

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Masalah dalam Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer atau *Open source software*

Menurut survei *International Data Corporation* (IDC), Indonesia masih mempunyai persentase angka yang tinggi dalam penggunaan *software* (perangkat lunak) ilegal. Indonesia menduduki posisi ke-12 dari 108 negara dengan mencapai persentase 84% dalam penggunaan perangkat lunak ilegal. Penggunaan *software* (perangkat lunak) ilegal ini dikhawatirkan menyebabkan menurunnya kreativitas masyarakat Indonesia. Seperti yang kita ketahui, masyarakat Indonesia masih banyak yang menggunakan barang bajakan, dalam hal *software* sendiri, alasan masyarakat Indonesia masih menggunakan *software* bajakan adalah dikarenakan mahalnnya harga *software* orisinal.

Sebagai alternatif pengurangan penggunaan *software* ilegal, pemerintah telah menghimbau masyarakat untuk menggunakan *software* berbasis *Open source software* yang merupakan perangkat lunak legal. Hal ini sebagai solusi yang memungkinkan untuk meningkatkan kepedulian masyarakat dalam market domestik. Kepedulian ini bertujuan untuk menangani permasalahan pembajakan *software*, untuk mengurus isu-isu *digital divide*” atau yang sering dikenal dengan kesenjangan digital yaitu ketidakmampuan individu dalam merasakan manfaat dari sebuah teknologi informasi karena kurangnya akses serta kemampuan dalam menggunakan teknologi informasi dan untuk membangun suatu industri *software* sebagai penghalang terhadap ”ketergantungan” kepada sumber *software* asing.

Oleh karena itu, pemerintah Indonesia berinovasi dengan mencanangkan program IGOS (*Indonesian Goes Open source software*). Untuk mendukung keberhasilan program tersebut, Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi (BPPT) membuat *Open Source Software* (OSS), yang *commit to user*

pengembangannya didukung oleh Lembaga Ilmu Pengetahuan Indonesia atau yang selanjutnya disebut LIPI. Dalam hal ini, LIPI yang mempunyai fokus yang tajam untuk mengembangkan piranti lunak terbuka atau *Open Source Software*. LIPI salah satu institusi pemerintah yang konsisten melakukan pengembangan *Open Source Software*.

Pemerintah Indonesia juga sudah menghimbau masyarakat untuk migrasi ke perangkat lunak legal berbasis *Open Source Software*, hal ini terbukti dengan dikeluarkannya Surat Edaran dari Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia Nomor : SE/01/M.PAN/3/2009 tentang Pemanfaatan Perangkat Lunak Legal dan *Open Source Software* dan Surat Edaran dari Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor : 05/SEM.KOMINFO/10/2005 tentang Pemakaian dan Pemanfaatan Penggunaan Piranti Lunak Legal di Lingkungan Instansi Pemerintah. Beberapa alasan pemerintah Indonesia mencanangkan program IGOS ini yaitu:

1. *Open source software* merupakan salah satu isu global dalam *Information Communication and Technology (ICT)*.
2. Mengatasi meningkatnya pembajakan *software* dan berlakunya UU Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI).
3. Adanya kesenjangan teknologi informasi antara negara berkembang dengan negara maju.
4. Kesepakatan *World Summit on Information Society (WSIS)* pada Desember 2003, di mana pemerintah bersama swasta bekerja sama dalam pengembangan *open source software*.
5. Hasil kajian dari *The United Nation Conference on Trade Development (UNCTAD)* tahun 2003, di mana negara berkembang direkomendasikan untuk mengadopsi *open source software*.

Tujuan didirikan IGOS (*Indonesian Goes Open source software*) adalah suatu ajakan untuk mempelajari, mengembangkan, dan menggunakan *open commit to user*

source software, yaitu *software* yang sumber kodenya terbuka sehingga dapat dikembangkan oleh para *programmer* dengan lebih cepat, dan merupakan cara pembelajaran yang mandiri dan cepat bagi para pemula yang senang dengan kegiatan pemrograman komputer. Definisi Mandiri sendiri artinya dapat meningkatkan kreativitas dan berinovasi sesuai dengan kemampuannya, sehingga akan melahirkan para *programmer* yang tangguh dengan biaya relatif murah, dengan harapan jika ide IGOS ini disambut dan dilaksanakan dengan baik, maka diharapkan Indonesia akan menghasilkan banyak sumber daya manusia yang mampu berkompetisi dalam bidang perangkat lunak baik di dalam maupun luar negeri. Sehingga mampu menghasilkan perangkat lunak untuk keperluan sendiri atau bahkan dapat mengekspor perangkat lunak ke luar negeri. Hal ini akan sangat menghemat anggaran dan dapat meningkatkan devisa negara. Tujuan Program IGOS adalah pertama, memberikan lebih banyak alternatif piranti lunak yang dapat digunakan oleh masyarakat secara legal dan terjangkau, sehingga tingkat penetrasi komputer di Indonesia dapat meningkat; kedua, peningkatan kemampuan riset pengembangan teknologi informasi nasional, khususnya bidang pengembangan perangkat lunak, yang terkait dengan kapasitas institusi litbang, pendidikan maupun peningkatan kemampuan SDM; dan ketiga, penciptaan kompetisi bidang pengembangan piranti lunak skala nasional sehingga dapat menjadikan industri teknologi informasi Indonesia sebagai andalan sebagai salah satu pemain di percaturan global, sehingga dapat meningkatkan peluang kesempatan kerja bidang teknologi informasi. Beberapa contoh hasil dari IGOS adalah dengan dirilisnya beberapa perangkat lunak berbasis *Open Source Software* di Indonesia, yaitu:

1. Waroeng IGOS

Aplikasi Waroeng IGOS dikembangkan guna menjawab permasalahan di lapangan, bahwa pelaku usaha Warung Internet (Warnet) memerlukan alternatif perangkat lunak berbasis *open source* yang diperuntukan bagi pengguna maupun pengelola. Aplikasi untuk *desktop (client)* terdiri dari

commit to user

aplikasi perkantoran (*office suite*) seperti *word processing*, *spreadsheet*, dan *presentation*, serta *internet application* (*web browser*, *chatting*, *e-mail client*) dan anti virus (*clumav*, *spamassassin*). Aplikasi untuk server terdiri dari *security*, *proxy manager*, *IP location*, *billing system* warnet dan *quality of services*. Untuk mendukung kelancaran penggunaan aplikasi tersebut dibentuk *supporting group* antara lain oleh Universitas Gunadarma, Yayasan Linux, LPKNF dan Matranet.

2. IGOS Berdikari

Aplikasi IGOS Berdikari merupakan aplikasi yang memungkinkan para pemilik warnet yang saat ini memiliki PC lengkap untuk beralih ke solusi OSS tanpa kesulitan yang berarti, karena aplikasi ini memiliki fitur dan fasilitas yang sama dengan Sistem operasi lainnya. Aplikasi yang tersedia dalam IGOS Berdikari antara lain adalah Sistem Operasi (Linux), Aplikasi Perkantoran (OpenOffice), Internet Browser (Mozilla Firefox, Opera Internet), Messenger (Ymessenger, GAIM), FTP Client (axyFTP), Email Client (Thunderbird, Evolution), Aplikasi Kompresi (TAR non GUI) dan Multimedia (XMMS, Mplayer). IGOS BERDIKARI merupakan solusi bagi pengusaha warnet yang ingin menekan investasi pada lisensi aplikasi.

3. IGOS Laba-Laba

IGOS Laba-Laba merupakan aplikasi dengan arsitektur *thin client* adaptasi *open source* yang memanfaatkan PXES Thin Client Terminal, sehingga hanya dengan sebuah server berbasis Linux dapat melayani hingga 12 *workstation diskless*. Dengan IGOS Laba-Laba, pengusaha warnet dapat menghemat biaya investasi perangkat keras yang tinggi. Seluruh aplikasi dijalankan pada sisi server. Selain itu, untuk *workstation*/klien tidak dibutuhkan PC yang baru, cukup dengan memanfaatkan komputer bekas atau tua yang tidak memiliki hard disk.

4. IGOS Kwartet

IGOS Kwartet merupakan sebuah aplikasi dengan teknologi yang mampu menghubungkan 4 (empat) set monitor, keyboard, dan mouse dengan sebuah personal komputer berbasis Linux yang dilengkapi dengan 4 (empat) buah kartu VGA dan port USB sebanyak 8 buah. IGOS Kwartet memungkinkan setiap terminal memiliki kualitas visual yang bagus sesuai dengan kemampuan kartu VGA-nya. Hal ini dimungkinkan sebab setiap terminal terhubung dengan 1 kartu VGA. IGOS KWARTET dapat diterapkan untuk warnet-warnet yang ingin melakukan penghematan biaya investasi perangkat keras, namun pengguna warnet tetap dapat menikmati kualitas visualisasi yang bagus dan menarik.

