebih lanjut.

TINJAUAN LITERATUR

Dalam karya ilmiah ini penulis memasukkan beberapa teori yang berkaitan dengan isu-isu terkait, diantaranya:

Integrasi Hukum dan Teknologi

Hukum merupakan kumpulan pedoman hukum yang memuat permohonan dan larangan yang mengatur permohonan di muka umum sehingga harus dipatuhi oleh daerah setempat sendiri. Regulasi merupakan perangkat negara yang tujuannya untuk mewujudkan permintaan, memberikan keselarasan dan mengatur eksistensi negara untuk mewujudkan pemerataan dan keselarasan antar hak dan kewajiban. Peraturan sebagian besar merupakan pedoman sebagai standar dan otorisasi yang dibuat untuk mengendalikan cara berperilaku manusia agar segala sesuatunya terkendali, adil dan mencegah kebingungan. Setiap negara di dunia mempunyai prinsip hukumnya masing-masing yang tidak sama dengan negara lain.

Sebagaimana dikemukakan oleh Philipus M. Hadjon "jaminan sah itu terdiri atas dua hal, yaitu jaminan hukum preventif dan jaminan hukum berat". Keamanan sah yang bersifat preventif merupakan kegiatan untuk menghindari pertanyaan atau dapat digambarkan sebagai upaya pencegahan, sedangkan asuransi berat merupakan upaya defensif dalam menyelesaikan suatu perdebatan, misalnya menyelesaikan suatu perdebatan di pengadilan (Jaya, 2022). Pada tingkat mendasar, regulasi adalah realitas dan pernyataan yang berbeda untuk memastikan perubahan peluang dan kemauan seseorang terhadap keinginan dan kesempatan orang lain.

Pada dasarnya, regulasi mengatur hubungan manusia di arena publik dengan standar yang berbeda-beda.

Peraturan pada dasarnya harus bersifat pasti dan adil. Kepastian yang sah merupakan penyelidikan yang harus ditanggapi secara normatif, bukan secara humanistik. Pembakuan kepastian yang sah adalah suatu titik dimana suatu pedoman dibuat dan dinyatakan dengan keyakinan karena mengaturnya dengan cara yang pasti dan masuk akal. Jaminan yang sah merupakan salah satu tujuan regulasi dan dapat dianggap sebagai upaya untuk mengakui keadilan. Bentuk kepastian hukum yang sebenarnya adalah pelaksanaan dan persyaratan peraturan sehubungan dengan suatu kegiatan tanpa memperhatikan siapa yang melakukannya.

Dengan keyakinan yang sah, setiap orang dapat memperkirakan apa yang akan terjadi jika mereka mengambil tindakan yang sah, kepastian sangat penting untuk mengakui keadilan. Kepastian merupakan kualitas peraturan yang tidak dapat dipisahkan, khususnya standar hukum yang disusun. Peraturan yang tidak memiliki kepastian nilai akan kehilangan makna karena tidak dapat dijadikan sebagai aturan sosial bagi semua orang (Dermawan, 2022).

Kemajuan inovatif ditandai dengan munculnya kreasi baru. Kemajuan atau kemajuan di bidang inovasi akan tetap berkaitan erat dengan perkembangan perubahan di bidang masyarakat. Perubahan di mata masyarakat dapat mempengaruhi kualitas sosial, prinsip sosial, cara berperilaku, pergaulan dan konstruksi lembaga sosial (Abraham, 2021).

Regulasi dan Inovasi adalah dua bidang logis yang berbeda, namun keduanya berencana untuk bekerja pada bantuan manusia dari pemerintah. Regulasi disesuaikan dengan perkembangan aktivitas masyarakat, sedangkan inovasi tersedia ketika kebutuhan manusia akan kehidupan yang unggul sangat penting. Dengan demikian, regulasi diharapkan dapat mengontrol pemanfaatan inovasi data pada setiap aspek kehidupan manusia. Di sisi lain, inovasi diharapkan dapat membantu tercapainya pemanfaatan hukum secara maksimal, karena adanya keterbatasan manusia dalam mengumpulkan dan menangani data yang begitu banyak..

