

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

A. Kedudukan DPR Dalam Merumuskan Konsultasi Hukum Berbasis Daring

Adapun kedudukan DPR memiliki bagian-bagian. Bagian-bagian yang diuraikan, adalah sebagai berikut:

1. Kedudukan DPR dalam pembuatan Undang-undang konsultasi hukum berbasis daring (*online*) terutama untuk Pakar yang diwakili oleh komputer cerdas. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945, selanjutnya disebut UUD 1945, merupakan hukum dasar dalam pembentukan peraturan perundang-undangan, secara atribusi telah memberikan kewenangan kepada DPR, yang diatur dalam Pasal 20 UUD 1945 dinyatakan DPR memegang kekuasaan membentuk undang-undang. Rancangan Undang-Undang, selanjutnya disebut RUU, dibahas oleh Presiden dan DPR agar dapat menyetujui bersama. UUD 1945 dalam Pasal 20A mengatur DPR yang memiliki fungsi legislasi, fungsi anggaran dan fungsi pengawasan (Amandemen Lengkap UUD 1945, 2014-2019:96).

Tugas kewenangan DPR juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2019 Tentang Majelis Permusyawaratan Rakyat, Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, selanjutnya disebut UU No. 13 Tahun 2019, seperti halnya telah dilakukan perubahan atas UU No. 2 tahun 2018 Tentang Perubahan Kedua atas UU No. 17 tahun 2014 Tentang Majelis Permusyawaratan

Rakyat, Dewan Perwakilan Rakyat, Dewan Perwakilan Daerah, dan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah, selanjutnya disebut Undang-Undang MD3 dalam Pasal 71 UU MD3, mengatur DPR untuk kewenangan:

- a. Bersama Presiden membentuk undang-undang untuk mendapatkan persetujuan bersama.
- b. Memberikan persetujuan atau tidak terhadap peraturan pemerintah pengganti undang-undang yang diajukan oleh Presiden untuk menjadi undang-undang.
- c. Membahas RUU yang diajukan oleh Presiden atau DPR terkait dengan otonomi daerah, hubungan pusat dan daerah, pembentukan dan pemekaran serta penggabungan daerah, pengelolaan sumber daya alam dan sumber daya ekonomi lainnya, serta perimbangan keuangan pusat dan daerah, dengan mengikutsertakan Dewan Pertimbangan Daerah, selanjutnya disebut DPD sebelum diambil persetujuan bersama antara DPR dan Presiden.
- d. Memberikan dan memperhatikan pertimbangan DPD atas rancangan undang-undang tentang Anggaran Perencanaan Belanja Negara (APBN), selanjutnya disebut APBN dan RUU yang berkaitan dengan pajak, pendidikan dan agama.

Melalui kewenangan DPR yang dijalankannya, maka diberikan beberapa fungsi sebagaimana diatur dalam Pasal 69 UU MD3. UU MD3 tersebut, didalamnya menyebutkan DPR mempunyai fungsi legislasi, anggaran, dan fungsi pengawasan. Badan legislatif merupakan salah satu

unit dari suatu sistem politik. Adapun anggota masyarakat yang terdiri dari berbagai kelompok kepentingan juga merupakan salah satu aspek jaringan kekuasaan selain daripada eksekutif dan lembaga lainnya.

2. Konsultasi Hukum

Konsultasi adalah pertukaran pikiran untuk mendapatkan kesimpulan (nasihat, saran, dan sebagainya) yang sebaik-baiknya, menurut KBBI daring. Contohnya: Konsultasi medis merupakan perundingan antara pemberi dan penerima layanan kesehatan yang bertujuan mencari penyebab timbulnya penyakit dan menentukan bagaimana/cara pengobatannya. Konsultasi yang akan dibuat oleh penulis adalah konsultasi hukum yang dilindungi Hak Cipta berupa program komputer dan basis data. Kemudian dibandingkan dengan konsultasi hukum melalui ahli hukum dan pakar manusia (ahli hukum) yang dituangkan ke dalam Sistem Pakar aplikasi berbasis web yang dibuat.

Adapun batasan penelitian dan pembuatan aplikasi berbasis web untuk konsultasi menggunakan konsep sistem pakar tidak berbayar ini, merupakan pengetahuan secara umum menggunakan pendekatan berbasis-pengetahuan (pakar ahli hukum) dan syarat-syarat daripada pencatatan program komputer dan basis data ke Dirjen Kekayaan Intektual (DJKI). Harapannya, konsultasi melalui aplikasi Sistem Pakar (lanjutan) berbasis web dengan berbayar dan dapat dibuat aplikasi dalam bentuk aplikasi Android dan iOS.

Selanjutnya adalah payung hukum konsultasi melalui program komputer sendiri untuk Sistem Pakar. Seperti halnya dengan Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 006/PUU-II/2004 mengenai Pasal 31 UU No. 18 Tahun 2003 Tentang Advokat bertentangan dengan Pasal 1 ayat (3), Pasal 28F UUD 1945; Menyatakan, Pasal 31 UU No. 18 Tahun 2003 Tentang Advokat tidak mempunyai kekuatan hukum mengikat.