5. IGOS Repositori

IGOS-Source (repositori IGOS) merupakan media layanan untuk menyimpan koleksi paket perangkat lunak dan media penyebaran kepada pemakai (*user*) melalui fasilitas internet dengan alamat [http:// www.igos-source.or.id](http://www.igos-source.or.id). Dari repositori ini pemakai dapat memperoleh berbagai aplikasi legal berbasis OSS mulai dari sistem operasi, distro OSS, aplikasi office suite, solusi e-gov, e-learning sampai dokumentasinya. Repositori ini merupakan hasil kerjasama antara Kementerian Negara Riset dan Teknologi dengan Komunitas Java User Group (JUG), Komunitas Linux bersama *SUN Microsystem* Indonesia dengan dukungan PT. Intel Indonesia. Repositori akan meningkatkan pengembangan perangkat lunak nasional serta mempermudah pencarian perangkat lunak legal dengan men-download secara bebas dan tanpa dipungut bayaran. Untuk mendukung kegiatan ini, perangkat pendukung yang dimiliki oleh IGOS repositori adalah satu unit Server Pentium IV, 3.00 GHz, RAM 512 MB, HDD 420 GB, OS: Ubuntu 6.6, Liferay Geronimo 4.0; satu unit Server SunFiveV20Z, HDD 2x146 GB, RAM 128 MB; kapasitas bandwidth 128 kb.

Namun meskipun telah banyak dirilis program yang berbasis *Open Source Software* di Indonesia, program ini masih belum optimal terlaksana di

Indonesia. Banyaknya pelanggaran Hak Cipta Program Komputer di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab, yaitu:

- a) Mahalnya harga *software* yang asli sehingga konsumen banyak yang beralih ke *software* bajakan;
- b) Mudahnya melakukan penyalinan data-data yang disimpan dalam format digital,
- c) Belum tersebar luasnya informasi mengenai *Open source software*,
- d) Kemampuan daya beli masyarakat Indonesia masih relatif rendah,
- e) *Software* komputer dapat dengan mudah disalin, bahkan dapat dilakukan oleh pendaatang baru di dunia komputer.

Dalam rangka pengembangan kemampuan nasional, dengan memperhatikan pentingnya peranan dan penggunaan komputer khususnya di bidang pembuatan Program Komputer maka Pemerintah berinisiatif untuk memberikan Perlindungan Hukum terhadap Karya Cipta ini.

Program komputer sendiri termasuk ke dalam salah satu bentuk karya atau ciptaan yang mempunyai hak dan mendapat perlindungan. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dibuat secara tegas untuk memasukkan program komputer sebagai salah satu karya cipta yang mendapat perlindungan. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014: Tentang Hak Cipta, Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Hak eksklusif terdiri dari Hak Moral dan Hak Ekonomi:

Pasal 5

“Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. *tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;*

commit to user

- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.”

Pasal 8

“Hak ekonomi merupakan Pemegang Hak Cipta untuk atas Ciptaan hak eksklusif Pencipta atau mendapatkan manfaat ekonomi.”

Di dalam Hak Cipta dikenal azas perlindungan otomatis (*automatical protection*), yang artinya karya cipta secara otomatis memiliki hak cipta dan mendapatkan perlindungan secara hukum saat karya cipta tersebut diwujudkan oleh penciptanya. Sebuah karya cipta lebih baik didaftarkan, karena apabila pada suatu saat terbentur masalah hukum, karya cipta tersebut sudah mendapat pengamanan perlindungan hukum. Perlindungan otomatis harus memenuhi syarat-syarat subyektifitas dari Hak Cipta (*copyright subyectivity*). Hak Cipta sendiri termasuk ke dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Dimana sistem Hak Atas Kekayaan Intelektual didasarkan pada prinsip-prinsip:

- a. Prinsip Keadilan (*the principle of natural justice*), yaitu prinsip yang menunjukkan bahwa seseorang atau kelompok penemu (*inventor*) sebuah penemuan (*invention*) dan membuahkannya hasil dari sebuah kemampuan intelektual layak memperoleh imbalan. Hukum dalam hal ini memberikan perlindungan tersebut demi kepentingan pencipta, yaitu berupa hak.
- b. Setiap hak menurut hukum mempunyai titel, yaitu sebagai suatu peristiwa tertentu yang dapat menjadi alasan melekatnya hak tersebut kepada pemiliknya. Perlindungan ini pun tidak terbatas di dalam negara penemu itu sendiri, tetapi juga perlindungan di luar batas negaranya (Suyud Margono, 2002:6).

Perlindungan HKI dapat dilindungi juga dengan perlindungan yang bersifat komunal. Dimana dalam sistem perlindungan secara komunal lebih menganggap karya-karya atau ciptaan-ciptaan yang ada adalah milik bersama. Maksud dari milik bersama yaitu konsep komunal ini lebih menekankan bahwa sebuah karya cipta diciptakan untuk kepentingan orang banyak bukan hanya untuk kepentingan individu semata. Namun sistem hukum HKI pada dasarnya tidak berakar dari budaya hukum dan sistem hukum nasional (asli) Indonesia yang lebih menekankan konsep komunal, melainkan sistem hukum HKI berasal dari dunia Barat, yang cenderung memiliki konsep hukum kepemilikan dengan bersifat individual/individual right. Konsep kepemilikan yang berlandaskan konsep individual right lebih menekankan pada pentingnya diberikan perlindungan hukum kepada siapa saja yang telah menghasilkan suatu karya intelektual yang mempunyai nilai ekonomi yang sangat tinggi, dimana karya tersebut lahir dari proses yang sangat panjang penuh pengorbanan baik pengorbanan berupa tenaga, waktu, fikiran, intelektualitas, keluarga maupun uang. Kepada orang-orang yang sudah bekerja keras seperti itu dan menghasilkan karya intelektual yang mempunyai nilai ekonomi yang sangat tinggi sudah sepatutnya diberikan penghargaan (reward) dan perlindungan hukum secara individual berupa diberikannya Hak Eksklusif atas karya yang dihasilkannya.

Dalam hal program komputer yang melihat fakta mahal nya harga *software* orisinal, serta kurangnya pemahaman masyarakat mengenai substansi perlindungan program komputer yang merupakan harmonisasi hukum dari system nilai-nilai ekonomi Negara barat yang konsepnya berlandaskan pada *individual rights*, menjadikan pengimplementasian perlindungan hukum program komputer di Indonesia masih belum maksimal, nilai-nilai filosofi yang melandasi perlindungan program komputer tidak mengakar pada budaya hukum Indonesia yang berakar pada budaya komunal (kebersamaan) dalam memandang konsep hak milik. Budaya hukum dan nilai-nilai yang melandasi

perlindungan program komputer bertumpu pada budaya hukum yang mengedepankan *individual rights*.

Perlindungan hukum dalam program komputer berguna untuk melindungi hak-hak yang dimiliki oleh pencipta suatu karya dari berbagai bentuk pelanggaran hukum yang mungkin terjadi seperti pembajakan atau perbuatan-perbuatan curang lainnya. Pembajakan karya ciptaan orang lain yang dilindungi oleh undang-undang pada dasarnya merupakan suatu bentuk kejahatan terhadap hak-hak kekayaan intelektual. Hak cipta pada sebuah *software* merupakan hak hukum eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian atau pengedaran *Software*.

Dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf s menjelaskan bahwa program komputer merupakan suatu karya atau ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum. Program Komputer menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (9) adalah:

“Seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”

Seperti halnya hak cipta terhadap obyek-obyek yang lain, hak cipta terhadap program komputer merupakan hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik (segi pasif), artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut. Program komputer sebagai *Software* dari sebuah komputer merupakan bagian dari obyek yang dilindungi oleh hak cipta.