Hukum dan Pembangunan Ekonomi

Hubungan antara hukum dan ekonomi, Leonard J. Theberge menjelaskan bahwa Regulasi mengasumsikan sebagian besar sedang dikembangkan di negara-negara kurang berkembang (Ldc's). Kemajuan keuangan di negara-negara terbelakang memerlukan struktur hukum yang layak. Leonard J. Theberge mempunyai penilaian komparatif, khususnya regulasi dalam perbaikan daerah berperan sebagai berfikir, mengikuti atau menggerakkan (Leonard, 2020).

Leonard J. Theberge mengungkapkan, kajian yang dipimpin Burg beralasan bahwa terdapat 5 (lima) ciri-ciri sah yang diharapkan untuk mencapai stabilitas yang dikembangkan, yaitu 1) kekokohan, 2) konsistensi, 3) kewajaran, 4) pelatihan dan 5) kewajaran. kapasitas kemajuan unik dari pengacara. Karakteristik

kemantapan dan konsistensi merupakan karakteristik yang menjadi hal utama dalam kerangka keuangan yang berbeda. Mengapa kedua karakteristik ini paling signifikan tidak dijelaskan lebih lanjut oleh Theberge, berbeda dengan apa yang dikatakan JD. Nyhart menggarisbawahi bahwa untuk memutuskan apakah suatu pengaturan yang sah mendukung atau menghalangi peristiwa moneter, beberapa perkiraan yang dapat digunakan adalah 1) konsistensi, 2) kapasitas prosedural, 3) tujuan kodifikasi, 4) sekolah, 5) keseimbangan, 6) definisi dan kejelasan status, 7) kemudahan. Sama seperti Theberge, J.D. Nyhart juga memasukkan konsistensi sebagai salah satu variabel yang menentukan apakah suatu pengaturan yang sah menghambat atau memberi energi pada perekonomian.

J.D. Nyhart mengutip penilaian Equity Holmes yang berpendapat bahwa peraturan tersebut sebagai "prediksi tentang apa yang akan dilakukan pengadilan pada kenyataannya". Sudut pandang Equity Holmes memahami apa yang tersirat dalam predikabilitas secara mendasar, yaitu manajer keuangan dapat mengetahui dengan pasti apa yang akan dipilih pengadilan dalam suatu kasus tertentu. Hal ini setara dengan pentingnya keyakinan yang sah. Langkah lain yang menarik untuk dijadikan fokus adalah kodifikasi tujuan, yang menggarisbawahi bahwa setiap peraturan difokuskan pada tujuan tertentu, sehingga hal-hal administratif harus mencerminkan upaya untuk mencapai tujuan tersebut. Nyhart memberi contoh dalam regulasi usaha, pengaturan yang sah harus dibuat semenarik dan semenarik mungkin untuk menarik pendukung keuangan. Regulasi usaha harus berisi pedoman mengenai cara mencapai tujuan industrialisasi (Bima).

Kecerdasan Buatan

Ensiklopedia Britannica mendefinisikan kecerdasan buatan (Artificial Intelligence/AI) sebagai bagian dari rekayasa perangkat lunak yang memanfaatkan gambar sebagai lawan angka untuk menyampaikan informasi, dan memutar data berdasarkan strategi heuristik atau berdasarkan berbagai pedoman (Akhtar, 2018). Kecerdasan buatan manusia tidak dapat dijamin dapat menggantikan pekerjaan orang-orang di industri, namun tugas kecerdasan berbasis komputer adalah membantu pelaksanaan SDM, oleh karena itu penting untuk menumbuhkan kemampuan SDM, menjadi keterampilan khusus yang tidak dapat digantikan. diselesaikan dengan kecerdasan berbasis komputer. Salah satunya dengan mengembangkan lebih lanjut kemampuan halus SDM (Yudo, 2020). Kecerdasan buatan manusia dalam pelatihan berpusat pada kemajuan besar dalam menunjukkan teknik melalui pengujian asli dan peningkatan model terukur yang dinormalisasi dalam ruang pemikiran faktual, persepsi informasi, dan pemeriksaan pembelajaran. Salah satu tujuan utama pelatihan kecerdasan buatan adalah untuk memberikan arahan atau dukungan pembelajaran yang disesuaikan kepada setiap siswa berdasarkan status belajar, kecenderungan, atau atribut individu mereka. (Hwen, 2020).