Hak Cipta di Indonesia dalam perkembangan sejarahnya, telah cukup lama ada. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, selanjutnya disebut UU No. 28 Tahun 2014 adalah undang-undang saat ini yang berlaku. Menilik sejarahnya, piranti hukum dalam bidang Hak Cipta bukanlah merupakan hal yang baru dalam perkembangan sistem perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), saat ini penyebutannya menjadi Kekayaan Intelektual (KI), selanjutnya disebut KI. Undang-undang yang mengatur Hak Cipta telah ada sejak zaman pemerintahan kolonial Belanda, dengan nama Auteurswet 1912 Staatsblad Nomor 600 Tahun 1912.

Masa pemerintahan nasional, mengundangkannya dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta, yang diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987. Selanjutnya diadakan revisi atas undang-undang tersebut dan dilakukan pengesahan melalui Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997, selanjutnya diubah kembali dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 (Kariodimedjo, 2010).

UU No. 6 Tahun 1982 sendiri dibuat dengan mencabut Auteurswet 1912 Staatsblad Nomor 600 Tahun 1912. Program komputer sendiri baru

ada di UU No. 7 Tahun 1987 Tentang Perubahan Atas UU No. 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta. Tambahan kata Program Komputer, terdapat dalam Pasal 1 huruf g, menyatakan bahwa program penciptaan yang memungkinkan melakukan fungsi secara khusus adalah Program Komputer atau Komputer Program. Selanjutnya Pasal 11 ayat (1) huruf k, dinyatakan bahwa Program Komputer atau Komputer Program termasuk karya yang diliputi dalam bagian yang merupakan ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Kemudian dalam Pasal 14 huruf g ditambahkan, menyatakan bahwa pemilik Program Komputer atau Komputer Program melakukan pembuatan salinan cadangan yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri suatu Program Komputer atau Komputer Program dan Pasal 27 ayat (2), secara eksplisit tentang Hak Cipta atas ciptaan huruf b, memuat tentang berlakunya selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali diumumkan untuk Program Komputer atau Komputer Program dan huruf c, mengenai Saduran dan penyusunan bunga rampai. Kajian yang dihasilkan menunjukkan beberapa ketentuan yang mengatur sistem perlindungan atas ciptaan berdasarkan UU No. 28 tahun 2014 belum sepenuhnya mengakomodasi perkembangan teknologi informasi secara virtual, untuk subyek perlindungan, objek perlindungan, stelsel pendaftaran, jangka waktu, pembatasan Hak Cipta dan kepentingan pendidikan dan penelitian. HKI melalui sistem perlindungan, khususnya Hak Cipta meliputi: Subjek perlindungan, objek perlindungan dan yang pengecualian atau pembatasan, stelsel pendaftaran, jangka waktu

perlindungan, dan perbuatan pihak lain serta tindakan oleh pencipta atau pemegang Hak Cipta apabila terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh pihak lain. Subyek hukum dari Hak Cipta adalah Pencipta, dalam arti pendukung hak dan kewajiban untuk menjalankan peranannya berkaitan dengan kepemilikannya. Seperti halnya objek perlindungan Hak Cipta program komputer dan karya-karya lainnya di media internet perlu mendapat perlindungan UUHC. Melalui Undang-Undang HC tersebut, sepenuhnya belum memberikan perlindungan secara tegas, maka dapat dilakukan melalui penafsiran ekstensif (penafsiran diperluas), yaitu melalui memperluas makna objek perlindungan tidak hanya yang bersifat manual tetapi meliputi virtual. Menurut UU No. 28 Tahun 2014 jangka waktu perlindungannya agak berbeda dengan UUHC sebelumnya (UU No. 19 Tahun 2002). Di dalam UUHC Tahun 2014 diatur secara tegas masa berlakunya hak moral dan hak ekonomi. Bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta dan Hak Terkait tentang Pendaftaran Ciptaan dan produk Hak Terkait. Hak Cipta dijelaskan dalam ketentuan tersebut, yaitu menganut stelsel deklaratif, artinya pendaftaran tidak merupakan kewajiban, pemegang hak adalah yang menggunakan terlebih dahulu (*first to use*) (Sudjana, 2016).