Namun dalam perlindungan Hak Cipta Program Komputer, terdapat batasan-batasan. Pembatasan terhadap Hak Cipta di bidang program komputer hanyalah terhadap pembuatan salinan cadangan suatu program komputer. Seorang pemilik program komputer dibolehkan membuat salinan *copy* dari

commit to user

program komputer yang dimilikinya untuk dijadikan cadangan yang semata-mata untuk digunakan sendiri. Hal ini disebabkan karena pada dasarnya hakikat dari Undang-undang Hak Cipta itu adalah untuk melindungi pencipta suatu karya terhadap pihak-pihak yang ingin memanfaatkan karya ciptanya secara tidak wajar atau untuk mengkomersilkan ciptaan yang bukan miliknya. Selain itu juga, hak cipta diciptakan untuk memberikan penghargaan terhadap kreativitas seseorang sehingga dapat mendorong atau memotivasi pihak lain dalam menciptakan suatu karya. Hak cipta sebuah *software* adalah merupakan hak eksklusif untuk mengendalikan aturan untuk penggandaan, modifikasi, dan pendistribusian (pengedaran) *software*. Individu, perusahaan, yayasan, kartel ataupun badan hukum lainnya yang memiliki hak-hak eksklusif ini disebut sebagai pemegang hak cipta. Aturan perundang-undangan melarang seseorang yang bukan pemegang hak cipta untuk menggandakan, memodifikasi, ataupun mengedarkan sebuah hasil kerja atau ciptaan yang memiliki hak cipta tanpa seizin pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta berhak untuk memberikan izin kepada orang lain untuk menggandakan ataupun memodifikasi *Software*nya. Izin yang diberikan tersebut disebut sebagai lisensi. Semua *software* adalah objek hukum hak cipta. Pada sebuah *software*, hak cipta terbentuk pada saat kode program dituliskan. Sehingga yang diproteksi pada sebuah *software* adalah penduplikasian kode program. Saat menyimpan sebuah kode dalam file, maka hukum hak cipta memberikan sebuah hak tertentu untuk mengatur apa saja yang boleh dilakukan oleh orang lain terhadap hasil karya cipta seseorang. Oleh karena itu semua orang yang memberikan kontribusi kode dalam proyek *software* mempunyai hak terhadap kode mereka. Memahami dasar dari hak cipta merupakan hal yang esensial untuk menjalankan proyek *Free Open Source Software* atau biasa disebut dengan OSS. Perlindungan hukum ini dapat dijadikan sebagai dasar kepemilikan hak yaitu berupa pemberian hak eksklusif kepada pencipta. Program komputer yang dimaksud dalam pasal ini juga termasuk sistem operasi didalamnya. Salah satu jenis program komputer adalah *commit to user*

sistem operasi (*operating system*). Sistem operasi yang dimaksud adalah bagian dari komputer yang gunanya untuk dapat mengendalikan operasi dasar dan mengatur sistem didalam komputer dapat berjalan dengan semestinya.

Sistem operasi dalam komputer terbagi menjadi dua, yakni *open source* atau *closed source*. Sistem *open source* adalah sebuah sistem yang mengizinkan seseorang untuk membuka kode sumber program yang dapat dimodifikasi, dirubah, dipelajari, dan dikembangkan. Sedangkan sistem *closed source* adalah sebuah sistem operasi yang kode sumbernya tidak dapat diakses oleh orang lain, yang dapat mengakses kode sumbernya hanyalah orang yang membuat kode sumber tersebut. Contoh dari *open source software* sendiri adalah Linux, Ubuntu, Notepad++, dan lain-lain.

Dalam rangka penegakan Undang-Undang Hak Cipta dan perlindungan hukum terhadap pencipta *software*, pihak Dirjen HKI telah mengirim “*Direct Mail*” yang berisi semacam peringatan kepada beberapa perusahaan yang diduga menggunakan *software* tanpa lisensi dalam melakukan kegiatan bisnis mereka (Elyta Ras Ginting, 2003:4).

Awal mula eksistensi sistem *open source software* yaitu pada tahun 1998 dengan dibentuknya OSI (*Open source software Intiative*), yaitu organisasi nirlaba yang dicetuskan oleh Eric Raymond untuk menggabungkan “*Open source software*” dan mendorong masyarakat agar dapat mengembangkannya. Namun sebelum dibentuknya OSI, sejarah *Open source software* sendiri sudah ada pada tahun 1960-an dan 1970-an semenjak terdapat kultur *hacker* yang berkembang di laboratorium-laboratorium di universitas-universitas Amerika seperti Stanford, Berkeley, Carnegie Mellon, and MIT. Awalnya tumbuh dari komunitas *programmer* yang berjumlah kecil dimana mereka biasa bertukar kode program dan tiap orang dapat merubah, memodifikasi, dan mengembangkan program tersebut dan hasil perubahannya dapat disebarluaskan kembali didalam komunitas tersebut. Pada tahun 1991, sistem operasi Linux yang menggunakan sistem *Open source software* berhasil

commit to user

dikembangkan oleh mahasiswa di Universitas Helsinki, Finlandia. Komunitas Linux pun berkembang pesat dan semakin diminati di kalangan global. Oleh karena banyaknya peminat dari sistem *Open source software* ini maka mulai muncul inisiasi pembentukan OSI (*Open source software Initiative*).

Di Indonesia sendiri belum jelas siapa yang pertama kali membawa sistem Linux ke Indonesia. Namun, yang pertama kali memberitahukan ke publik ialah Paulus Suryono Adisoemarta dari Texas, USA. Selama periode tahun 1995-1997 Linux secara perlahan mulai menyebar ke seluruh pelosok di Indonesia. Sebagai Negara berkembang, Indonesia sedang berusaha agar tidak tertinggal jauh oleh Negara maju. Indonesia mulai mengembangkan lagi sistem *Open source software* dengan mencetuskan gagasan "*Indonesia Goes Open Source (IGOS)*" pada 30 Juni 2004 lalu yang ditanda tangani 5 (lima) menteri, yaitu menteri negara pendayagunaan aparatur negara, menteri pendidikan nasional, menteri hukum dan HAM dan menteri komunikasi dan informatika. Selanjutnya pada tanggal 27 mei 2008, dilakukan deklarasi IGOS-II yang penggunaannya diperluas meliputi 18 (delapan belas) kementerian dan Lembaga Pemerintah Non Departemen (LPND). Gagasan ini dicetuskan mengingat masih tingginya kasus pembajakan di Indonesia dikarenakan mahalnnya harga *software*.

Untuk dapat dikategorikan sebagai *Open source software*, maka suatu program harus memenuhi syarat-syarat yang terdapat pada definisi *Open source software*. Tujuan dari definisi *Open source software* sendiri yaitu untuk melindungi proses *Open source software* dan menjamin perangkat lunak yang menggunakan lisensi *Open source software*. Istilah *Open source software* tidak semata-mata adanya keterbukaan dalam mengakses kode sumber suatu perangkat lunak, namun *Open source software* memiliki arti yang cakupannya lebih luas. Arti *Open source software* secara luas dapat mengacu pada *the Open source software definition version 1.3*, yaitu:

1. *Free Redistribution*

commit to user

2. *Source code*
3. *Derivad Works*
4. *Integrity of The Autor's Source code*
5. *No Discrimination Against Persons or Groups*
6. *No Discrimination Against Fields of Endeavor*
7. *Distribution of License*
8. *License Must Not Be Spesific to a Product*
9. *License Must Not Contaminated Other Software*
10. *Conforming License and Certification*

Open source software sendiri tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Kelebihan dari *Open source software* yaitu :

1. Biaya Investasi.
 - a) Biaya lisensi untuk perangkat lunak tidak membayar atau gratis.
 - b) Perangkat keras
Pada OSS tidak terlalu bergantung pada jenis perangkat keras tertentu, hal ini berbeda dengan *proprietary software*. OSS dapat beroperasi pada PC standar dan berbagai jenis perangkat keras.
 - c) Biaya dikeluarkan untuk perawatan (*maintenance*) sistem OSS.
2. Kualitas dan Kinerja
 - a) Kualitas dan kinerja OSS dapat selalu ditingkatkan karena kualitas program dibuat dengan memperhatikan reliabilitas terkait dengan keseluruhan sistem yang digunakan.
 - b) Fleksibilitas sistem : perangkat lunak yang menggunakan sistem OSS dapat dibidang lebih fleksibel dibanding dengan *proprietary software*. Hal ini karena penggunaan OSS tidak akan terlalu pengaruh terhadap sistem yang digunakan.
3. Keamanan
Pada OSS, faktor keamanan akan selalu dapat ditingkatkan ataupun diperbaiki. Hal ini dikarenakan akses terbuka pada kode sumber OSS

commit to user

memudahkan untuk mendeteksi jika terjadi kerusakan sistem sehingga dapat segera diperbaiki.

4. Lokalisasi

- a) Pengguna OSS dapat mengembangkan atau memodifikasi program sesuai dengan kondisi dan kebutuhan masyarakat sekitar.
- b) Dapat meningkatkan kapasitas dari pengguna perangkat lunak lokal.

5. Independensi (kebebasan)

Pada OSS tidak terlalu bergantung terhadap suatu vendor perangkat lunak.

Selain terdapat kelebihan, *Open source software* juga mempunyai kekurangan, yaitu:

- a) Butuh waktu untuk mempelajarinya
Penggunaan OSS akan membutuhkan waktu lebih lama untuk memahami peningkatan *softwarentya*.
- b) Tidak ramah pengguna
Maksud dari tidak ramah pengguna ini adalah sulitnya penginstalan sistem yang berbasis OSS. Hanya orang yang paham dunia teknologi saja yang dapat mengelola OSS.
- c) Tidak adanya dukungan dana serta pemasaran yang kecil.

