



Perlindungan Hukum Pemegang Hak Desain Industri Berbasis *Artificial Intelligence* di Indonesia Berdasarkan Undang-Undang Desain Industri

Eva Mir'atun Niswah^{1*}

eva.niswah@uinsaizu.ac.id¹,

¹Universitas Islam Negeri Prof Kiai Haji Saifuddin Zuhri, Indonesia

*Korespondensi: ✉ [email](mailto:eva.niswah@uinsaizu.ac.id)

Abstract

The development of artificial intelligence (AI) has introduced a new approach in the process of producing industrial designs. However, the use of AI in industrial design poses challenges in the protection of Intellectual Property Rights, especially regarding ownership and exclusive rights to industrial designs produced by AI. This article aims to discuss the legal framework for the protection of industrial designs produced by AI in Indonesia based on Law No. 31 of 2000 concerning Industrial Design (Undang-Undang Desain Industri/UUDI), and to analyze the challenges faced in the protection of AI-based industrial designs. The method used is empirical juridical, with a statue approach. Based on the results of the analysis, the legal status of the holder of Industrial Design Rights produced by AI according to UUDI remains with humans, AI can be personified as a relationship between workers and employers, then equated with objects in this case animals whose responsibility lies with their owners, and as partial legal subjects such as children in this case AI is always under guardianship. Then, the legal challenges in the protection of AI-based industrial designs, including regarding ownership and industrial design rights by AI, issues of novelty and originality and regulations that are not yet adaptive to technology.

Status Artikel:

Diterima: 05-05-2025

Direvisi: 07-07-2025

Diterima: 14-07-2025

Kata Kunci:

*industrial design,
Artificial Intelligence (AI),
Law protection*



© 2025 Eva Mir'atun Niswah

This work is licensed under a

[Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence/AI*) dewasa ini mengalami perkembangan yang sangat pesat. Publik mulai familiar dengan AI di awal tahun 2022 (Torrance & Tomlinson, 2023). AI sering dikatakan sebagai disruptif teknologi. Adanya kemajuan teknologi informasi ini telah membawa perubahan serta dinamika perkembangan Masyarakat (Harun et al., 2023). Teknologi informasi ini yang berjalan begitu cepat mampu menunjang berbagai kehidupan Masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya (Maulana et al., 2023). Implikasi dari adanya AI sebagai bagian dari perkembangan teknologi informasi ini tidak hanya pada sektor industri, tapi merambah pada sektor seni dan kreatifitas (Miernicki & Ng, 2021). AI mampu menghasilkan karya-karya kreatif yang tadinya hanya mampu dihasilkan oleh manusia. Dalam industri kreatif, AI dapat menghasilkan karya-karya kreatif. Dengan

menggunakan kalkulasi yang sederhana, sebuah AI mampu menghasilkan karya kreatif dari yang sederhana sampai yang kompleks (Tripathi & Ghatak, 2018).

Perkembangan AI ini menciptakan tantangan-tantangan dalam konteks kekayaan intelektual, salah satunya bidang desain industri. Dengan adanya AI, siapapun dapat dengan mudah menghasilkan sebuah karya desain industri. Dalam industri kreatif, desain industri memiliki peran penting karena memberikan identitas bagi suatu produk dan kerap kali menjadi faktor penentu daya saing pasar nantinya.

AI dibidang desain industri telah pula memberikan kemajuan. Dengan adanya AI semakin mengintegrasikan dalam proses desain industri, merevolusi cara produk dikonseptualisasikan, dibuat *prototypenya* dan diproduksi. Dengan pemanfaatan algoritma pembelajaran mesin, visi computer serta analisis data, AI mampu meningkatkan efisiensi kreativitas, dan kualitas desain industri secara keseluruhan.

Desain industri di negara ini diatur dalam Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Undang-undang ini memberikan perlindungan desain industri yang orisinal dan baru. Namun demikian, regulasi ini belum mengatur secara khusus apabila desain industri tersebut dihasilkan oleh AI.

Pemerintah Indonesia sendiri memiliki kekhawatiran bagaimana orisinalitas suatu karya dihasilkan oleh AI. Kekhawatiran pemerintah ini berkaitan dengan masuknya AI sendiri ke dalam ranah industri ekonomi kreatif. Kemenkumham dan DPR RI Komisi III dalam rapat kerja di Jakarta, salah satunya membahas mengenai orisinalitas karya AI terhadap suatu karya kreatif Yasona H Laoly, sebagai Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia pada saat itu menekankan perlunya dibuat regulasi terhadap hadirnya AI atas pelaku ekonomi kreatif terhadap suatu orisinalitas karya (Sari et al., 2023).

Oleh karenanya penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut bagaimana status hukum pemegang hak eksklusif desain industri yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan berdasarkan undang-undang Desain Industri serta apa saja tantangan perlindungan hukum Pemegang desain industri berbasis kecerdasan buatan dalam penerapannya.