Adanya UU No. 12 Tahun 1997 Tentang Perubahan Atas UU No. 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta Sebagaimana Telah Diubah Dengan UU No. 7 Tahun 1987, saat itu Indonesia diterima dan diikutsertakan dalam persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Atas Hak Kekayaan Intelektual

(Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, Including Trade in Counterfeit Goods/TRIPs) yang merupakan bagian dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement Establishing the World Trade Organization*), untuk melaksanakan kewajiban untuk menyesuaikan peraturan perundang-undangan nasional dibidang HKI termasuk Hak Cipta terhadap persetujuan internasional. Tambahan dalam Pasal 14 huruf e yang menyatakan bahwa memperbanyak suatu ciptaan selain program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan dan pusat dokumentasi yang non komersial, semata-mata untuk keperluan aktivitasnya. Sedangkan pada huruf g, dinyatakan bahwa pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri yaitu pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer. Sedangkan perubahan masa berlaku Hak Cipta terhadap program komputer dalam Pasal 27 ayat (1) huruf a, menyatakan bahwa Hak Cipta atas ciptaan untuk Program Komputer; berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.” Adanya lisensi dalam Pasal 38A ayat (1), dinyatakan bahwa berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, Pemegang Hak Cipta berhak memberi lisensi kepada pihak lain. Menurut ayat (2), menyatakan bahwa kecuali jika diperjanjikan lain, maka lingkup lisensi sebagaimana dimaksud dalam ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, berlangsung selama jangka waktu lisensi diberikan dan

berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.” Perubahan kembali terjadi dengan UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, dalam Pasal 1 pada alinea 9 dinyatakan lebih rinci tentang program komputer, meliputi:

“Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.”

UUHC tersebut bagian keempat dalam Pasal 12 ayat (1) ditambahkan kalimat program komputer dan kata *database*, sebagai berikut:

“(1) Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup: - buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain; ... - terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.”

Mencakup penggantian tertuang dalam Pasal 15 angka 5 dan 7, yaitu:

“5. Perbanyakannya suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya; 7. Pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.”

Bagian ketujuh untuk Hak Moral, dalam Pasal 25 ayat (1) disebutkan:

“Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.”

Pasal 30 ayat (1) untuk Program Komputer, masa berlaku masih sama dengan UU No. 12 Tahun 1997, sedangkan yang membedakan adalah

penambahan terhadap Hak Cipta atas Ciptaan, point ke-4 yaitu kata *database*, diartikan sebagai ciptaan tersendiri diluar dari Program Komputer.

Presiden Republik Indonesia, Bapak Ir. Joko Widodo memprakarsai ekonomi kreatif selanjutnya disebut ekraf merupakan penciptaan nilai tambah (ekonomi, sosial, budaya, lingkungan) berbasis ide yang lahir dari kreativitas sumber daya manusia (orang kreatif) dan berbasis pemanfaatan ilmu pengetahuan, termasuk warisan budaya dan teknologi. Membangun kesadaran dan apresiasi terhadap HKI, termasuk perlindungan hukum terhadap Hak Cipta, menjadi fokus pengembangan ekraf di Indonesia merupakan salah satu misi yang berkaitan dengan HKI. Keberadaan pentingnya perlindungan HKI belum sepenuhnya disadari oleh pelaku ekraf, dikarenakan didasari pemikiran bahwa HKI merupakan aset utama yang dimiliki pelaku ekraf. Kurangnya kesadaran pelaku ekraf terhadap pelanggaran HKI yang menimpa produknya sehingga pelaku ekraf dapat kehilangan manfaat ekonomi yang seharusnya diperoleh pelaku ekraf atas kekayaan intelektual yang dimilikinya merupakan dampak dari pelaku ekraf sendiri yang kurang mengetahui tentang pentingnya HKI (Rongijati, 2017).

Teori hukum alam yang dicetuskan oleh Aristoteles, Thomas Aquinas, dan Hugo Grotius merupakan landasan filosofis dari perlindungan HKI, termasuk Hak Cipta dalam banyak literatur yang dirujuk dan “teori kerja (*labor theory*)” oleh John Locke sebagai landasan filosofis, dasar pembenar (legitimasi bahkan justifikasi) terhadap perlindungan HKI

termasuk Hak Cipta. Metode penelitian hukum doktrinal yang digunakan dengan objek kajian penelitian yang ditujukan terhadap peraturan perundang-undangan berkaitan dengan Hak Cipta dan prinsip-prinsip hukum yang berlaku. Materi perubahan dalam UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta secara substansial, adalah yang berkaitan dengan perubahan jenis tindak pidana dari delik biasa menjadi delik aduan serta ancaman pidana dan jangka waktu perlindungan Hak Cipta dari 50 tahun menjadi 70 tahun setelah si pencipta meninggal dunia. Perubahan undang-undang ini secara filosofis, ditujukan lebih banyak untuk kepentingan pembangunan, pertumbuhan ekonomi dan sebagainya yang lebih bersifat *public benefit*. Melalui undang-undang tersebut tidak ada penegasan bahwa pengaturan Hak Cipta dimaksudkan dalam rangka penghormatan terhadap hak asasi manusia, penghargaan terhadap insan-insan yang telah memberi kontribusi bagi masyarakat dan negara, serta untuk melindungi hak moral dan hak ekonomi pencipta secara seimbang dilakukan (Nainggolan, 2016).

Pasal 59 ayat (1) huruf e pada UU No. 28 tahun 2014 dinyatakan bahwa Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan untuk Program Komputer; berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Sehingga UU No. 12 Tahun 1987 dan UU No. 19 Tahun 2002, tetap sama untuk masa berlakunya Hak Cipta.