Untuk mengenalkan dan memasarkan perangkat lunak yang berbasis OSS membutuhkan waktu yang lama dikarenakan tidak didukung oleh dana dan pemasaran dari pihak perusahaan. Masyarakat pun masih terlalu asing dengan OSS.

Perlindungan hukum *Open source software* memang telah diatur dalam Undang-undang Hak Cipta (UUHC) namun faktanya masih terdapat permasalahan yang terjadi. Konsep program komputer kode terbuka (*Open source software*) pada intinya adalah membuka kode sumber (*Source code*) dari sebuah perangkat lunak. Konsep ini terasa asing pada awalnya dikarenakan kode sumber merupakan kunci dari sebuah perangkat lunak. Namun konsep

commit to user

Open source software bukan berarti harus gratis atau non-komersial. Sebuah perangkat lunak dapat saja dibuat dengan membuka kode sumbernya, mempatenkan algoritmanya, mendaftarkan hak cipta dan tetap menjual perangkat lunak tersebut secara komersial (alias tidak gratis). *Open source software* tidak hanya berarti mengakses kode sumber. Definisi *open source software* yang erat kaitannya dengan bisnis adalah bahwa lisensi *open source software* tidak boleh melarang pihak ketiga untuk menjualnya sebagai komponen dari sebuah *software* yang lebih besar, dan lisensi *open source software* tidak diperbolehkan membatasi *software* lain. Sebagai contoh, lisensi itu tidak boleh memaksakan bahwa program lain yang didistribusikan pada media yang sama harus bersifat *open source software* atau sebuah program komputer yang bersifat *open source software* tidak boleh melarang produk *software* yang dihasilkan dengan program tersebut untuk didistribusikan. Konsep *Open source software* berbeda dengan *free software*, karena terdapat perbedaan yang mendasar diantara model lisensi dan proses yang terjadi pada kedua jenis *software* tersebut. *Free Software* lebih menekankan kebebasan untuk mengembangkan perangkat lunak, sedangkan *Open source software* lebih menekankan kepada aspek komersil seperti kualitas tinggi, kecanggihan, dan kehandalan. Dengan demikian, konsep *Open source software* lebih menarik perhatian pelaku bisnis, investor, dan para *programmer*. Konsep *Free Software* bukan berarti gratis, namun berarti kebebasan (*freedom*). Sebuah *software* dapat dikatakan sebagai *free software* apabila: seseorang dapat menjalankan *software* tersebut untuk keperluan apapun, seseorang dapat memodifikasi *software* tersebut sesuai dengan kepentingan pribadi, seseorang dapat menggandakan *software* tersebut baik gratis maupun dengan biaya, seseorang dapat mendistribusikan hasil modifikasi *software* tersebut kepada orang lain sehingga orang lain dapat memperoleh kelebihan dari *software* yang telah dimodifikasi. Perbedaan antara *free software* dengan *open source software* adalah vendor *free software* dapat meminta penggunanya untuk membayar biaya tambahan

commit to user

untuk *custom software* (terkait dengan *license*) atau untuk dukungan aplikasi. Contoh *free software* adalah Firefox, Chrome, VLC Media Player, dan masih banyak lagi. Sedangkan konsep *Open source software* secara umum adalah gotong-royong, dimana dalam suatu komunitas dapat secara bebas membuat suatu *software* dan seseorang dalam komunitas tersebut dapat memodifikasi *software* tersebut untuk mendapatkan hasil yang berkualitas tinggi. Sifat gotong royong inilah yang membuat komunitas teknologi informasi dunia semakin menerima konsep gerakan tersebut. Bahkan sudah semakin banyak perusahaan yang mengadopsi semangat *open source software* ke dalam produk mereka. Linux, FreeBSD, KDE, Gnome, dan Apache adalah contoh beberapa *open source software* yang sangat populer di kalangan teknologi informasi dunia dan reputasinya tidak diragukan lagi. Terdapat satu jenis *software* yang mempunyai konsep “*free*” namun berbeda dengan *free software* dan *open source software* yaitu *freeware*. *Freeware* memungkinkan pengguna untuk mengunduh aplikasi secara gratis, tetapi pengguna tidak dapat mengakses *source code* dari aplikasi tersebut. Contoh dari *freeware* adalah CCleaner, Evernote, Windows Live Essentials, AVG, dan masih banyak lagi.

Perangkat lunak *Open source software* yang biasa digunakan secara umum terbagi atas beberapa kategori yaitu:

1. Aplikasi Network dan Internet

Berbagai aplikasi yang berhubungan dengan sistem *network*. Seperti *mail server*, *web server*, dan *web browser*. Aplikasi untuk menjelajah dunia internet yang umum misalnya Mozilla Firefox dan Apache. Aplikasi web server yang digunakan hampir 58% di dunia.

2. Sistem Operasi

Sistem operasi yang berbasis *Open source software* yang sangat populer adalah GNU/Linux. Linux ini terdiri dari bermacam-macam distro (distribution), seperti RedHat, Debian, Fedora Core, Ubuntu.

3. Aplikasi Kantor

commit to user

Aplikasi perangkat produktif untuk membantu dan menganalisa pekerjaan yang mencakup wordprocessor, spreadsheet, presentasi dan lain sebagainya. Contohnya OpenOffice, Abiword, dan sejenisnya.

4. Aplikasi Pendidikan

Aplikasi yang memiliki fungsi pendidikan baik sebagai alat bantu pembelajaran matematik, *Games Based Learning*, dan sebagainya.

5. Aplikasi Hiburan dan Multimedia

Aplikasi yang memiliki fungsi hiburan, seperti *Games*. Aplikasi media digital seperti pemutar file mp3 (XMMS)), pemutar c&dvd (Xine, Totem).

Kebanyakan *Open source software* memang biasanya disebarluaskan secara gratis karena awal mula inisiatif *open-source* adalah membawa keterbukaan dan berbagi dalam dunia *software*. Namun ada beberapa *Open source software* memiliki hak cipta yang menentukan batas-batas untuk *software* tersebut dapat digunakan secara gratis. Biasanya hak cipta semacam ini membedakan kebebasan penggunaan secara pribadi dan komersial. Ketika *open source software* dengan hak cipta semacam ini digunakan untuk kebutuhan komersial, maka pengguna *software* wajib untuk membayar biaya tertentu kepada pemilik hak cipta. Berbeda dengan *proprietary software* yang berarti sebuah perangkat lunak dengan pembatasan terhadap penggunaan, penyalinan, dan modifikasi yang diterapkan oleh *proprietor* atau pemegang hak. Pada *proprietary software*, kode sumber menggunakan *system closed source*, yang berarti kode sumber tidak dibagikan untuk publik. Kebanyakan *proprietary software* memiliki hak cipta (*Copyright*), orang tidak dapat sembarangan untuk menggandakan *Proprietary software* ini. Orang yang melanggar ketentuan dapat dikenakan hukuman secara legal. *Proprietary software* bersifat komersial, sehingga siapapun yang ingin memiliki salinan dari *software* tersebut untuk dapat digunakan di komputernya namun harus membayar sejumlah uang kepada si pemilik hak cipta. Sebagai contoh: Microsoft Windows, Microsoft Office, Adobe Photoshop, dan lain-lain. Dalam

open source software menggunakan *source code* dan biasanya *free of charge* atau *no direct charge*. Sedangkan dalam *proprietary software* menggunakan *binary code* dan *chect charge* atau berbayar.

Berkaca pada kasus Android yang menggunakan *Open source software* Java yang dimiliki oleh ORACLE (akibat akuisisi terhadap Sun Microsystem), pengembangan program yang sesuai dengan Java APIs merupakan kontrol dari *proprietary* dan menjadi pangkal permasalahannya. Sengketa ini dapat berdampak pada industri *software* terutama pada *Open source software*, tidak hanya berdampak pada kedua perusahaan yang berseteru. Selain menjadi preseden buruk baik bagi Oracle maupun pemilik *software proprietary* lainnya, ada banyak implementasi *Open source software* yang berpotensi menjadi rujukan tuntutan hukum berikutnya. Kasus ini bermula saat pembelian perusahaan Sun Microsystem oleh Oracle pada tahun 2009. Pada tahun 2010, Oracle mengajukan tuntutan terhadap Google. Bermula ketika Google ingin membeli *platform* sistem operasi Android agar lebih kompatibel dengan aplikasi yang saat itu tengah dikembangkan. Alih-alih membeli lisensi *platform* Java dari perusahaan Sun Microsystem agar program *platform* tersebut dapat kompatibel dengan aplikasi yang saat itu sedang dikembangkan, Google memilih untuk mengembangkan dengan versi mereka sendiri namun memiliki kemiripan dengan bahasa pemrograman Java. Kasus tersebut dimenangkan oleh Oracle, hakim Federal Circuit mengatakan fakta bahwa Android tersedia secara gratis bukan berarti penggunaan paket Java API oleh Google bersifat nonkomersial. Dari kasus tersebut, kita dapat menarik kesimpulan yakni walaupun ketersediaan *Open source software* memberikan alternatif yang lebih baik dan efektif, namun kita juga harus jeli agar tidak salah memilih. Tidak semua *Open source software* murni, maksud dari murni adalah tidak ada unsur hak cipta *proprietary* (*software* berbayar) yang terkait dengan lisensi komersial. Contoh *software* yang tidak dapat dikategorikan sebagai *Open source software* murni yaitu MySQL, Jboss, dan masih banyak lagi. Berkaca dari kasus tersebut,

commit to user

Open source software memang terbuka untuk publik yang dapat dirubah, dimodifikasi, ataupun dikembangkan. Namun untuk tetap menggunakan kode sumber *Open source software*, harus tetap mencantumkan nama pencipta dan kode sumber yang asli.