METODE

Penelitian ini masuk dalam kategori penelitian kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif, yaitu suatu pendekatan yang bertumpu pada studi literatur atau sumber data sekunder guna mengkaji keterkaitan antara ilmu hukum dan hukum positif (Ali, 2013). Pendekatan yang digunakan mencakup pendekatan konseptual dan peraturan perundang-undangan. Pendekatan konseptual bertujuan untuk menggali prinsip-prinsip yang berasal dari doktrin serta pemikiran dalam ilmu hukum, sedangkan pendekatan peraturan perundang-undangan berfokus pada analisis terhadap norma-norma hukum yang terdapat dalam regulasi maupun legislasi, yang secara spesifik berkaitan dengan kecerdasan buatan dan asas-asas yang mengaturnya. Dalam konteks penelitian ini, Pendekatan konseptual diterapkan untuk mengevaluasi konsep kecerdasan buatan dalam perspektif Desain Industri, yang selanjutnya dikaitkan dengan ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri. Teknik pengumpulan data menggunakan studi pustaka, yaitu penelusuran terhadap dokumen-dokumen tertulis yang relevan kemudian dianalisis secara sistematis. Sumber data primer yang adalah Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang desain industri, sedangkan

data sekunder didapat dari literatur dan referensi ilmiah lain yang terkait dengan topik yang dikaji.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecerdasan Buatan (*Artificial Intelligence/AI*)

Artificial Intelligence (AI) atau dikenal dengan Kecerdasan Buatan awalnya merupakan bagian dari disiplin ilmu komputer yang memiliki tujuan untuk membuat sistem komputer yang mampu melakukan aneka pekerjaan yang awalnya hanya bisa dikerjakan oleh manusia (Liriwati, 2023). Komputer awalnya dipakai sebagai alat perhitungan semata, namun demikian dalam perkembangannya, computer semakin banyak mendominasi pada kehidupan manusia (Mahendra, 2023).

Kata "*Artificial Intelligence*" atau jika diartikan menjadi kecerdasan buatan, awalnya diperkenalkan oleh Mr. John Mc Carthy, seorang ahli komputer dalam suatu konferensi di tahun 1956 (Tripathi & Ghatak, 2018). Ia kemudian mengadakan suatu proyek penelitian yang berlokasi di Darmouth University dalam jangka waktu sepuluh minggu. dan menyebutnya sebagai "*study of artificial intelligence*". Itulah kata *artificial intelligence* atau kecerdasan buatan pertama kali dikenalkan. Penelitian tersebut digunakan untuk menganalisis peningkatan basis perkiraan yang menekankan bahwa aspek-aspek pembelajaran maupun bentuk lain dari suatu kecerdasan nantinya dapat tersimulasikan oleh suatu mesin tertentu. Upaya selanjutnya akan memuat bagaimana mesin tersebut nantinya mampu berbahasa, membentuk suatu konsep maupun abstraksi, menyelesaikan masalah serta meningkatkan dan mengembangkan diri (Pabubung, 2023).

AI merupakan bentuk rekayasa teknologi yang menirukan cara berpikir serta persepsi manusia melalui mekanisme mesin. Dalam konteks hukum nasional di Indonesia, yaitu pada pasal 1 angka 8 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 yang merupakan perubahan dari Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, mendefinisikan AI sebagai bagian dari "agen elektronik", yaitu suatu sistem elektronik yang secara otomatis dirancang untuk dapat melakukan tindakan tertentu ke dalam sebuah transaksi elektronik yang sebenarnya dikendalikan oleh manusia. Kemampuan AI tersebut dalam meniru penalaran yang dimiliki manusia bergantung pada ketersediaan maupun kualitas data itu sendiri sebagai basis pembentukan informasi yang mampu menyerupai kemampuan kognitif manusia. Elemen krusial dalam mendorong perkembangan AI itu sendiri meliputi ketersediaan big data, kemampuan komputasi yang tinggi, serta efisiensi pemrosesan informasi. Inti dari AI yaitu pada kemampuan untuk belajar (*learning*), bernalar (*reasoning*), dan memperbaiki diri (*self-correction*) yang itu semua dipengaruhi oleh pengalaman yang ditanamkan serta akurasi dari informasi yang diproses. Oleh karena itu, kualitas data yang telah dimasukan menjadi penentu utamadalam menghasilkan output AI serta menjadi factor strategis dalam proses pengembangan produk berbasis AI (Sari et al., 2023).

AI sendiri memiliki tahapan-tahapan evolusi, menurut Spano seperti yang dikutip oleh Rizki Fauzi AI memiliki tiga tahapan evolusi. *Pertama, Artificial Narrow Intelligence*, yaitu dengan kemampuan dibawah kapabilitas manusia dan melakukan hal-hal yang sederhana. Contohnya melakukan filter terhadap *spam* di *email*, menampilkan informasi yang relevan pada *dashboard* berita atau hanya sekedar memberi rekomendasi film kepada penggunanya (Fauzi et al., 2022).