Perlindungan terhadap perangkat lunak dilakukan melalui paten, di beberapa negara maju seperti Jepang dan Amerika Serikat. Walaupun demikian, sampai saat ini masih banyak perdebatan mengenai perangkat

lunak (*software*) yang dipatenkan di Amerika. Komunitas pembuat program (*programmer*) dan ahli hukum menyatakan bahwa menulis program (*coding*) yang ada di dalam perangkat lunak (*software*) dianalogikan sebagai “karya tulis” layaknya seorang novelis membuat sebuah novel. Perlindungan perangkat lunak (*software*) di Indonesia dilakukan melalui Hak Cipta. Adapun untuk perlindungan paten terhadap perangkat lunak (*software*) belum diakui oleh pemerintah. Program Komputer dianggap sebagai sebuah ciptaan manusia dalam bidang ilmu pengetahuan komputer namun tidak berkaitan langsung dengan teknologi yang merupakan bagian dari perangkat lunak (*software*) sehingga belum diakui sebagai paten di Indonesia (Nurchayanti dkk, 2016).

Hukum, melalui interaksi dengan kecerdasan buatan (*artificial intelligence*) dan penggunaan algoritma, diharapkan dapat memberikan jawaban lebih baik pada beragam situasi dan permasalahan manusia yang muncul dari waktu ke waktu. Era revolusi industri 4.0 dengan menggunakan teknologi informasi akan semakin canggih dan mengubah pola interaksi hukum dengan masyarakat. Melalui teknologi, bahkan diprediksi akan menggantikan peran pengacara serta hakim dalam memutus perkara di masa depan. Prediksi tersebut akan dianalisis dari sudut pandang teori hukum progresif yang memandang hukum dikembangkan harus untuk manusia yang berdasarakan pada prinsipnya (Kusumawardani, 2017).

Suatu proses menemukan prinsip-prinsip teknologi suatu produk dengan cara menganalisa struktur, fungsi dan cara kerjanya, kemudian

mencoba untuk membuat alat/produk atau program yang baru tanpa menyalin apapun dari aslinya merupakan *reverse engineering*. Mempelajari cara kerja ilmiah dan teknis untuk menghasilkan program komputer yang lebih baik dan berbeda merupakan *reverse* yang boleh dilakukan dan yang bukan dengan tujuan meniru, tetapi apabila hanya menggandakan tanpa proses mempelajari, meneliti program komputer yang asli/independen maka dapat dikatakan melakukan pembajakan. Malaysia mengatur mengenai perlindungan terhadap Hak Cipta dibawah Akta Nomor 332 Tahun 1987 tentang Hak Cipta. Rezim Hak Cipta didalamnya berisikan pengaturan mengenai Program Komputer terdapat pada Seksyen 3 huruf (h) Akta Hak Cipta yaitu:

“Literary work include computer program or compilation of computer program.”

Sedangkan definisi mengenai program komputer menurut Akta Hak Cipta tersebut dinyatakan:

“Computer program means an expression, in any language, code or notation, of a set of instructions (whether with or without related information) intended to cause a device having an information processing capability to perform a particular function either directly or after either or both of the following: (a) conversion to another language, code or notation; (b) reproduction in a different material form.”

Akta Hak Cipta Malaysia di atas tidak menyebutkan definisi mengenai Hak Cipta. Akan tetapi, akta ini memberikan definisi mengenai: Hak Cipta masa depan “*future copyright*” dengan artinya: *Copyright which will or may come into existence in respect of any future works or class of works or other*

subject matter, or on the coming into operation of any provision of this Act, or in any future event (Ariyanti, 2016).

Menjaga rahasia dagang dalam industri perangkat lunak (*software*) yang bercirikan mobilitas keluar masuk pegawai yang tinggi, perusahaan pembuat Program Komputer harus memenuhi seluruh syarat-syarat hukum yang ada guna melindungi rahasia dagang Program Komputer. Banyak pengadilan mengakui dan melindungi hak pegawai untuk membawa pergi serta menggunakan keahlian dan pengetahuan yang telah mereka peroleh dari pekerjaan mereka, dan hal tersebut merupakan bagian dari bidang hukum rahasia dagang. Perjanjian kerahasiaan harus secara terang dan eksplisit mengatur aspek mana dari pekerjaan pegawai yang menjadi subyek kerahasiaan. Tanpa pernah menyebutnya secara eksplisit di dalam perjanjian kerahasiaannya, tidak boleh ada sifat implisit dalam perjanjian kerahasiaan yang memungkinkan pemilik perusahaan mengklaim bahwa proses atau informasi tertentu merupakan suatu rahasia dagang (Kusumadara, 2003).