Selain kasus antara Oracle dan Google, kita juga dapat berkaca dari kasus Robert Jacobsen v. Mathew Katzer dan KAM Industries yang telah diputuskan oleh Pengadilan Banding Circuit Federal Amerika (*U.S Court of Appeals for the Federal Circuit (CAFC)*) pada tanggal 13 Agustus 2008 yang menyatakan bahwa :

“Open Source software projects invite computer programmers from around the world to view software code and make changes and improvements to it. Through such collaboration, software programs can often be written and debugged faster and at lower cost than if the copyright holder were required to do all of the work independently. In exchange and in consideration for this collaborative work, the copyright holder permits users to copy, modify and distribute the software code subject to conditions that serve to protect downstream users and to keep the code accessible. By requiring that users copy and restate the license and attribution information, a copyright holder can ensure that recipients of the redistributed computer code know the identity of the owner as well as the scope of the license granted by the original owner.”

Dalam gugatan Jacobsen terhadap Mathew Katzer dan KAM Industries atas produk *software* Decoder Comander karena dalam Decoder Comander tidak mencantumkan nama pencipta sebelumnya, tidak mencantumkan pemberitahuan (*notice*) tentang perubahan atau modifikasi yang sudah dilakukan. Kasus ini sempat ditolak oleh pengadilan distrik, namun pengadilan banding membatalkan dan meminta kasus ini diperiksa kembali oleh pengadilan distrik. Meskipun dalam putusan pengadilan ditingkat distrik bahwa pelanggaran atas ketentuan lisensi hanya dinyatakan sebagai pelanggaran atas kontrak bukan pelanggaran atas hak cipta. Kemudian pada pengadilan banding

commit to user

federal menyatakan bahwa pemegang hak cipta yang terikat dalam lisensi *open source* mempunyai hak untuk mengontrol modifikasi dan distribusi materi hak cipta. Menurut kasus tersebut, pemegang hak cipta yang memiliki lisensi *Open Source Software* mempunyai hak untuk mengontrol modifikasi ataupun distribusi materi hak cipta program tersebut, jika terjadi pelanggaran syarat dan ketentuan dalam perjanjian lisensi maka pemegang hak cipta dapat melakukan klaim atau tuntutan hukum.

Berdasarkan kasus tersebut pula dapat disimpulkan bahwa hak moral yang terdapat dalam sebuah ciptaan yang menjadi ruang lingkup hak cipta dalam hal ini program komputer, bersifat mutlak melekat seumur hidup pada pencipta. Sehingga siapapun yang ingin merubah atau memodifikasi suatu ciptaan dari ciptaan awal, tetap harus mencantumkan nama pencipta dari sebuah ciptaan tersebut.

Didalam *Open source software* juga terdapat lisensi. Secara umum lisensi dapat diartikan sebagai pemberian kuasa untuk menggunakan karya cipta, memberi izin untuk melakukan atau menggunakan sesuatu; sanksi resmi, memberi izin, atau memberi kuasa untuk melakukan, menggunakan atau menjual sesuatu. Atau secara singkat lisensi dapat didefinisikan sebagai pemberian hak atas kepemilikan (*property*) tanpa mengalihkan kepemilikannya. Lisensi *Software* merupakan suatu kontrak antara pengguna *software* dengan pemberi lisensi untuk menggunakan *software*. Pengguna *software* mempunyai beberapa hak yang dapat mengatur pemakaian dan pendistribusian. Lisensi sendiri berasal dari kata latin "*licentia*", yang berarti jika kita memberikan kepada seseorang lisensi terhadap suatu merk, maka kita memberikan kebebasan atau izin kepada orang itu untuk menggunakan penemuan yang dilindungi atau menggunakan merk yang dilindungi oleh hukum merk. Tanpa lisensi orang lain itu tidak bebas dalam menggunakan penemuan atau merk tersebut, oleh karena penggunaan semata-mata oleh pemegang merk itu di akui

oleh undang-undang. Dalam pasal 1 angka 20 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 menjelaskan definisi lisensi yaitu :

“Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.”

Pada *Open source software* sendiri sering dikatakan sebagai *software* yang tidak berlisensi karena sifatnya yang *“Free”*, namun ternyata *Open source software* mempunyai lisensi. Berbeda dengan bentuk-bentuk komersialisasi *software* berbayar (*proprietary*), salah satu bentuk izin *Open source software* adalah *General Public License*. Dimana lisensi *General Public License* merupakan hasil proyek pertama dari lisensi *copyleft*. Saat itu istilah *copyleft*, *General Public License* (GPL) dipakai oleh para pencipta *software* jika mereka menginginkan untuk memberikan semua hak atas ciptaannya kepada pengguna selanjutnya untuk melakukan modifikasi dan mengedarkan *software* tersebut. *Copyleft* adalah sebuah ide alternatif untuk menggambarkan aktivitas kreatif manusia yang didefinisikan pada hukum hak cipta. *Copyright* (Hak cipta) biasanya memberikan hak eksklusif pada pemilik hak cipta dan pembatasan semua akses atas karya ciptanya. Pencipta dapat memberikan lisensi *copyleft* terhadap karya mereka untuk memberikan kepastian hak pada siapa saja yang berkepentingan pada pemakaian karya mereka, juga mengizinkan orang lain untuk memberikan lisensi *copyleft* terhadap apa saja yang dihasilkan berdasarkan karya awal. *Copyright* dan *Copyleft* mewakili dua ide yang sangat berbeda tentang hubungan antara pencipta dan ciptaannya, namun *copyleft* tidak melawan hukum *copyright*. Lisensi Publik ini umumnya memberikan izin penggunaan, modifikasi, perbanyak, dan pendistribusian. Dengan demikian, pemanfaatan dari *Open source software* tidak melanggar ketentuan undang-undang karena telah memperoleh izin dari Pemiliknya, merujuk pada jenis Lisensi Publik yang diberikan. Pencipta memiliki eksklusifitas dalam pemberian izin. Izin Pencipta memegang peranan penting

commit to user

dalam Hak Cipta. Berbagai macam lisensi lain yang terdapat pada *Open source software* yaitu:

1. BSD (Berkeley *Software* Distribution)

Pendistribusian dapat dilakukan sepanjang berhubungan dengan *software*, meliputi penggunaan *proprietary* produk. Pencipta hanya ingin karya mereka dikenali dan tanpa memerlukan biaya. Hal ini menjadi penting karena lisensi ini tidak melibatkan beberapa pembatasan dengan menjamin dan berorientasi pada turunan awal *open source software*.

2. GPL (GNU General Public Licence)

Lisensi ini adalah lisensi untuk *software* yang bernaung dalam distribusi GNU Project. Saat ini masih dapat kita temukan banyak *software* yang tidak berkaitan dengan GNU Project. GPL secara hati-hati didesain untuk mempromosikan produk dari *free software* dan karena itu, secara eksplisit melarang beberapa tindakan pada *software* yang dapat merusak integrasi dari GPL *software* pada program *proprietary* (kepemilikan). Karakteristik utama dari GPL meliputi pendistribusian, tapi hanya jika *source code* itu tersedia dan juga dijamin; serta mengizinkan pendistribusian *source*; mengizinkan modifikasi tanpa pembatasan dan integrasi lengkap dengan *software* lain. Dalam lisensi GNU GPL secara umum ada beberapa kelemahan yaitu :

- a) Tidak memuat spesifikasi mengenai jangka waktu lisensi.
- b) Tidak ada klausul tentang pilihan hukum atau *choice of law*.
- c) Tidak ada klausul tentang penyelesaian sengketa atau *alternative dispute settlement*.