Kedua, artificial general intelligence, yaitu dengan kemampuan yang setara dengan manusia. Dikatakan demikian karena jenis AI ini memiliki kemampuan untuk memahami dan merespons lingkungan luar seperti halnya pada manusia. Sehingga sistem AI ini mampu melakukan kegiatan-kegiatan yang berkaitan dengan kegiatan intelektual yang biasa dilakukan manusia. *Ketiga, artificial super intelligence*, yaitu memiliki kemampuan diatas keabilitas seorang manusia. AI ini memiliki kecerdasan super seperti mampu memprogram dirinya sendiri (Fauzi et al., 2022).

Desain Industri

Desain industri salah satu bentuk dari kekayaan intelektual. Kekayaan intelektual sendiri terdiri dari dua bagian yaitu hak cipta dan hak kekayaan industrial. Hak cipta kemudian dibagi menjadi dua yaitu berupa hak cipta itu sendiri dan hak terkait. Sementara hak kekayaan industrial di Indonesia terdiri atas; Rahasia Dagang, Merek, paten, Desain Industri dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

Aturan mengenai kekayaan intelektual lahir akibat tergabungnya Indonesia dalam *World Trade Organization (WTO)* yang didalamnya terdapat *TRIPs (Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights)*. Kemudian di ratifikasi dengan undang-undnag No. 7 tahun 1994 (Rifan & Rahmawati, 2020). Dalam TRIPs ini menganulir dari ketentuan *Berne Convention* untuk hak cipta, sementara *Paris Conventione* untuk Kekayaan Industrial.

Dengan mengacu pada ketentuan tersebut, Desain Industri masuk menjadi Undang-Undang pada tahun 2000, yaitu dengan diundangkannya Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri (selanjutnya disebut dengan UUDI). Pasal 1 angka 1 UUDI pada intinya menjelaskan bahwa Desain Industri merupakan sebuah komposisi mengenai konfigurasi, bentuk, maupun komposisi warna atau garis atau gabungan dari hal tersebut sehingga berbentuk tiga atau dua dimensi yang memberikan impresi estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menurunkan sebuah barang, produk, kerajinan tangan, maupun komoditas industri.

Berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, desain industri dapat dipahami sebagai suatu pola ataupun rancangan yang nantinya dapat direproduksi secara massal untuk menghasilkan produk baik dalam bentuk barang, komoditas industri, maupun kerajinan tangan yang memiliki nilai artistic atau keindahan yang fungsional (Ashiddiq, 2021). Definisi ini menegaskan bahwa perlindungan hukum dalam ranah desain industri tidak diarahkan pada aspek fungsi teknis pada suatu produk, melainkan lebih melihat pada bentuk visual atau tampilan luar yang dapat menimbulkan Kesan estetis. Ciri estetis ini sifatnya generic serta tidak terikat ssecara fisik dengan bendanya sendiri. Dengan kata lain, desain sebagai suatu objek yang dilindungi memiliki sifat konseptual serta berdiri secara independent dari material produk yang mewujudkannya (Rifan & Rahmawati, 2020).

Desain industri bertujuan untuk dapat memberikan perlindungan hukum terhadap adanya rancangan baru yang merupakan hasil dari suatu proses intelektual dan kreatif, yang manifestasinya dapat diamati melalui tampilan yang estetis dari suatu bentuk fisik. Perlindungan ini dapat dimaknai sebagai bentuk apresiasi terhadap orisinalitas dan kontribusi seorang desainer dalam penciptaan bentuk visual yang inovatif (Shahrullah et al., 2021).

Penilaian terhadap desain industri secara prinsip terpusat pada aspek visual atau penampakan luar suatu produk yang mencakup fitur-fitur desain yang memiliki sifat kasat mata

yang memiliki nilai estetika. Unsur estetika ini berhubungan erat dengan persepsi keindahan, yaitu suatu Kesan yang dapat dirasakan sebagai sesuatu yang menyenangkan, menarik, tidak membosankan serta mampu menghadirkan kepuasan batin. Oleh karena itu, dalam menilai novelty suatu desain industri, pendekatan yang dilakukan harus melalui perbandingan visual antara desain yang diajukan dan desain yang telah ada, guna menentukan apakah rancangan tersebut benar-benar baru atau hanya sekedar modifikasi dari desain yang sudah dikenal (Ashiddiq, 2021).

Desain Industri bisa dikatakan sebagai puncak dari adanya proses revolusi pada bidang industri, yang awal mulanya berupa ide, kemudian penciptaan produk tertentu, serta proses pabrikasi di awal abad ke-18 di negara Inggris. Desain industri kemudian dipandang sebagai dunia baru yang nantinya melahirkan era serba mesin yang merupakan sinergi antara ilmu pengetahuan dan seni terapan dengan tujuan menghasilkan barang-barang yang diproduksi secara massal dengan mengembangkan nilai estetis, fungsional dan ergonomis (Khakim & Handoko, 2022).

Hak atas desain industri, baik yang dimiliki oleh desainer maupun oleh pemegang desain industri, dikategorikan sebagai suatu hak eksklusif yang memberikan kewenangan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk memanfaatkan nilai ekonomi dari suatu desain dengan mekanisme lisensi. Pemberian lisensi ini merupakan perjanjian pemanfaatan, bukan merupakan bentuk pengalihan kepemilikan. Hal ini berbeda dengan pengalihan hak yang secara konseptual dapat mencakup perpindahan hak moral, sedangkan hak moral atas suatu desain industri tetap melekat pada pemegang hak dan tidak dapat beralih dalam kondisi apapun (Jemiran, 2020).