Artificial intelligence (AI) atau kecerdasan buatan adalah pengetahuan yang ditambahkan ke suatu kerangka kerja atau seluruh kapasitas kerangka kerja untuk menguraikan informasi luar secara akurat serta menangani informasi tersebut dan memanfaatkan hasil yang ditangani untuk alasan tertentu (Margaret, 2020). Kekuatan otak buatan digunakan untuk membantu aktivitas manusia, termasuk aktivitas yang dilakukan di ponsel, yang biasa disebut highlight. Bisa jadi sebagai elemen unik di ponsel atau sebagai highlight di aplikasi lain. Setiap perkembangan dalam perangkat keras, perancangan, dan berbagai disiplin ilmu logika lainnya telah dipengaruhi oleh kecerdasan berbasis komputer. Beberapa wahyu awal dalam pemikiran kritis mengingat pekerjaan mendasar untuk pembelajaran, penggambaran informasi, dan deduksi sebagai program pameran dalam pemahaman bahasa, interpretasi, penyegelan hipotesis, memori kooperatif, dan kerangka kerja berbasis informasi. Negara-negara industri telah menjadi lebih otomatis, mesin menjadi lebih kompleks dibandingkan sebelumnya. Kecerdasan buatan manusia bukan hanya tentang robot, namun kecerdasan yang disimulasikan juga tentang memahami gagasan ide cerdas dan aktivitas yang melibatkan PC sebagai perangkat percobaan. Beberapa penelitian menunjukkan bahwa Eropa dan Amerika merupakan negara pionir dalam pemanfaatan intelijen berbasis komputer (Daniel, 2019).

Kecerdasan buatan manusia digunakan di berbagai bidang, seperti pendidikan, masalah keuangan, dan perlindungan publik. AS dan Tiongkok adalah negara maju dalam pemanfaatan kecerdasan buatan dan sering kali dikaitkan dengan penelitian. Simulasi kecerdasan dijalankan dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Kecerdasan buatan adalah rekan terkomputerisasi untuk menunjukkan latihan instruksional pembelajaran, menilai sistem siswa, dan sistem korespondensi siswa. Eksplorasi masa lalu mengungkapkan bahwa kecerdasan berbasis komputer adalah kerangka kerja yang dimaksudkan untuk menghubungkan semua individu di planet ini dengan kapasitas unik dan kecenderungan pengetahuan seperti manusia. (Kirana, 2020).

Tujuan pengembangan ilmiah AI adalah menciptakan inovasi yang memungkinkan mesin PC bekerja dengan baik (Mahyudin, 2019). Inovasi data membantu setiap fase pengamanan informasi, ekstraksi data, dan ekstraksi informasi. Untuk situasi ini, spesialis menggunakan PC sebagai cara untuk menyimpan informasi utama. Secara tradisional, informasi datang berdasarkan apa yang terkandung dalam kumpulan data. Suatu kerangka kerja, yang dikenal sebagai kerangka administrasi basis data (DBMS), adalah menangani kumpulan data terlebih dahulu dan kemudian menyusun daftar pesanan untuk tujuan tersebut. Ini diubah menjadi kerangka data administrasi (MIS) dengan menambahkan kapasitas untuk membuat laporan dalam struktur yang berbeda. Dengan menambahkan kemampuan algoritmik untuk memasukkan hasil pengujian kerangka kerja ke dalam DBMS, kerangka kerja tersebut berubah menjadi jaringan pendukung emosional pilihan (DDS). Pada akhirnya, kerangka basis informasi spesialis (EDS) menyertai perluasan

kerangka kerja spesialis, yaitu PC yang memiliki kemampuan untuk menangani masalah dengan meniru keterampilan yang digerakkan oleh para spesialis. Oleh karena itu, kerangka kerja utama adalah bagian dari kecerdasan buatan manusia, yang kemampuannya adalah mengumpulkan informasi yang cepat. Agar PC dapat berfungsi seperti manusia, PC harus dilengkapi dengan informasi dan kemampuan berpikir.

METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif dengan teknik qualitative content analysis (analisis isi kualitatif). Metode deskriptif adalah strategi pemeriksaan yang dilakukan untuk membuat gambaran tujuan dari suatu keadaan (Jhongzu, 2020). Pemeriksaan substansi subyektif merupakan salah satu teknik eksplorasi yang banyak digunakan dalam penelitian sosiologi (Anupama, 2019) karena dapat digunakan secara efektif untuk penelitian dengan lingkup terbatas, tidak memiliki banyak prasyarat, dan tidak memerlukan biaya yang besar. Jenis data dalam penelitian ini berupa paper yang diperoleh dari ScienceDirect, Science and Technology Index (Sinta), serta beberapa Jurnal lain yang berkaitan dengan hukum dan teknologi informasi. Kata kunci yang digunakan dalam pencarian paper yaitu "artificial intelligence" dan "hukum dan teknologi". Ada beberapa artikel terpilih yang dimasukkan sebagai referensi eksplorasi mendasar dan semuanya ditulis dalam daftar referensi. Artikel tersebut kemudian diteliti dilihat dari kesesuaian judul, keunikan dan isi dengan sasaran pemeriksaan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasan buatan sering kali diisyaratkan dengan teknologi mekanis atau adegan-adegan mutakhir, kekuatan otak buatan manusia melampaui robot-robot fiksi ilmiah, hingga rekayasa perangkat lunak yang maju dan nyata saat ini. Kemajuan dalam pemrosesan jaringan telah membuat para koneksionis memasuki subbidang yang disebut "pembelajaran mendalam". AI dan perolehan mendalam adalah bidang rekayasa perangkat lunak yang dimulai dari disiplin penalaran terkomputerisasi. Secara umum, strategi dibedakan menjadi metode pembelajaran yang "terkelola" misalnya memanfaatkan penyiapan informasi yang memuat hasil ideal dan "sendirian" misalnya memanfaatkan penyiapan informasi tanpa hasil ideal.

Penalaran buatan manusia "lebih cerdas" dan belajar lebih cepat dengan memanfaatkan lebih banyak informasi, dan setiap hari, semua organisasi menciptakan bahan bakar ini untuk menjalankan AI dan pengaturan pembelajaran mendalam, baik yang dikumpulkan maupun dikeluarkan dari pusat distribusi informasi. Kekuatan otak buatan manusia dibagi menjadi dua kategori, yaitu lemah atau padat. Penalaran buatan manusia yang tidak berdaya dikenal sebagai kerangka kesadaran buatan manusia yang direncanakan dan dipersiapkan untuk tugas tertentu seperti kolaborator individu virtual. Untuk sementara, buatan manusia yang solid (Area kekuatan serius untuk Pengetahuan kesadaran), atau disebut kerangka penalaran terkomputerisasi dengan kapasitas mental manusia secara umum. Ketika

diberikan tugas tertentu, sistem intelijen berbasis komputer yang kuat dapat menemukan solusi tanpa campur tangan manusia. Kesadaran buatan manusia (kecerdasan berbasis komputer) saat ini diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, terlepas dari apakah kita memahaminya. Model lugas, Google Focal point, yang merupakan jenis kekuatan otak buatan manusia (Abdul, 2022).