GNU *General Public License* bertujuan untuk menjamin kebebasan dalam *free software*. *Free software* pada dasarnya merupakan kebebasan dalam menggunakan, mengembangkan, memodifikasi, dan mengedarkan kembali *software* tersebut bukan karena nilai harganya. *General Public License*

commit to user

dirancang untuk memastikan bahwa pengguna mempunyai kebebasan untuk mengedarkan penggandaan *software* tersebut. Bagi pengguna *free software*, lisensi yang dipilih adalah GNU *General Public license* (GPL) yang esensinya menuntut seseorang untuk dapat secara bebas menggunakan *software* dan memodifikasi serta menyebarluaskan, dimana versi modifikasi dan pengedarannya yang muncul juga harus menggunakan lisensi GNU *General Public license* (GPL). GNU *General Public license* (GPL) adalah *major legal* dan inovasi sosial yang telah dibuat oleh FOSS (*Free Open Source Software*) dimana pengembangannya dan interpretasinya dimungkinkan oleh hukum hak cipta. Lisensi GNU *General Public license* (GPL) berbeda dengan lisensi yang terdapat dalam *proprietary software*.

3. MPL (Mozilla Public Licence)

Lisensi ini adalah lisensi yang dibuat oleh Netscape dalam mendistribusi kode dari Mozilla, versi baru dari *navigator* jaringan. Banyak respek yang mirip dengan GPL tetapi lebih berorientasi pada perusahaan level *enterprise*.

Seperti lisensi *Open Source Software* lainnya, sebuah lisensi bertujuan untuk melindungi penciptanya. Akan tetapi, berbeda pada faktanya bahwa lisensi juga ditujukan untuk melindungi hak dari pengguna *software* dengan secara eksplisit memberikan hak istimewa mengenai modifikasi, pendistribusian kembali, dan akses terhadap sumber kode.

Beberapa lisensi, seperti GNU *General Public License* mempunyai ketentuan tambahan, seperti meminta seseorang yang melakukan modifikasi dan menjual *software* yang menggunakan lisensi tersebut, maka modifikasi yang dibuat harus mendasar pada ketentuan *General Public License*. *General Public License* juga melarang setiap persyaratan lisensi yang dianggap inkonsisten dengan substansi dari lisensinya.

Pengimplementasian *Open source software* di Indonesia sendiri masih terdapat banyak hambatan. Beberapa hambatan tersebut yaitu, banyak orang yang belum mengetahui keberadaan *Open source software*. Hambatan selanjutnya yaitu beberapa program yang menggunakan *Open source software* biasanya membutuhkan pembelajaran dan kondisi transisi yang tidak mudah, hanya orang yang benar-benar mengerti yang dapat mengoperasikan program yang menggunakan *Open source software*. Hambatan selanjutnya juga terdapat pada Sumber Daya Manusia (SDM). Kurangnya sumber daya yang ahli dalam *Open source software*, kurang mendapat dukungan teknis eksternal, dan kurang aktifnya komunitas pencipta *Open source software*. Selain dilihat dari aspek komunitas, biasanya bersumber dari kurangnya *awareness*, pemahaman dan kepercayaan terhadap inisiatif *open source software*, *mindset* dan penerimaan budaya terhadap *Open source software*, serta hambatan yang terkait dengan komunitas *Open source software* yaitu kurang optimalnya kolaborasi antar komunitas untuk melakukan *knowledge sharing*. Hambatan lain dalam implementasi *Open source software* terdapat pada area teknologi yang dapat bersumber dari beberapa hal antara lain persepsi terhadap keamanan dan autentifikasi *Open source software*, ketergantungan terhadap aplikasi dari perusahaan teknologi informasi yang bersifat *proprietary*, keterbatasan atau ketiadaan dari *Open source software* yang tersedia, serta *interoperability* dan *incompatibility* dari format data dan file yang ada. Hambatan pengimplementasian *Open source software* juga di rasakan di lembaga-lembaga pemerintahan. Beberapa hambatan yang biasa dihadapi oleh lembaga pemerintah yaitu: Kebijakan dan prosedur implementasi *Open source software*, kesulitan dalam melakukan instalasi program, kurangnya program pendukung (*training*, bantuan eksternal, pemeliharaan). Sedangkan beberapa hambatan yang dihadapi oleh para pengguna teknologi informasi yaitu: Kurangnya keinginan beralih ke *Open source software*, tidak adanya kemudahan

mempelajari pengoperasian *Open source software* bagi pengguna baru, dan kesulitan dalam mengoperasikan *Open source software*.

B. Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer/*Open source software* Yang Berkepastian Hukum dan Berkeadilan

Indonesia masih belum menerapkan sistem *Open source software* secara optimal, terbukti dengan masih banyaknya kasus penggunaan *software* ilegal di Indonesia. Menurut laporan Business Software Alliance (BSA) yang dituangkan dalam global *software* piracy 1997, Indonesia menempati sebagai negara ketiga yang melakukan pembajakan terbesar, yakni 93% setelah Vietnam (99%) dan China (96%). Pada Tahun 2006 muncul laporan terbaru tentang tingkat pembajakan perangkat lunak (*software*) di dunia dan menobatkan Indonesia sebagai nomor tiga dalam daftar “20 Country with the Highest Piracy Rates”. Tepat di di bawah Vietnam dan Zimbabwe. Laporan yang dilansir lembaga riset IDC dan BSA (Aliansi Industri Perangkat Lunak). Meski secara formal usaha mengurangi pembajakan ini telah banyak dilakukan melalui berbagai regulasi dan bahkan MUI-pun telah mengeluarkan fatwa haram menggunakan perangkat lunak bajakan sejak tahun 2003, faktanya prestasi bangsa Indonesia tetap tak beranjak dari lima besar pembajak *software* di dunia. Hal ini dikarenakan karena kurangnya informasi mengenai sistem *Open source software* itu sendiri. Hanya orang tertentu yang dapat mengoperasikan sistem *Open source software*, sehingga banyak masyarakat Indonesia yang lebih memilih menggunakan *software illegal*.

Perbandingan Perlindungan *Open Source Software* di Indonesia dengan Amerika dilihat dari beberapa segi yaitu:

a) Ketentuan yang mengatur mengenai klaim atas hak cipta

Mengenai ketentuan terkait dengan hak cipta atas perangkat lunak komputer relatif sama karena pengaturan hak cipta kedua negara didasarkan atas ketentuan konvensi Bern yang mana hak cipta atas kode sumber suatu perangkat lunak dilindungi layaknya hasil karya
commit to user

literatur. Hal ini terdapat dalam *United States Code Title 17* tentang *copyright*. Ketentuan yang diatur sebagian besar sama dalam hal yang terkait dengan klaim ini sendiri, sebenarnya secara eksplisit ketentuan hak cipta kedua negara mengatur mengenai bagaimana ruang lingkup atas kepemilikan atas suatu hak cipta. Yang mana apabila ditelaah akan terdapat dalam ketentuan – ketentuan *United States Code Title 17 Chapter 1* dan *2*, sedangkan dalam ketentuan hak cipta Indonesia sendiri telah diatur dalam ketentuan Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

b) Konsep Originalitas

Konsep Originalitas ini tidak secara eksplisit diatur dalam ketentuan hak cipta Indonesia sedangkan diatur secara jelas pada ketentuan hak cipta amerika serikat. Implikasi dari konsep ini lebih lanjut akan memberikan pembeda antara suatu ciptaan yang merupakan ciptaan asli dan ciptaan baru sebagai hasil karya turunan dari hasil karya asli. Unsur keaslian dalam dalam Undang-undang Hak Cipta tidak diatur secara spesifik mengenai keaslian (*originality*). Dalam *United States Copyright Act* diberikan penjelasan mengenai *originality* yaitu :

“An original work of authorship encompasses, with a few exceptions any type of expression independently conceived of by its creator. Authorship embodies a certain minimum level of creativity and originality. But as long as particular expression has been independently arrived at, it need not to be original in a sense of new”.

Yang berarti Keaslian bukan diartikan sebagai sesuatu yang harus baru, keaslian itu diberi makna bahwa ekspresi muncul secara bebas dari pencipta.

c) *Derivative work* atau hasil karya turunan

Hasil karya turunan pada dasarnya memang tidak diatur didalam ketentuan hak cipta di Indonesia. Hal ini berarti masih terdapat titik kosong dimana terdapat kekurangan yang mengatur tentang karya turunan. Berbeda apabila berdasarkan ketentuan hak cipta di Amerika serikat yang berimplikasi dengan diaturnya defenisi mengenai hasil karya turunan bahwa hasil karya turunan dapat diberikan perlindungan hak cipta pula. Konsep *derivative work* sendiri diatur dalam ketentuan *United States Code 17 U.S.C. § 101* dimana sebuah karya turunan adalah karya yang didasarkan atas satu atau lebih karya yang sudah ada, seperti terjemahan, aransemen musik, dramatisasi, fiksionalisasi, versi film, rekaman suara, reproduksi seni, ringkasan, kondensasi atau bentuk lainnya di mana karya dapat disusun kembali, diubah atau disesuaikan. Sebuah karya yang terdiri dari revisi editorial, penjelasan, elaborasi atau modifikasi lain yang secara keseluruhan yang mewakilkan karya asli pencipta adalah karya turunan. Klaim atas sebuah karya turunan lebih lanjut berdasarkan atas ketentuan *United States Code 17 USC § 103 b*. Ketentuan Pasal tersebut menyiratkan bahwa karya turunan dapat diakui dan diklaim secara terpisah dari karya aslinya selama memenuhi ketentuan sebagai berikut :

- 1) Karya tersebut merupakan sumbangsih dari pencipta.
 - 2) Ada pembeda dengan karya sebelumnya.
 - 3) Tidak menyiratkan adanya hak eksklusif didalamnya.
 - 4) Tidak berpengaruh atau memperbesar ruang lingkup, durasi, kepemilikan, atau substansi, perlindungan hak cipta karya yang sudah ada sebelumnya.
- d) Penyewaan, pengalihan, penjualan dan adaptasi atas salinan perangkat lunak.