Keberadaan UUDI menjadi fondasi hukum yang penting untuk dapat mencegah dan menangani berbagai pelanggaran seperti pembajakan, penjiplakan atau peniruan desain. Disamping memberikan perlindungan hukum, UUDI juga memiliki fungsi sebagai suatu stimulant untuk para desainer agar menghasilkan inovasi desain yang orisinal serta berkesinambungan. Maka, dengan adanya UUDI diharapkan mampu mendorong pertumbuhan ekonomi nasional melalui sektor industri kreatif (Khakim & Handoko, 2022).

Status Hukum Pemegang Hak Desain Industri yang dihasilkan oleh kecerdasan buatan menurut Undang-Undang Desain Industri di Indonesia

Pengertian desain Industri berdasarkan UUDI yaitu “Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan. Sementara itu Hak Desain Industri adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara Republik Indonesia kepada Pendesain atas hasil kreasinya untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri, atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan hak tersebut (UU No. 31 Tahun 2000, n.d., p. 31).

Pasal 2 dan pasal 3 UUDI, menerangkan bahwa suatu Desain industri diberikan kepada seorang pendesain ataupun pemegang hak desain industri yang telah mendaftarkan desainnya, dan desain tersebut harus terdapat novelty serta tidak bertentangan dengan ketentuan hukum yang ada.

Berkaitan dengan subjek dari desain industri, UUDI menjelaskan pada pasal 6 ayat (1), yaitu baik seorang desainer ataupun orang yang menerima hak desain industri dari desainer tersebut. Kemudian pada ayat (2) ditambahkan jika suatu desain dibuat oleh lebih dari satu orang secara Bersama-sama, maka subjek nya adalah mereka semua yang telah terlibat dalam pembuatan desain.

Dalam hal desain industri dibuat dalam suatu hubungan dinas, pasal 7 ayat (1) menjelaskan bahwa hasil desain industri yang lahir dari suatu hubungan dinas maka pemegang hak desain industrinya adalah dari pihak dinas Dimana desain industri tersebut dikerjakan, kecuali memang sejak awal terdapat perjanjian lain antar para pihak dengan catatan tidak mengurangi hak seorang pendesain apabila desain industrinya diperluas sampai diluar hubungan dinas. Ketentuan ini berlaku juga bagi desain industri dibuat orang lain berdasar pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas. Maka yang membuat desain industri dianggap sebagai pendesain dan pemegang hak desain industri, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua belah pihak. Namun demikian, aturan ini tidak secara otomatis menghapus hak seorang pendesain untuk mencantumkan Namanya dalam sertifikat desain industri, kemudian dalam daftar umum desain industri, serta dalam beita resmi desain industri.

Penjelasan pada pasal 9 menegaskan bahwa seorang pemegang Hak Desain industri pada dasarnya memiliki suatu hak khusus yang eksklusif dalam menjalankan hak desain yang ia peroleh serta dapat melarang pihak lain memakai, mengimpor, mengekspor, menjual ataupun mengedarkan barang desain industri tersebut tanpa persetujuannya. Namun terdapat pengecualian dalam kepentingan Pendidikan dan penelitian sepanjang sebatas pemakaian yang wajar.

Berkaitan dengan pemegang desain industri, maka kita Kembali melihat kepada teori subjek hukum. Subjek hukum menurut Sudikno Mertokusumo adalah segala sesuatu yang nantinya dapat memperoleh hak dan kewajiban dalam ranah hukum (Subekti, 1978). Dalam hukum perdata, subjek hukum dibagi menjadi dua, baik manusia maupun badan hukum. Manusia menjadi subjek hukum dihitung sejak ia lahir hingga kematiannya. Sedangkan badan hukum dalam pasal 1654 KUHPerdata dijelaskan sebagai suatu perkumpulan yang disamakan dengan orang-orang secara independent dan memiliki kuasa untuk dapat melakukan kegiatan keprdataan, tidak melanggar peraturan perundang-undangan, dalam hal kekuasaannya telah dibatasi, ataupun ditundukkan. (Online, n.d.).

Suatu perkumpulan menjadi badan hukum apabila memiliki empat hal utama, yaitu; pertama, adanya kepemilikan harta kekayaan yang sifatnya terpisah dari subjek hukumnya. Kedua, terdapat tujuan tertentu yang ideal dan tidak bertentangan dengan aturan yang berlaku, ketiga, adanya kepentingan secara mandiri dalam ranah hukum. Keempat, terdapat suatu organ kepengurusan yang sifatnya tertata berdasarkan aturan yang berlaku dan juga memiliki aturan secara internal tersendiri (Hukumonline, n.d.).

Badan hukum, bisa dikatakan sebagai awal terciptanya subjek hukum yang bersifat artifisial. Dengan adanya istilah badan hukum menjadikan suatu contoh nyata adanya personifikasi dari suatu entitas yang disetarakan dengan manusia. (Amboro & Komarhana, 2021).