Kecerdasan Buatan sebagai rekreasi pengetahuan manusia dalam mesin yang dimodifikasi untuk mengambil pola pikir yang sama dengan manusia dan meniru aktivitasnya. Kapanpun dijelaskan lebih lanjut, pemrograman untuk menciptakan kembali wawasan manusia penting untuk rekayasa perangkat lunak. Kekuatan otak buatan manusia adalah studi tentang bagaimana membuat PC siap meniru cara orang berpikir dan bertindak. Penalaran buatan manusia (simulated Intelligence) merupakan peragaan kembali pengetahuan manusia yang ditampilkan dalam mesin dan disesuaikan untuk berpikir seperti manusia. Penalaran buatan manusia dimanfaatkan untuk lebih mengembangkan kapasitas berpikir kritis secara cepat dan andal. Otak buatan merupakan sebuah sistem PC yang mampu menjalankan tanggung jawab yang sebagian besar membutuhkan tenaga manusia atau wawasan manusia untuk menyelesaikan tugasnya. Sorotan rekan individu pada I-Telephone misalnya, memanfaatkan penalaran terkomputerisasi untuk memahami bahasa yang diucapkan orang secara verbal sehingga dapat mendukung latihan klien dalam menggunakan telepon seluler. Beberapa contoh penggunaan kesadaran buatan yang biasa kita alami dalam kehidupan sehari-hari antara lain 1) DeepFace Facebook. Penalaran terkomputerisasi ini mampu memahami esensi individu dalam postingan foto. Jadi kita tidak perlu lagi secara fisik memberi label pada seseorang di foto tersebut, karena kesadaran buatan manusialah yang akan mewujudkannya. Kekuatan otak buatan manusia akan dipersiapkan berdasarkan informasi, sebelum dapat membedakan bahwa orang dalam foto tersebut adalah kamu. Informasi tersebut diperoleh ketika Anda memberi label pada individu di foto masa lalu dan dari konsekuensi pemikiran penalaran buatan manusia terhadap individu dalam foto yang Anda dukung. Setelah penalaran terkomputerisasi melatih dan memiliki banyak informasi, kecerdasan yang disimulasikan akan benar-benar ingin mengenali seseorang di dalam foto; 2) Saran bisnis online. Salah satu ide penerapan penalaran terkomputerisasi yang sering Anda alami adalah proposal produk dalam bisnis berbasis web. Mungkin Anda pernah berbelanja di halaman web bisnis berbasis web dan ketika Anda berbelanja ada item yang disarankan untuk Anda. Penalaran buatan manusia memperoleh informasi dari Anda, misalnya ketika Anda mencari suatu barang, membeli suatu barang, dan telah melihat suatu barang. Informasi ini akan ditangani dari gagasan penalaran buatan manusia, khususnya penambahan informasi, sehingga penalaran buatan manusia akan menyarankan item yang sesuai untuk Anda; juga, 3) Pembantu kasar. Ilustrasi penalaran buatan berikut ini adalah pembantu jarak jauh, ada banyak penyedia pembantu kasar seperti Google Tangan Kanan, Siri atau Alexa. Seperti rekan kerja pada umumnya, Anda juga bisa terhubung dengan pembantu kasar ini. Selain itu, pembantu kasar dapat merekam ketika Anda

memiliki rencana atau acara dan Anda juga dapat memerintahkan pembantu kasar untuk mengirim pesan, memutar musik, membuka aplikasi, dll. Pembantu kasar ini juga akan terus berkembang seiring Anda menggunakannya, jadi pembantu jarak jauh dapat memahami apa yang Anda sukai dan hal-hal yang biasanya Anda lakukan.

Penggunaan logika komputerisasi sangat mempengaruhi cara manusia berinteraksi, sehingga akan menimbulkan permasalahan hukum, khususnya yang berkaitan dengan kedudukan dan kewajiban otak buatan dalam kaitannya dengan peraturan perundang-undangan umum dan pidana. Kemajuan kemampuan otak buatan (computerized Reasoning) berdampak pada peningkatan pemanfaatan informasi individu, seperti perdagangan elektronik (bisnis online) di bidang pertukaran/bisnis, pelatihan elektronik (e-schooling) di lingkungan sekolah, kesejahteraan elektronik. (kesejahteraan elektronik).) di bidang kesejahteraan, pemerintahan elektronik (e-gov) di bidang otoritas publik, web crawler, e-sports dan permainan komputer, hiburan virtual, e-banking atau portable banking hingga pemesanan ojek online. Pemanfaatan kecerdasan simulasi sangat bergantung pada aksesibilitas, kepercayaan, dan privasi data informasi individu di internet. (Hadi, 2020).