Ketentuan hak cipta Amerika memungkinkan setiap salinan yang dibuat untuk tujuan yang tercantum dalam ketentuan *Title 17 United States Code § 117* akan dapat dialihkan ketika perangkat lunak tersebut dijual, hanya bersama dengan salinan yang dibuat sebagai persiapan sebelumnya. Adaptasi yang dilakukan tidak dapat ditransfer tanpa izin dari pemegang hak cipta. Sedangkan di Indonesia Penggandaan ciptaan diatur dalam Pasal 45 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014, yang berbunyi :

“1. Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:

- a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
- b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

2. Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan”.

Sedangkan untuk jangka waktu perlindungan hak cipta terhadap program komputer yaitu berlaku dengan jangka waktu selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukannya pengumuman terhadap ciptaannya tersebut hal ini tercantum dalam Pasal 59 Ayat (1) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014.

Perlindungan hukum *software* di Indonesia masuk ke dalam Hak Cipta, bukan dengan paten. Menurut Prof. Soeprapto selaku Ketua BP2KI di ITS, perlindungan paten terhadap *software* belum ada di Indonesia. Perlindungan paten terhadap *software* meskipun tidak didukung oleh undang-undang, namun beberapa *software* lolos dan mendapat hak paten. Hal ini mengindikasikan bahwa paten pada *software* belum memiliki persyaratan hukum yang jelas.

commit to user

Perlindungan hukum program komputer di Indonesia telah diatur dalam Pasal 40 Huruf s Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta merupakan hal yang sangat penting, melihat kurangnya perkembangan dan perlindungan hukum terhadap hak cipta bagi pencipta suatu karya. Maka demikian, dilakukannya upaya hukum serta penerapan sanksi hukum bagi pelanggar Hak Cipta. Perlindungan hukum ini dilakukan guna untuk mengembangkan *skill* intelektual seseorang agar dapat lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya (Fajar Alamsyah Akbar, 2016:4). Semua undang-undang HKI sengaja dirancang untuk memberikan beberapa pengakuan atas kepentingan publik dalam memastikan adanya akses secara layak atas karya-karya yang diberi perlindungan (Agus Sardjono, 2010:59). Di dalam hak cipta terdapat hak moral dan hak ekonomi. Dimana hak moral hak moral (*moral right* atau juga disebut sebagai *droit moral*) merupakan hak pencipta untuk menghargai ciptaannya. Setiap penyalahgunaan hak moral ini, dapat dilakukan suatu tindakan. Dalam hak moral ini, pencipta dapat memiliki banyak hal yang kekal seperti hak untuk diberikan penghargaan, hak untuk mengubah ciptaan, hak untuk memaksa agar ciptaannya dipelihara dengan baik, hak eksklusif untuk memberi izin untuk mengumumkan ciptaannya; dan hak untuk menarik dan memodifikasi atau memperbaiki ciptaannya. Hak moral menurut *Desbois* dalam bukunya *Le Droit d 'auteur* (1966) berpendapat bahwa sebagai suatu doktrin, hak moral seorang pencipta mengandung empat makna, yaitu : (Eddy Damian, 2005:63-64)

1. *Droit de publication*, yaitu hak untuk melakukan atau tidak melakukan pengumuman ciptaannya.
2. *Droit de repentier*, yaitu hak untuk melakukan perubahan-perubahan yang dianggap perlu atas ciptaannya, dan hak untuk menarik dari peredaran, ciptaan yang telah diumumkan.
3. *Droit au respect*, yaitu hak untuk tidak menyetujui dilakukannya perubahan-perubahan atas ciptaannya oleh pihak lain;

commit to user

4. *Droit a la paternite*, yaitu hak untuk mencantumkan nama pencipta; hak untuk tidak menyetujui perubahan atas nama pencipta yang akan dicantumkan; dan hak untuk mengumumkan sebagai pencipta sebagai pencipta setiap waktu yang diinginkan.

Sedangkan dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Pasal 5 Ayat (1) yaitu :

“Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;*
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;*
- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;*
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan*
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.”*

Berbeda dari hak moral yang terdapat dalam Program Komputer, Hak Ekonomi Program Komputer diatur dalam Pasal 11 Ayat (2) yang berbunyi:

“Hak ekonomi untuk menyewakan Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i tidak berlaku terhadap Program Komputer dalam hal Program Komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan”

Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, jangka waktu perlindungan mengenai Hak Cipta diatur dalam Pasal 57 sampai Pasal 63. Masing-masing jenis hak cipta mempunyai jangka waktu perlindungan yang berbeda-beda (Turkamun, 2017:45). Didalam Pasal 59 ayat (1) huruf e Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menjelaskan jangka waktu perlindungan hak cipta terhadap program komputer yaitu berlaku dengan jangka waktu selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukannya pengumuman terhadap ciptaannya tersebut. Penentuan jangka waktu perlindungan, untuk mengisi kepentingan materiil dan moril dari pencipta dan ahli warisnya terkait dengan pembedaan

secara historis, diberikan pertimbangan dengan melihat dari ekspektasi umur rata-rata manusia (Rahmi Jened Parinduri Nasution, 2013:130).

Fair use/fair dealing diatur pada Pasal 43 sampai dengan Pasal 49 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya ditulis Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). Mendasarkan ketentuan tersebut bahwa perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta dengan syarat: bersifat tidak komersial, dan ada izin dari pencipta. Dalam hal Penggunaan, Pengambilan, Penggandaan, dan/atau perubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap dengan tidak merugikan. Dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah menjelaskan bahwa “*penggandaan yang dilakukan oleh pihak pengguna, dapat dilakukan tanpa izin dari pihak Pemegang Hak Cipta atau Pencipta, apabila salinan tersebut dipergunakan untuk hal yang masih tidak bertentangan dengan aturan-aturan tentang pelanggaran Hak Cipta*”, maksud dari pasal tersebut yakni penggandaan dapat dilakukan tanpa izin apabila digunakan dengan tujuan yang tidak bertentangan dengan aturan-aturan seperti digunakan untuk suatu penelitian ataupun dijadikan arsip untuk mencegah kehilangan maupun kerusakan data. Menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi program komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:

1. penelitian dan pengembangan program komputer tersebut; dan
2. arsip atau cadangan atas program komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

Berbeda dengan penggandaan yang dilakukan tanpa izin pencipta dan digunakan untuk hal komersial, hal tersebut dapat dikenakan sanksi seperti

tertuang dalam pasal 113 ayat 3 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berbunyi:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1 miliar.”

Namun dijelaskan dalam Pasal 45 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu: *“apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.”* Maksud dari pasal tersebut yakni untuk menghindari pemanfaatan yang dilakukan pihak lain tanpa izin dari pencipta dari program komputer tersebut.

Seperti yang diketahui bahwa *open source software* menggunakan lisensi GNU GPL. Lisensi GNU General Public License (GPL) sebenarnya menggunakan *copyright* untuk menjamin agar program tetap *free* atau bebas di bawah lisensi GPL. *Free* dalam hal ini tidak hanya diartikan sebagai gratis atau cuma-cuma tetapi lebih ditekankan kepada arti *freedom* atau kebebasan. Kebebasan yang dimaksud adalah setiap orang boleh mengcopy, mendistribusikan, dan memodifikasi namun harus bernaung di bawah lisensi ini secara gratis dan terbuka. Bagi pencipta program komputer yang melindungi ciptaannya dengan lisensi GNU *General Public License*, maka akan mendapat perlindungan terhadap ciptaannya dalam bentuk pencantuman nama dalam setiap perbanyakan, kutipan atau modifikasi dari program tersebut. Lisensi ini digunakan oleh para pencipta *software* jika mereka menginginkan untuk memberikan semua hak atas ciptaannya untuk dilakukan modifikasi dan mengedarkan ciptaannya tersebut kepada pengguna selanjutnya. GNU GPL dirancang untuk memastikan bahwa pengguna mempunyai kebebasan untuk

commit to user

memodifikasi atau mengedarkan penggandaan *software* tersebut, bahwa pengguna menerima kode sumber, bahwa pengguna dapat menggunakan bagian *software* tersebut dalam program *free software* yang baru. Lisensi GNU GPL sendiri telah mengalami perubahan dalam tiga versi, yaitu :

1. *The GNU General Public License Version 1 (GPLv1)*, diterbitkan pada bulan Februari 1989.
2. *The GNU General Public License Version 2 (GPLv2)*, diterbitkan pada bulan Juni 1991.
3. *The GNU General Public License Version 3 (GPLv3)*, diterbitkan pada bulan Juni 2007.