Berkaitan dengan AI, menjadi peluang untuk mempersonifikasikannya sebagai subjek hukum. Namun perlu penelitian lebih lanjut untuk menjelaskan peluang ini. Hal ini dikarenakan kecerdasan buatan masih belum bisa dipersonifikasikan sebagai suatu subjek

hukum. Upaya mempersonifikasikan membutuhkan dasar hukum yang lebih spesifik serta relevan (Amboro & Komarhana, 2021).

Adanya teori organ dengan pencetus Otto Van Gierke, dinyatakan bahwa badan hukum dianggap memiliki sifat yang mampu disamakan dengan manusia sebagai subjek hukum. Kemudian, badan hukum dapat pula memiliki kehendak yang secara umum dibuat oleh organ-organ yang ada didalamnya. Maka Keputusan yang dihasilkan oleh pemikiran organ-organ didalamnya bisa dianggap sebagai sebuah kehendak dari badan hukum itu sendiri (Rama et al., 2023).

Pemikiran tersebut, membuka peluang bagi AI nantinya bisa menjadi subjek hukum yang mengacu pada badan hukum. Dikaitkan dengan desain industri, maka pemegang hak eksklusif desain industri bisa manusia atau badan hukum. Namun demikian, untuk desain industri yang di hasilkan oleh AI belum ada pengaturan lebih lanjut dalam UUDI ini.

Meskipun belum diatur bagaimana desain industri yang dihasilkan dari AI, namun ada celah hukum dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata) terhadap AI ini. Jika dilakukan suatu penafsiran hukum, AI bisa dianalogikan sebagai pekerja. Hubungan antara pekerja dan majikan dijelaskan dalam pasal 1367 ayat (1) dan (3) KUHPperdata: “ (1) Seseorang tidak saja bertanggung jawab untuk kerugian yang disebabkan perbuatannya sendiri, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan perbuatan orang-orang yang menjadi tanggung jawabnya atau disebabkan oleh barang-barang yang berada di bawah pengawasannya”. “ (3) Majikan-majikan dan orang yang mengangkat orang lain untuk mewakili urusan-urusan mereka adalah bertanggung jawab tentang kerugian yang diterbitkan oleh pelayan-pelayan atau bawahan-bawahan mereka di dalam melakukan pekerjaan untuk mana orang-orang ini dipakainya”.

Sehingga dalam karya desain industri yang dihasilkan dari AI, maka pemegang hak desain industri tetap mengacu pada manusia atau badan hukum yang memberikan perintah atau dengan kata lain “mempekerjakan” AI itu sendiri. Hal ini melihat AI belum bisa dikatakan sebagai subjek hukum yang nantinya dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya.

Teori yang berkembang selanjutnya, adalah mempersamakan AI sebagai benda. Teori ini muncul sebagai tanggapan akan adanya kasus pada robot Sophia (Media, 2017). Sophia adalah wujud fisik kecerdasan buatan, sehingga bisa masuk kategori benda berwujud, selain itu, ia juga bisa bergerak, sehingga bisa menjadi benda yang bergerak. Hal ini sesuai pasal 509 KUHPperdata tentang definisi dari benda bergerak, yaitu benda bergerak dilihat dari sifatnya adalah suatu benda yang mampu berpindah baik sendiri maupun dipindahkan oleh subjek hukum..

Hal ini akan berbeda jika AI nya merupakan teknologi *big data* (News, 2023). *Big data* bisa dilihat dari wujudnya merupakan bentuk yang tidak real karena memang berupa teknologi perangkat lunak. *Big data* merupakan seumpulan data-data yang ukurannya sangat besar serta kompleks yang membuat perangkat database konvensional tidak mampu mengelolanya. Sehingga AI bisa dikategorikan sebagai benda bergerak.

Apabila dipersonifikasikan sebagai benda bergerak, maka akan terlihat adanya kemiripan AI dengan hewan. Hewan sendiri secara perdata masuk dalam kategori benda bergerak. Persamaan utama antara hewan dengan AI adalah adanya kemampuan untuk dapat bergerak sendiri secara otonom. Hewan sebagai bentuk dari benda bergerak, KUHPperdata memiliki aturan jika hewan tersebut mengakibatkan suatu kerugian tertentu maka yang bertanggungjawab adalah pemilik hewan tersebut. Hal ini sesuai dengan pasal 1368

KUHPerdata secara singkat menjelaskan bahwa pemilik Binatang ataupun orang yang sedang menggunakan Binatang tersebut harus bertanggungjawab apabila binatang tersebut mengakibatkan suatu kerugian tertentu. Tanpa memberikan perbedaan bahwa Binatang tersebut masih dalam pengawasan atau dalam kondisi tersesat yang menyebabkan lepas dari pengawasan pemilik maupun pengguna binatang tersebut..

Jika AI disamakan dengan binatang, maka pasal ini akan bisa dikenakan pada AI. Artinya bila AI sama dengan Binatang maka konsekuensinya apapun yang nantinya diakibatkan oleh AI menjadi tanggung jawab dari subjek hukum yang merupakan pemiliknya (Amboro & Komarhana, 2021).