Kecerdasan Buatan adalah subjek hukum yang berada di bawah pengelolaan dan tanggung jawab pemilik kesadaran buatan manusia atau klien penalaran terkomputerisasi yang kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan dan tujuan tertentu bagi orang lain. Sebagai subjek hukum abal-abal yang bersifat mandiri, apabila penalaran buatan manusia melakukan kegiatan yang benar-benar merugikan orang lain atau kegiatan yang di luar dugaan, maka pemilik penalaran buatan dapat diharapkan untuk bertanggung jawab secara sadar. Penalaran yang terkomputerisasi, sebagaimana dimaksud dalam peraturan perundang-undangan pidana, tidak dapat terwakili karena kedua unsur *Actus Reus* dan *Mensrea* yang salah satunya tidak terpenuhi, yaitu unsur perbuatan dan kesalahan. Komponen aktivitas penalaran Buatan memenuhi syarat tersebut, karena dapat melakukan perbuatan melawan hukum atau dapat melakukan demonstrasi kriminal, misalnya memukul mati orang, namun komponen "Mensrea"/komponen kesalahan tidak dapat dipenuhi mengingat adanya fakta bahwa antara demonstrasi dan kurangnya kesadaran batin, secara keseluruhan, kekuatan otak buatan manusia tidak punya hati.

Kesadaran buatan manusia penting untuk Inovasi Data dan Korespondensi, sehingga penalaran terkomputerisasi dapat didaftarkan sebagai artikel paten asalkan memiliki kemampuan atau program yang berhubungan dengan pembangunan. Kesadaran buatan manusia adalah obyek paten. Untuk keadaan ini, Computerized Reasoning belum menindaklanjuti kesepakatannya sendiri atas permintaan sehingga aktivitasnya tidak dapat dianggap mindful. Kekuatan otak buatan manusia merupakan suatu alat atau instrumen yang tidak bekerja sendiri atau bekerja sesuai dengan program yang telah ditetapkan. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk memperkuat keamanan yang sah adalah dengan

menyegarkan peraturan publik agar sesuai dengan kemajuan zaman kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) sehingga menghasilkan suatu sistem perlindungan yang akan mencegah terjadinya kemungkinan atas perpindahan kontrol data pada sistem.

KESIMPULAN

Kecerdasan Buatan menjadi subjek yang sah dari perluasan tangan manusia, inovasi yang dapat berjalan sesuai program yang telah ditetapkan oleh masyarakat sendiri, sebagai subjek yang halal. Kesadaran buatan manusia tidak bertanggung jawab atas peristiwa-peristiwa mengejutkan mulai saat ini, baik yang bersifat umum atau resmi atau bahkan kriminal karena penalaran yang terkomputerisasi tidak berpegang pada nilai-nilai dan moral. Inovasi ini (*computerized Reasoning*) tidak mempunyai jiwa atau kewajiban batin yang dikenal dalam peraturan pidana *actus* dan *mens rea*. Seseorang atau apa yang dianggap sebagai subjek yang sah dapat ditolak apabila memenuhi dua golongan, yaitu kegiatan dan kewajiban. Penalaran yang terkomputerisasi tidak memiliki kebebasan dan komitmen seperti yang dimiliki oleh seorang Inovator, namun kemampuan otak buatan manusia dapat menjadi obyek paten/kreasi dan memenuhi syarat untuk asuransi yang sah. Jadi tujuan yang diperoleh dalam pekerjaan logis ini adalah:

- Kecerdasan buatan adalah salah satu kemajuan terbaru.
- Kecerdasan buatan manusia tidak dapat dijamin mampu menggantikan pekerjaan orang-orang di industri.
- Agar SDM tidak digantikan oleh kecerdasan buatan, yang penting adalah menumbuhkan kemampuan, salah satunya dengan mengembangkan kemampuan halus.
- Perubahan yang terkomputerisasi pada masa yang sedang berlangsung sangat dibutuhkan untuk menghadapi perubahan dari zaman yang biasa menuju zaman yang serba maju.
- Untuk memperkuat jaminan yang sah dalam pemanfaatan inovasi penalaran buatan, peraturan publik harus disegarkan agar sesuai dengan kemajuan zaman kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) sehingga menghasilkan suatu sistem perlindungan untuk mencegah sistem tidak terkendali di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