B. Pengertian Aplikasi Secara Umum dan Aplikasi Hukum Khususnya Sistem Pakar

Sejarah perkembangan teknologi komputer dimulai dari tahun 1945 setelah perang dunia selesai. Perangkat keras dan lunak digunakan sebagai sarana tempat penyimpanan yang dianggap aman terhadap bencana alam, maka tahun 1960-an dikembangkan jenis komputer besar (*main frame*) yang bentuknya memenuhi tempat. Perkembangan teknologi komputer sendiri berlanjut dengan adanya jaringan komputer yang menjembatani komunikasi

antar departemen dalam kantor yang sama tetapi beda gedung, menggunakan jaringan kabel koaksial dan RJ 45, maupun saat ini dengan kabel serat optik (*fiber optic*) dengan membuat *Local Area Network* (LAN) sebagai intranet, antar daerah melalui *Metropolitan Area Network* (MAN) untuk intranet dan internet serta benua lain menggunakan internet yaitu *World Area Network* (WAN). Melalui organisasi fisikawan nuklir Eropa dalam bahasa Perancis yaitu *Conseil Européen Pour la Recherche Nucléaire* (CERN), atau dikenal dengan nama Dewan Eropa untuk Riset Nuklir ini, maka dibuatlah *World Wide Web* (WWW).

1. Teknologi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*)

Teknologi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*), di negara asalnya pertama kali yaitu Amerika Serikat diperkenalkan tahun 1997. *Deep Blue*, yaitu sebuah sistem komputer yang dilengkapi dengan kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang mengalahkan juara dunia catur dari Rusia yaitu Garry Kasparov yang merupakan pemain catur terbaik, anggapan semua orang demikian dalam pertandingan *six-game*. Saat itulah untuk pertama kalinya komputer mendemonstrasikan kecerdasan pada area yang memerlukan kecerdasan dari manusia. Mesin IBM RS/600 SP yang mampu memeriksa 200 juta langkah per detik—atau 50 miliar posisi—dalam tiga menit yang dialokasikan untuk satu gerakan dalam permainan catur pada sistem tersebut. Tahun sebelumnya yaitu 1996, sebenarnya telah dilakukan pertandingan antara Garry Kasparov dan *Deep Blue*, saat itu pun dimenangkan oleh *Deep Blue*. Ada 6 (enam) orang tim desain yang dipimpin oleh Chung-Jen Tan yang mendesain model *heuristic*

hybrid dan *brute-force search* untuk memperkirakan nilai berbagai gerakan. Walaupun demikian, kemenangan komputer tidak mengimplikasikan bahwa kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) lebih kuat, akan tetapi hal tersebut mengindikasikan bahwa kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*), terutama dalam area pendukung keputusan cerdas. Kemampuan pertimbangan cerdas oleh komputer, membantu manajer meminimalisasi risiko dan memaksimalkan performa.

2. Aplikasi Program Komputer

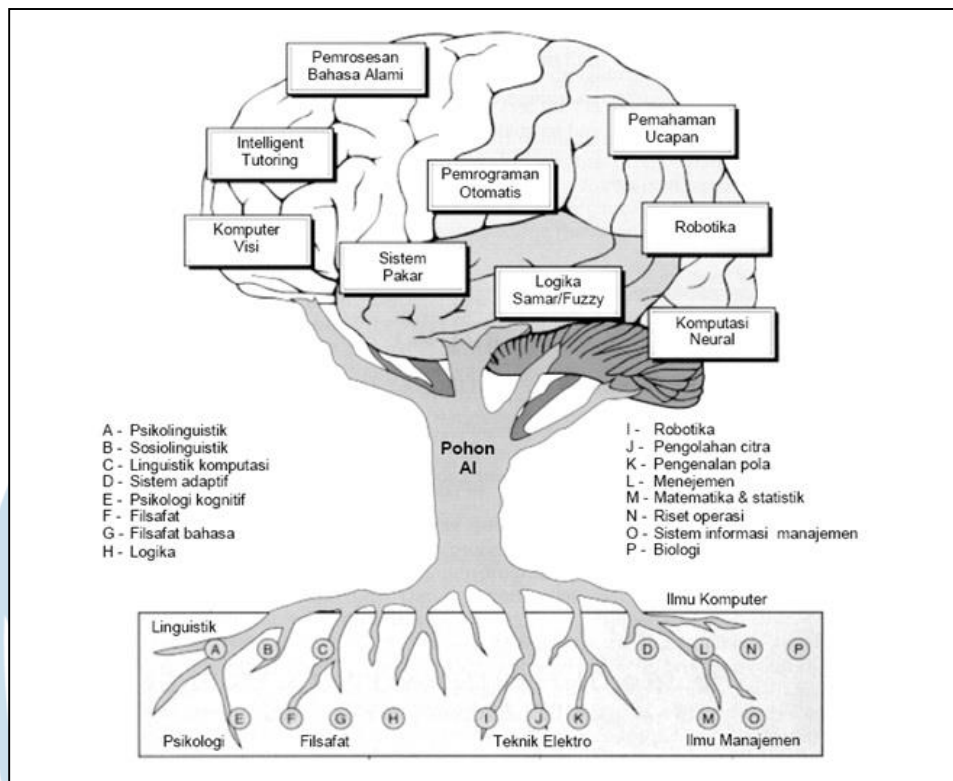
Pengertian aplikasi secara umum termuat di dalam kamus. Aplikasi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) daring (*online*), selanjutnya disebut KBBI diartikan sebagai karya hias dalam seni jahit-menjahit dengan menempelkan (menjahitkan) guntingan-guntingan kain yang dibentuk seperti bunga (buah, binatang, dan sebagainya) pada kain lain sebagai hiasan; tambahan; penggunaan; penerapan; lamaran; permohonan; pendaftaran; sedangkan arti daripada mengaplikasikan adalah menerapkan, atau menggunakan dalam praktik. Sehingga, bila digabungkan dengan kata program menjadi aplikasi program menjadi arti: Sebuah penerapan sistem yang membantu tugas manusia lebih cepat, lancar dan tidak mengenal lelah, dikarenakan pekerjaan yang seharusnya dikerjakan oleh manusia, dapat digantikan oleh komputer. Saat ini di era digitalisasi, jika dikatakan aplikasi biasanya orang akan mengartikan sebuah program komputer yang terdapat pada komputer perseorangan (*personal komputer*), komputer jinjing