Kedua teori ini, baik AI sebagai subjek hukum perdata yang dipersonifikasikan dengan badan hukum ataupun sebagai benda dalam hal ini adalah hewan. Hal ini masih memunculkan kekurangan-kekurangan. Karena, kedudukan AI itu sendiri masih dilematis dalam tata hukum di Indonesia. AI jika dianggap sebagai subjek hukum sebenarnya dapat disamakan dengan subjek hukum artifisial yang didukung dengan adanya teori personifikasi. Hal ini diperkuat dengan sifat AI itu sendiri yang cerdas dan otonom. Namun demikian, bentuk tanggungjawab AI atas tindakannya masih menjadi perdebatan

Kemudian muncul teori lain, Dimana AI dipersamakan bukan lagi sebagai “pekerja” ataupun hewan, tapi berdasarkan *doctrine in loco parentis* (Amboro & Komarhana, 2021) dipersamakan seperti seorang anak. Seorang anak memiliki hak dan kewajiban parsial, posisi AI sebagai subjek hukum parsial, makai AI hanya mampu melaksanakan beberapa kewajiban dan hak tertentu saja. Kemudian, pertanggungjawabn tersebut pada akhirnya akan dikembalikan kepada subjek hukum sebagai representasi atau wali nya (*guardianship*).

Secara praktis, AI jika disamakan dengan benda atau sebagai subjek hukum parsial sama-sama tidak memiliki tanggungjawab tertentu. Namun dilihat dari sudut filosofis, AI yang memiliki sifat cerdas dan otonom serta mampu bertindak layaknya manusia dengan pemberian status sebagai subjek hukum parsial, tidak akan mencederai eksistensinya daripada mempersamakan dengan hewan.

Dari beberapa teori mengenai kedudukan AI tersebut jika dikaitkan dengan status hukum pemegang hak desain industri berbasis AI akan mendapatkan beberapa analisis. Pertama, jika AI dikatakan sebagai pekerja, maka sesuai dengan pasal 7 UUDI yang berkaitan dengan desain indutri yang dibuat dalam hubungan dinas. Disitu AI akan dianggap sebagai pekerja yang membuat pesanan oleh atasannya, sehingga hasilnya bisa saja menjadi atas nama pemberi perintah pada AI tersebut. Namun demikian, mengacu pada pasal 1 UUDI, pendesain hanya berlaku untuk manusia saja. Sehingga AI belum bisa disamakan dengan manusia

Kedua, apabila AI dipersamakan sebagai benda. Dalam hal ini dipersamakan sebagai benda bergerak yang dianalogikan dengan hewan. Dalam posisi sebagai pendesain, tentu saja hal ini tidak bisa dilakukan. Mengingat hewan tidak punya kapasitas dalam membuat desain industri. Sehingga pemegang hak desain industri pada pemberi perintah.

Ketiga, apabila AI diartikan sebagai subjek hukum parsial yang disamakan dengan anak. Maka hasil desain industri tersebut bisa dimiliki AI secara parsial. Namun demikian, dikarenakan pertanggungjawaban seluruhnya ada pada “orang tua”, maka kepemilikannya diatur oleh “orang tua”. Sebenarnya jika dipersonifikasikan dengan anak, akan berakhir jika anak mencapai usia dewasa, namun pada AI, tidak akan pernah mencapai usia dewasa sampai

kapanpun, sehingga selamanya pemegang hak desain industri ada pada pemberi perintah kepada AI tersebut.

Tantangan dalam Penerapan Perlindungan Hukum Desain Industri berbasis Kecerdasan Buatan di Indonesia

Perkembangan teknologi AI saat ini memberikan banyak tantangan pada penerapan hukum desain industri. Jika pada bagian sebelumnya melihat status hukum dari pemegang hak desain industri berbasis AI, maka pada bagian ini akan dilihat apa saja tantangan pada penerapan desain industri berbasis AI.

Kepemilikan dan hak desain industri

Tantangan terbesar dalam konteks AI adalah menentukan siapa yang memiliki hak kekayaan intelektual atas desain yang dihasilkan oleh mesin. Berdasarkan pasal 1 ayat (2) UUDI, pendesain adalah seorang atau beberapa orang yang menghasilkan desain industri. AI sendiri tidak bisa disamakan dengan manusia, walaupun pada tingkatan AI mungkin saja sudah ada *Artificial Super Intelligence* yang memiliki kemampuan di atas kapabilitas seorang manusia, yaitu AI yang memiliki kecerdasan super seperti memprogram dirinya sendiri. Tetap saja dalam aturan perundang-undangan kita belum bisa mengakomodir AI sebagai subjek hukum sempurna. AI hanya bisa diposisikan sebagai pekerja yang menjalankan perintah, sehingga tanggung jawab sepenuhnya ada pada pemberi kerja. Kemudian dipersamakan dengan benda, yang dalam hal ini sebagai hewan yang pertanggungjawabannya akan bergantung pada pemiliknya. Serta menjadikan AI sebagai subjek hukum parsial sebagai anak yang tidak akan pernah mencapai usia dewasa, sehingga tanggungjawab selalu pada *guardian* nya.