Abraham, Abraham, 'How Sociology Perspective Influence Law with a Social Contexts? A Book Review "Pokok-Pokok Sosiologi Hukum", Prof Dr Soerjono Soekanto SH MA, Rajawali Pers, 269 Pages, ISBN 979-421-131-1', *Indonesian Journal of Advocacy and Legal Services*, 3.2 (2021), 251-56 <<https://doi.org/10.15294/ijals.v3i2.34788>>

'Apa Itu Kecerdasan Buatan?' <<https://aws.amazon.com/id/machine-learning/what-is-ai/>>

Atmaja, Bima Kumara Dwi, 'Hukum Determinan Terhadap Ekonomi Atau Ekonomi Determinan Terhadap Hukum', *Simbur Cahaya*, 28.2 (2021), 202 <<https://doi.org/10.28946/sc.v28i2.1377>>

Atsar, Abdul, and Budi Sutrisno, 'Tanggungjawab Kecerdasan Buatan Sebagai Subjek Hukum Paten Di Indonesia', *Proceeding Justicia Conference*, 1 (2022), 24–25 <<https://jurnal.unsur.ac.id/PJC/article/view/2093%0Ahttps://jurnal.unsur.ac.id/PJC/article/view/2093/1571>>

Dermawan, Ari, Endra Saputra, and Jhonson Efendi Hutagalung, 'Peran Masyarakat Dalam Menaati Hukum Dan Mendukung Perkembangan Teknologi Komputer Dalam Bisnis Digital', *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2.3 (2022), 569–73 <<https://doi.org/10.31004/cdj.v2i3.2542>>

Devianto, Yudo, and Saruni Dwiasnati, 'Kerangka Kerja Sistem Kecerdasan Buatan Dalam Meningkatkan Kompetensi Sumber Daya Manusia Indonesia', *Jurnal Telekomunikasi Dan Komputer*, 10.1 (2020), 19 <<https://doi.org/10.22441/incomtech.v10i1.7460>>

Fahrudin, Naiman, *Penerapan Metode Finite State Machine Pada Game Adventure 'Franco'*, *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 2018, II <<https://doi.org/https://doi.org/10.36040/jati.v2i1.1703>>

Fraser, Erica, 'Computers as Inventors – Legal and Policy Implications of Artificial Intelligence on Patent Law', *SCRIPTed*, 13.3 (2016), 305–33 <<https://doi.org/10.2966/scrip.130316.305>>

Goralski, Margaret A., and Tay Keong Tan, 'Artificial Intelligence and Sustainable Development', *International Journal of Management Education*, 18.1 (2020) <<https://doi.org/10.1016/j.ijme.2019.100330>>

Hadi, Abdul, 'Pembaharuan Hukum Nasional Dalam Upaya Perlindungan Data Pribadi Di Era Distrupsi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence)', *Jurnal Hukum Mimbar Justitia*, 8.1 (2022), 233–53 <<https://doi.org/https://doi.org/10.35194/jhmj.v8i1.2426>>

Harususilo, Y.E, 'Presiden Jokowi: Penggunaan Teknologi Perlu Dibarengi Moral Tinggi', <https://Edukasi.Kompas.Com/Read/2018/11/02/20214561/Presiden-Jokowi-Penggunaan-Teknologi-Perlu-Dibarengi-Moral-Tinggi>, 2018

Hwang, Gwo Jen, Haoran Xie, Benjamin W. Wah, and Dragan Gašević, 'Vision, Challenges, Roles and Research Issues of Artificial Intelligence in Education', *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 1 (2020), 1–5

<<https://doi.org/10.1016/j.caeai.2020.100001>>

Intern, D., 'Apa Itu Kecerdasan Buatan? Berikut Pengertian Dan Contohnya. Dicoding', 2020 <<https://www.dicoding.com/blog/kecerdasan-buatan-adalah/>>