(*laptop*), telepon pintar, tablet maupun mendengarkan musik sambil beraktifitas (*walkman/ipod*).

3. Sistem Pakar sebagai Aplikasi Konsultasi Hukum

Kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah pengembangan dari sistem komputer yang mampu melakukan tugas-tugas yang akan membutuhkan manusia intelijen. Contoh dari tugas adalah visual persepsi, pengenalan suara, pengambilan keputusan, dan terjemahan antara bahasa, menurut Amina Irizarry-Nones, Anjali Palepu dan Merrick Wallace (4:2017). Salah satu bagian dari kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah Sistem Pakar. Sistem Pakar merupakan sistem yang digunakan untuk menempatkan pakar atau ahli dalam profesi khususnya ahli hukum untuk ditempatkan ke dalam basis data menggunakan teknik Berbasis Pengetahuan (*Knowledge-Based*). Salah satu bagian dalam kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence*) adalah Sistem Pakar, selain daripada Pemrosesan Bahasa Alami, *Speech (Voice) Understanding*, Sistem Robotik dan Sistem Sensor, *Computer Vision* dan *Scence Recognition*, *Intelligent Computer-Aided Instruction*, Komputasi Saraf, *Game Playing*, Penerjemah Bahasa, *Fuzzy Logic*, Algoritma Genetika dan Agen Cerdas (*Intelligent Agent*). Pohon kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial*

Intelligence/AI), memiliki akar daripada ilmu-ilmu lain dan salah satu daunnya yaitu Sistem Pakar, seperti terlihat pada Gambar 1, dibawah ini.



Gambar 1 Pohon Kecerdasan Tiruan/Buatan (*Artificial Intelligence*)

Sumber: (Turban, dkk. 2005. "Decision Support Systems and Intelligent Systems (Sistem Pendukung Keputusan dan Sistem Cerdas)", Edisi 7 (Terjemahan), Jilid 2, Penerbit: Andi, Yogyakarta, halaman 709)

Sistem Pakar untuk konsultasi hukum ini dibuat dengan fitur-fitur Sistem Pakar guna menempatkan pakar hukum dan keahliannya dalam Program Komputer. Bagian pakar manusia yaitu ahli hukum dikumpulkan dalam basis-pengetahuan, kemudian melalui teknik sistem berbasis-aturan, maka digunakan sembilan sumber, sebagai berikut:

- 1) Metode pertimbangan formal, misalnya deduksi logika;
- 2) Pertimbangan heuristic, atau aturan JIKA-MAKA;
- 3) Fokus, atau akal sehat yang diterapkan untuk tujuan spesifik;

- 4) Bagi dan selesaikan, atau membagi persoalan kompleks menjadi subpersoalan (kadang disebut *chunking*);
- 5) Paralisme – prosesor saraf (mungkin jutaan) beroperasi secara paralel;
- 6) Representasi, atau cara mengatur bagian informasi;
- 7) Analogi, atau kemampuan untuk mengasosiasikan dan menghubungkan konsep;
- 8) Sinergi, di mana keseluruhan lebih besar daripada jumlah bagiannya;
- 9) *Serendipity*, atau kejadian kebetulan.

Hasil akhir dari Sistem Pakar konsultasi hukum adalah berupa simpulan dan saran yang akan digunakan oleh klien/pengguna (*user*) dalam mengambil keputusan. Harapan penulis, konsultasi hukum berbasis aplikasi web ini, semirip dengan konsultasi hukum dengan ahli hukum melalui tatap muka.