Masalah kebaruan dan orisinalitas

Orisinalitas atau kebaruan merupakan syarat penting dalam perlindungan desain industri. Hal ini tercantum dalam pasal 2 UUDI:

- (1) Hak Desain Industri diberikan untuk Desain Industri yang baru.
- (2) Desain Industri dianggap baru apabila pada Tanggal Penerimaan, Desain Industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.
- (3) Pengungkapan sebelumnya, sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah pengungkapan Desain Industri yang sebelum :
 - a. tanggal penerimaan; atau
 - b. tanggal prioritas apabila Permohonan diajukan dengan Hak Prioritas;
 - c. telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau di luar Indonesia.

Unsur kebaruan ini menjadi masalah, karena AI belajar dari *big data* yang dikhawatirkan akan menghasilkan desain yang mirip atau identik dengan karya yang ada sebelumnya. Hal ini nantinya akan menimbulkan kesulitan dalam membuktikan kebaruan desain industri yang dihasilkan oleh AI apabila AI belajar dari desain yang sudah ada sebelumnya.

Regulasi yang belum adaptif terhadap teknologi.

Hingga saat ini perkembangan peraturan desain industri masih tergolong lambat. Dibanding ketentuan kekayaan intelektual yang lain, seperti paten, hak cipta maupun merek dan

indikasi geografis, desain industri belum mengalami perubahan sejak tahun 2000. Sehingga sangat wajar jika ketentuan mengenai AI ini tidak akan ditemukan dalam UUDI. Oleh karenanya perlu diadakan revisi UUDI untuk nantinya memperjelas hak dan tanggungjawab para pihak yang terlibat dalam desain berbasis AI. Beberapa aturan yang nantinya harus ada pada UUDI diantaranya: pertama, penambahan ketentuan terkait desain industri berbasis AI. Disini pemerintah perlu merevisi UUDI untuk memasukan ketentuan mengenai hak kepemilikan atas desain yang dihasilkan oleh AI yaitu dengan mengakui bahwa adanya kontribusi pemrograman atau pengguna AI dalam proses yang menghasilkan desain industri.

Kedua, adanya penerapan Hak Kekayaan Intelektual Kolektif, yaitu adanya pengakuan bahwa desain berbasis AI dapat menjadi hasil karya kolaboratif antara manusia dengan mesin. Dimana hal ini membutuhkan pendekatan kepemilikan kolektif atau “hak desain industri Bersama”. Ketiga, adanya peraturan tentang data yang digunakan oleh AI. Adanya regulasi yang membatasi data apa saja yang dapat digunakan oleh AI untuk mencegah pelanggaran kebaruan atau plagiarisme desain industri. Sehingga kebaruan dan orisinalitas dari desain industri akan terus terjaga.

SIMPULAN

Dari pemaparan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa, pertama; status hukum pemegang Hak desain industri yang dihasilkan oleh AI menurut UUDI tetap pada manusia, AI bisa dipersonifikasikan sebagai hubungan pekerja dengan majikan, kemudian dipersamakan dengan benda dalam hal ini adalah hewan yang pertanggungjawabannya ada pada pemiliknnya, serta sebagai subjek hukum parsial seperti anak yang dalam hal ini AI selalu dibawah guardianship.

Kedua, tantangan hukum dalam perlindungan desain industri berbasis AI, diantaranya mengenai kepemilikan dan hak desain industri oleh AI, masalah kebaruan dan orisinalitas dan regulasi yang belum adaptif terhadap teknologi.

REFERENSI

- Ali, Z. (2013). *Metode Penelitian Hukum* (4th ed.). Sinar Grafika.
- Amboro, F. Y. P., & Komarhana, K. (2021). PROSPEK KECERDASAN BUATAN SEBAGAI SUBJEK HUKUM PERDATA DI INDONESIA [Prospects of Artificial Intelligence As a Subject of Civil Law in Indonesia]. *Law Review*, 21(2), Article 2. <https://doi.org/10.19166/lr.v0i2.3513>
- Ashiddiq, M. M. (2021). Perlindungan Desain Industri terhadap Praktik Peniruan Desain berdasarkan Kualifikasi Kebaruan Desain Industri. *PALAR (Pakuan Law review)*, 7(2), Article 2. <https://doi.org/10.33751/palar.v7i2.3401>
- Fauzi, R., Ramli, T. S., & Permata, R. R. (2022). Masa Depan Hak Cipta: Tinjauan Keabsahan Hasil Karya Kecerdasan Artifisial di Indonesia. *Citizen : Jurnal Ilmiah Multidisiplin Indonesia*, 2(1), Article 1. <https://doi.org/10.53866/jimi.v2i1.51>
- Harun, Y., Dwiono, S., & Irhamudin. (2023). PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KORBAN REVENGE PORN. *Jurnal Hukum Legalita*, 5(2), 260–281. <https://doi.org/10.47637/legalita.v5i2.1077>
- Hukumonline, T. (n.d.). *Subjek Hukum: Pengertian, Kategori, dan Contohnya*. hukumonline.com. Retrieved October 31, 2024, from <https://www.hukumonline.com/berita/a/subjek-hukum-lt62ece10f037ce/>