Jaya, B P M, M Fasyehhudin, Dan W Naddifah, Belardo Prasetya, Mega Jaya, Mohamad Fasyehhudin, and others, 'Kebijakan Pemerintah Tentang Merek Dalam Memberikan Perlindungan Hukum Terhadap UMKM', *Jurnal Ilmiah 'Advokasi'*, 10.02 (2022) <<http://www.kemenperin.g>>

Jaya, Febri, and Wilton Goh, "Supremasi Hukum" Volume 17 Nomor 2, Juli 2021', *Supremasi Hukum*, 17.2 (2021), 1-11 <<https://doi.org/https://doi.org/10.33592/jsh.v17i2.1287>>

Kalam, Akhtar, Khaleequr Rehman, Niazi Amit, Soni Shahbaz, Ahmed Siddiqui, and Ankit Mundra, *Lecture Notes in Electrical Engineering 607 Intelligent Computing Techniques for Smart Energy Systems Proceedings of ICTSES 2018* <<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-981-15-0214-9> ©>

Kazim, Emre, and Adriano Koshiyama, 'The Interrelation between Data and AI Ethics in the Context of Impact Assessments', *AI and Ethics*, 1.3 (2021), 219-25 <<https://doi.org/10.1007/s43681-020-00029-w>>

Kusumawati, Ririen, 'Kecerdasan Buatan Manusia (Artificial Intelligence); Teknologi Impian Masa Depan', *ULUL ALBAB Jurnal Studi Islam*, 9.2 (2018), 257-74 <<https://doi.org/10.18860/ua.v9i2.6218>>

Liao, Zhongju, Chen ke Xu, Hua Cheng, and Jincai Dong, 'What Drives Environmental Innovation? A Content Analysis of Listed Companies in China', *Journal of Cleaner Production*, 198 (2018), 1567-73 <<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2018.07.156>>

Nasution, Mahyuddin K M, 'Ulasan Konsep Tentang Kecerdasan Buatan', *Artificial Intelligence*, November 2019, 2019, 14 <<https://doi.org/10.13140/RG.2.2.20139.26409>>

Nyhart, J.D, *The Role of Law & Economic Development*

Pabubung, M.R, 'Epistemologi Kecerdasan Buatan (AI) Dan Pentingnya Ilmu Etika Dalam Pendidikan Interdisipliner', *Filsafat Indonesia*, 4 (2021) <<https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jfi.v4i2.34734>>

Prashar, Anupama, and Vijaya Sunder M, 'A Bibliometric and Content Analysis of Sustainable Development in Small and Medium-Sized Enterprises', *Journal of Cleaner Production* (Elsevier Ltd, 2020) <<https://doi.org/10.1016/j.jclepro.2019.118665>>

Ramadhan, G.D, 'Perlindungan Hukum Atas Inovasi Artificial Intelligence Di Era Revolusi Industri 4.0 & Society 5.0' (Universitas Islam Indonesia, 2022)

Ririh, Kirana Rukmayuninda, Nur Laili, Adityo Wicaksono, and Silmi Tsurayya, 'Studi Komparasi Dan Analisis Swot Pada Implementasi Kecerdasan Buatan (Artificial Intelligence) Di Indonesia', *Jurnal Teknik Industri*, 15.2 (2020), 122-33 <<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/jgti/article/view/29183>>

Santosa, E, Buono, A dkk, 'Blockchain Dan Kecerdasan Buatan Dalam Pertanian : Studi Literatur', *Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 8 (2019), 177-88 <<https://doi.org/10.25126/jtiik.202184059>>

Shank, Daniel B., Christopher Graves, Alexander Gott, Patrick Gamez, and Sophia Rodriguez, 'People's Self-Reported Encounters of Perceiving Mind in Artificial Intelligence', *Computers in Human Behavior*, 98 (2019), 256-66 <<https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.04.001>>

Shlomit Yanisky Ravid, DR, and Xiaoqiong Liu, *When Artificial Intelligence Systems Produce Inventions: The 3A Era and an Alternative Model for Patent Law* <<https://ssrn.com/abstract=2931828>>

Theberge, Leonard J, *Law and Economic Development, Denver Journal of International Law & Policy*, 1980 <<https://digitalcommons.du.edu/djilp>>