C. Landasan Teori

Penelitian ini mempunyai batasan konsep yaitu hanya menekankan pada politik hukum konsultasi berbasis aplikasi sebagai hasil karya dilindungi Hak Cipta di Indonesia yang merupakan program computer. Bagian dari ilmu pengetahuan hukum yang mengkaji perubahan yang harus dilakukan dalam hukum yang berlaku agar dapat memenuhi kebutuhan kehidupan bermasyarakat, merupakan definisi dari politik hukum. Guna untuk memenuhi perubahan kehidupan masyarakat dan untuk mengkaji kerangka dan arah perkembangan hukum yang telah ditetapkan, maka Politik hukum memberi kajian tentang proses perubahan *ius constitutum* menjadi *ius constituendum* (Anny Retnowati,

2019:3). Politik hukum merupakan strategi hukum yang dimanfaatkan untuk diadakannya suatu aturan yang mengatur masyarakat Indonesia.

Adapun landasan teori yang dibuat berdasarkan politik hukum dan teori perlindungan hak keperdataan. Kedua landasan teori tersebut, sebagai berikut:

1. Politik Hukum

Definisi politik hukum menurut Padmo Wahjono (1986:160), menyatakan bahwa kebijakan dasar yang menentukan arah, bentuk, maupun isi dari hukum yang akan dibentuk merupakan politik hukum. Sedangkan seperti diketahui bahwa hubungan antara hukum dan politik bisa didasarkan pada pandangan das Sollen (keinginan, keharusan) atau das Sein (kenyataan). Begitu juga hukum dapat pula diartikan dengan peraturan perundang-undangan yang mencakup UU, dapat diartikan juga sebagai putusan pengadilan, dan dapat juga diberi arti lain yang jumlahnya bisa puluhan (Moh. Mahfud M.D., 2020:5).

Kebijakan normal baru masa pandemi adalah melakukan jaga jarak (*social distancing*) saat ini, sebagian provinsi menerapkan aturan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB), bahkan saat ini dilakukannya Pemberlakuan Pembatasan Kegiatan Masyarakat (PPKM). Rio Christiawan (2020:47), mengatakan bahwa: Dalam mewujudkan normal baru, selain daripada edukasi dan sosialisasi dalam kehidupan masyarakat juga dapat dan perlu untuk melahirkan norma baru. Keberhasilan penerapan normal baru dalam masyarakat adalah apabila perubahan perilaku masyarakat yang menggambarkan normal baru dalam tatanan masyarakat

merupakan sebuah kunci dari keberhasilan penerapan normal baru dalam masyarakat adalah apabila perubahan perilaku masyarakat yang menggambarkan normal baru dalam tatanan masyarakat. Tujuannya agar selain melahirkan daya ikat yang memaksa dalam pembentukan perilaku masyarakat juga sebagai pedoman agar normal baru dapat diterapkan secara serentak oleh masyarakat, sebagai pemahaman norma dalam hal ini adalah norma hukum.

2. Teori Perlindungan Hak Keperdataan

Evolusi hukum perdata menurut Sudikno Mertokusumo (2020:96), menyatakan bahwa mentipologisasi, dimaksudkan untuk mengakui pengertian-pengertian tetap, seperti kontrak, hak kebendaan, pernyataan kehendak, dan sebagainya. Sehingga, siapa yang ingin tahu apa kontrak itu cukup dengan melihat pasal 1356 BW Negerland (Pasal 1320 KUH Perdata). Memodulisasi berarti bahwa kita menganggap pengertian-pengertian ini dapat dibentuk baru.

Suatu perikatan pada dasarnya dapat dilakukan oleh dua orang dan tuntutan tersebut dapat segera dilakukan. Adapun bentuk perikatan yang paling sederhana ini disebut perikatan bersahaja atau perikatan murni (P.N.H. Simanjuntak, 2020:275). Dalam lingkungan hukum kekayaan, hukum perikatan merupakan adalah kesemuanya kaidah hukum yang mengatur hak dan kewajiban seseorang yang bersumber dari tindakannya.

Menurut Debiana Dewi Sudradjat, dkk (2019:120), dinyatakan bahwa *contra proferentem* harus menjadi prioritas dalam penyusunan

kontrak baku oleh pelaku usaha agar pelaku usaha terhindar dari kerugian akibat perbedaan penafsiran kontrak baku dengan konsumen merupakan sebuah prinsip. Revitalisasi prinsip *contra proferentem* akan memperkuat upaya perlindungan hukum terhadap konsumen pengguna kontrak baku, dalam dunia usaha yang secara masih menggunakan kontrak baku.

Kebebasan dalam dunia bisnis berkembang pesat sejak Indonesia menjadi anggota WTO tahun 1995, setelah reformasi lebih dapat terpenuhi. Maka adanya konsultasi melalui media daring telah menjadi hal yang seharusnya, terutama saat pandemi seperti sekarang. Walaupun demikian kebebasan tersebut, bukanlah seluas-luasnya, seperti Hyronimus Rhiti (2011:306), mengatakan bahwa beberapa faktor dimiliki sebagai batas bagi kebebasan. Sehingga bisa diartikan yaitu kebebasan bukan hanya unsur ontologis manusia sebagai makhluk bebas, tetapi juga dapat bersifat moral dan sosial bahkan sampai dengan yuridis. Maka dari itu, kebebasan memiliki batasan.