- Jemiran. (2020). PENEGAKAN HUKUM ATAS HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL STUDI KASUS PELANGGARAN DESAIN INDUSTRI. *Journal Presumption of Law*, 2(2), 87–109. <https://doi.org/10.31949/jpl.v2i2.800>
- Khakim, H., & Handoko, W. (2022). Studi Komparasi Kebijakan Pengaturan Desain Industri Di Indonesia Dan Korea Selatan Dalam Prespektif Pembaharuan Hukum Hak Kekayaan Intelektual. *Notarius*, 15(1), 440–458. <https://doi.org/10.14710/nts.v15i1.46053>
- Liriwati, F. Y. (2023). Transformasi Kurikulum; Kecerdasan Buatan untuk Membangun Pendidikan yang Relevan di Masa Depan. *IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(2), Article 2. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.61>
- Mahendra, R. S. (2023). Analisis Hukum Lagu Ciptaan Kecerdasan Buatan Dalam Penggunaan Komersial Berdasarkan Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia. *Fairness and Justice: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 21(1), Article 1. <https://doi.org/10.32528/faj.v21i1.22964>
- Maulana, Halim, K. S., Fauziah, A., Kuncoro, S., & Dayanti, D. (2023). PERLINDUNGAN KONSUMEN PADA TRANSAKSI PERDAGANGAN E-ELEKTRONIK (E-COMMERCE). *Jurnal Hukum Legalita*, 5(1), 82–95. <https://doi.org/10.47637/legalita.v5i1.885>
- Media, K. C. (2017, October 26). *Arab Saudi, Negara Pertama yang Beri Status Warga Negara untuk Robot*. KOMPAS.com. <https://internasional.kompas.com/read/2017/10/26/21013831/arab-saudi-negara-pertama-yang-beri-status-warga-negara-untuk-robot>
- Miernicki, M., & Ng (Huang Ying), I. (2021). Artificial intelligence and moral rights. *AI & SOCIETY*, 36(1), 319–329. <https://doi.org/10.1007/s00146-020-01027-6>
- News, L. (2023, October 30). Big Data: Pengertian, Jenis, dan Fungsi. *LSPR*. <https://www.lspr.ac.id/apa-itu-big-data/>
- Online, H. (n.d.). *Burgerlijk Wetboek—Pusat Data Hukumonline*. hukumonline.com. Retrieved October 31, 2024, from <https://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/17229/burgerlijk-wetboek>
- Pabubung, M. R. (2023). Era Kecerdasan Buatan dan Dampak terhadap Martabat Manusia dalam Kajian Etis. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 6(1), 66–74. <https://doi.org/10.23887/jfi.v6i1.49293>
- Rama, B. G. A., Prasada, D. K., & Mahadewi, K. J. (2023). Urgensi Pengaturan Artificial Intelligence (AI) Dalam Bidang Hukum Hak Cipta Di Indonesia. *JURNAL RECHTENS*, 12(2), Article 2. <https://doi.org/10.56013/rechtens.v12i2.2395>
- Rifan, M., & Rahmawati, L. (2020). PEMBAHARUAN UU DESAIN INDUSTRI: TANTANGAN MELINDUNGI USER INTERFACE DAN KOMPARASI UNSUR AESTHETIC IMPRESSION. *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional*, 9(2), 295. <https://doi.org/10.33331/rechtsvinding.v9i2.438>
- Sari, N. K., Santyaningtyas, A. C., & Anisah, A. (2023). Orisinalitas Karya Cipta Lagu dan/atau Musik yang Dihasilkan Artificial Intelligence. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 17(3), 365. <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2023.V17.365-384>
- Shahrullah, R. S., Girsang, J., Amboro, F. Y. P., & Novita, N. (2021). KEPASTIAN HUKUM MEREK TIGA DIMENSI DAN DESAIN INDUSTRI: STUDI PERBANDINGAN HUKUM DI INDONESIA, AMERIKA DAN AUSTRALIA. *University Of Bengkulu Law Journal*, 6(1), Article 1. <https://doi.org/10.33369/ubelaj.6.1.60-81>
- Subekti. (1978). *Pokok-pokok hukum perdata*. P.T. Intermasa.
- Torrance, A. W., & Tomlinson, B. (2023). *Training Is Everything: Artificial Intelligence, Copyright, and Fair Training*. <https://doi.org/10.48550/ARXIV.2305.03720>
- Tripathi, S., & Ghatak, C. (2018). Artificial Intelligence and Intellectual Property Law. *Christ University Law Journal*, 7(1), Article 1. <https://doi.org/10.12728/culj.12.5>

UU No. 31 Tahun 2000. (n.d.). Database Peraturan | JDIH BPK. Retrieved October 27, 2024,
from <http://peraturan.bpk.go.id/Details/45076/uu-no-31-tahun-2000>