3. Teori Kecerdasan Tiruan/Buatan (*Artificial Intelligence/AI*)

Menurut Stuart Russel dan Peter Norvig (1020:2010) bahwa kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*), secara definisi dimungkinkan sebagai digital arsitektur dengan penyimpanan yang menggunakan bit adalah sebuah program, dan harus dilakukan untuk menemukan tujuan terbaik yaitu menghitung dan pengujian. Sedangkan lainnya dari kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah bidang besar, serta luas yang meliputi logika, probabilitas, dan matematika

berkelanjutan; persepsi, penalaran, pembelajaran, dan tindakan; dan semuanya mulai dari perangkat hingga planet robot penjelajah (Stuart Russel dan Peter Norvig (8:2003).

Kebanyakan orang awam menganggap jaringan saraf sebagai jenis otak buatan. Berdasarkan pandangan ini, jaringan saraf dapat memberikan daya pada robot atau melakukan percakapan cerdas dengan manusia. Walaupun demikian, pengertian yang digunakan untuk definisi yang lebih dekat dari kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) adalah jaringan saraf. Meskipun AI berusaha menciptakan mesin yang benar-benar cerdas, kondisi komputer saat ini jauh di bawah/belum sampai pada tujuan yaitu kecerdasan manusia masih mengalahkan komputer intelijen (Jeff Heaton, 17:2015).

Definisi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) yang dinyatakan oleh Haugeland, Bellman, Kurzweil, Rich dan Knight, Charniack dan McDermott, Winston, Poole dkk, Nilsson seperti dikutip oleh (Stuart Russel dan Peter Norvig, 2-3:2004) adalah seperti terlihat pada Tabel 1 dimana, sebelah kiri untuk mengukur keberhasilan dalam hal kesetiaan dalam cara manusia bertindak, sedangkan yang di sebelah kanan mengambil sebagai referensi konsep ideal kecerdasan, yang dinamakan rasionalitas. Suatu sistem adalah rasional jika melakukan “hal yang benar” dalam hal pengetahuan yang dipelajari.

Tabel 1
Mengukur Keberhasilan pada Kecerdasan Tiruan/Buatan
(Artificial Intelligence/AI)

Sistem yang berpikir seperti manusia	Sistem yang berpikir rasional
<p>“Upaya baru dan menarik untuk dilakukan oleh komputer yaitu berpikir. Mesin dengan pikiran, dalam arti harafiah yang paling luas (Haugeland, 1985).”</p> <p>“Otomasi aktifitas yang dihubungkan dengan proses pemikiran manusia, seperti aktifitas pengambilan keputusan, resolusi masalah, dan belajar (Bellman, 1978).”</p>	<p>“Studi fakultas mental melalui penggunaan model komputasi (Charniak dan McDermott, 1985).”</p> <p>“Studi tentang perhitungan yang memungkinkan untuk memahami, menalar, dan bertindak dari sebuah komputer (Winston, 1992).”</p>
Sistem yang bertindak seperti manusia	Sistem yang bertindak secara rasional
<p>“Seni mengembangkan mesin dengan kapasitas untuk melakukan fungsi yang ketika dilakukan oleh orang membutuhkan kecerdasan (Kurzweil, 1990).”</p> <p>“Studi tentang bagaimana membuat komputer melakukan tugas-tugas yang, pada saat diperlukan, dilakukan manusia dengan lebih baik (Rich dan Knight, 1991).”</p>	<p>“Kecerdasan Komputasi adalah studin untuk desain agen cerdas (Poole dkk, 1998).”</p> <p>“Sedangkan AI yaitu terkait dengan perilaku cerdas dalam artefak (Nilsson, 1998).”</p>

Masyarakat lebih maju secara teknologi dari sebelumnya. Teknologi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) telah menyebar ke seluruh dunia, mereplikasi umat manusia. Niat utama adalah untuk menciptakan mesin yang dapat meniru aspek kecerdasan manusia seperti: penalaran, pembelajaran, dan pemecahan masalah melahirkan perkembangan teknologi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) itu sendiri. Kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) benar-benar

menyaingi sifat manusia, dengan kata lain yaitu membuat mesin berpikir dan berperilaku seperti manusia. Contoh yang paling baik untuk menunjukkan kekuatan teknologi ini adalah *tag* saran atau fitur pengenalan wajah pada aplikasi media sosial Facebook. Melihat dampak yang luar biasa dari teknologi ini di dunia saat ini, maka kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*) pasti akan menjadi salah satu teknologi yang terhebat untuk tahun-tahun mendatang. Eksperimen dengan proyek berbasis teknologi kecerdasan tiruan/buatan (*Artificial Intelligence/AI*), menjelajahi klasifikasi menggunakan algoritma pembelajaran mesin bersama dengan pemrograman berbahasa Python akan mengeksplorasi beberapa contoh untuk pemahaman yang lebih baik dikemudian hari (Joshua Eckroth, 5:2015).