Dalam Perjanjian Lisensi GNU GPL dalam versi 1, 2, dan 3 juga menjamin perlindungan terhadap hak moral pencipta dan *developer*. *Developer* juga mempunyai hak perlindungan yang sama dengan pencipta awal karena dalam sistem *open source*, modifikasi untuk menghasilkan ciptaan *derivative* sangat dimungkinkan dan dijamin oleh GNU GPLv3 dimana seorang pencipta awal maupun *developer* wajib untuk menyertakan *source code* programnya dalam karya ciptanya.

"you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights."

Dari kalimat tersebut bahwa dimungkinkan untuk mendistribusikan sebuah salinan dari sebuah program baik secara gratis atau dengan biaya. Akan tetapi menegaskan bahwa seorang *developer* harus menyampaikan kepada penerima kebebasan yang sama diterima. Selain itu harus dipastikan pula bahwa pengguna selanjutnya juga dapat menerima atau mendapatkan kode sumber dan ada kewajiban untuk memberikan notifikasi mengenai hal-hal tersebut sehingga mereka mengetahui hak-hak mereka.

Klausul diatas adalah penegasan tentang *reciprocity principle* yang ada dalam perjanjian GNU GPL, yaitu tentang persamaan hak antara pemberi dan *commit to user*

penerima lisensi dan jaminan atas akses terhadap *source code*. Dalam Perjanjian Lisensi GNU GPL versi 1 dan 2 mempunyai kesamaan redaksional dalam klausul yang mengatur tentang perlindungan hak moral pencipta, yaitu ada kewajiban bagi *developer* atau seseorang yang melakukan modifikasi terhadap sebuah *software* yang berlisensi GNU GPLv1 atau GNU GPLv2 untuk memberikan tanda dan memuat pemberitahuan termasuk tanggal modifikasi sehingga pengguna selanjutnya atau penerima lisensi selanjutnya mengetahui bahwa file tersebut adalah versi modifikasi. Dengan demikian, jika terdapat masalah dalam modifikasi *software* tersebut, tidak akan merusak citra pencipta aslinya. Sedangkan dalam GNU GPLv3, dijelaskan bahwa perlindungan hak moral dengan kewajiban menandai setiap versi modifikasi tidak hanya ditujukan untuk pencipta saja melainkan untuk kedua pihak yaitu pengguna dan pencipta. Hal ini sesuai dengan teori perlindungan hukum internal menurut Moch. Isnaeni, dimana ia menyebutkan perlindungan internal yang dimaksud ialah perlindungan yang dikemas sendiri oleh para pihak pada saat membuat suatu perjanjian. Dimana pada waktu mengemas klausula-klausula kontrak, kedua belah pihak menginginkan agar kepentingannya terakomodir atas dasar kata sepakat. Karena atas dasar sepakat inilah, para pihak akan memperoleh perlindungan hukum berimbang atas persetujuan mereka bersama. Dalam lisensi GNU GPLv3 ini juga menekankan bahwa jika dalam hal penandaan modifikasi tidak hanya untuk pencipta saja melainkan juga untuk pengguna. Tentu hal ini didasarkan atas kesepakatan kedua belah pihak agar memperoleh perlindungan hukum yang seimbang.

Dalam *open source software* sendiri untuk menggunakan, memodifikasi, atau menyebarkan kode sumber yang tertera di dalam *open source software* itu harus mencantumkan kode sumber yang asli. Aksesibilitas dari *source code* memungkinkan *programmer* atau *developer* untuk mendeteksi, melaporkan dan melakukan perbaikan. Selain itu memungkinkan *programmer* untuk

commit to user

memodifikasi *software* dan menciptakan karya *derrivative*. Hal ini akan meningkatkan kualitas program *Open source software*.

Apabila melakukan kegiatan modifikasi terhadap *software* tersebut tetap harus tunduk pada syarat dan ketentuan Lisensi GNU GPLv3, jika tidak maka akan dianggap sebagai pelanggaran atas hak cipta. Sehingga, kegiatan melakukan modifikasi terhadap *software* tersebut sudah dianggap sebagai bentuk persetujuan atau penerimaan atas Lisensi GNU GPLv3. Syarat dan Ketentuan Perjanjian Lisensi GNU GPLv3 terdapat dalam Angka 10:

"Automatic Licensing of Downstream Recipients"

" Each time you convey a covered work, the recipient automatically receives a license from the original licensors, to run, modify and propagate that work, subject to this License. You are not responsible or enforcing compliance by third parties with this License."

Dalam klausul ini jelas bahwa pengguna sebuah *software* yang menggunakan Perjanjian Lisensi GNU GPLv3 maka akan secara otomatis menerima lisensi dari pemegang lisensi asli, oleh karena itu seluruh kegiatan dalam rangka menjalankan program, menyalin, dan memodifikasi program harus tunduk pada ketentuan lisensi.

Kewajiban untuk memberikan atau menyertakan *source code* (kode sumber) sebuah *software* merupakan syarat mutlak untuk menjamin hak pengguna atau pun developer dalam melaksanakan hak untuk modifikasi. Hal ini jelas tertuang dalam pembukaan The GNU General Public License Version 3 (GPLv3) yaitu:

"Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for them If you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs, and that you know you can do these things ... " and *"you must make sure that they, too, receive or*

commit to user

can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.”

Sebuah *software* yang menggunakan lisensi GNU GPLv3 wajib menyertakan *source code*-nya termasuk versi modifikasinya atau ciptaan *derrivative* dari sebuah *software* berlisensi GNU GPLv3 yang artinya bahwa setiap *developer* yang melakukan modifikasi wajib menyertakan *source code* ke dalam *software* hasil ciptaannya. Penyertaan *source code* tersebut merupakan syarat dan ketentuan yang harus ditaati oleh para *developer* dalam membuat ciptaan *derrivative*. Dengan adanya syarat dan ketentuan untuk menyertakan *source code* sehingga *developer* atau pengguna selanjutnya tetap mendapatkan akses terhadap *source code* sehingga kebebasan modifikasi atas versi asli atau versi modifikasi tetap dapat dilaksanakan dan terjamin.

Penyertaan dan akses terhadap *source code* harus diberitahukan kepada pengguna atau *developer* selanjutnya sehingga mereka dapat melaksanakan hak-hak tersebut. Hal tersebut menjamin kebebasan untuk memperbaiki program (*The freedom to improve the program, and release your improvements to the public, so that the whole community benefit*) dan akses terhadap *source code* merupakan sebuah prasyarat. Dengan adanya jaminan kebebasan terhadap *source code*, perkembangan siklus modifikasi dan adaptasi sebuah *software* akan melibatkan banyak komunitas dan kalangan yang akan menghasilkan sebuah produk *software* yang disesuaikan dengan kepentingan setiap pengguna.

Source code (Kode Sumber) adalah kode sumber yang ditulis dalam bahas khusus yang didesain untuk pemrograman, akses terhadap kode sumber inilah yang menjadi syarat dalam pengembangan *Free Open source software*. Pengertian kode sumber (*source code*) ini tertuang dalam The GNU General Public License Version 3 (GPLv3) yaitu: “*for a work means the preferred form of the work for making modifications to it.*” Kode sumber dapat diakses dengan bebas sehingga dapat mengetahui cara kerja program tersebut.

commit to user

Ruang lingkup yang terdapat dalam GNU GPLv3 yaitu hak untuk menyalin, memodifikasi, dan mengedarkan. Hak-hak tersebut telah secara tegas dijelaskan di dalam GNU GPLv3 dalam pembukaannya pada paragraph 6 yaitu “*ofer you this license giving you legal permission to copy, distribute, and/or modify it.*” Karya derivative (karya turunan) sangat dimungkinkan pada *software* yang memiliki sumber terbuka, karena dalam *software* yang memiliki sumber terbuka membebaskan akses terhadap sumber kode karena hal itu merupakan syarat dari sebuah *software* untuk dapat dikategorikan sebagai *software* sumber terbuka.

Hasil modifikasi *source code* atau turunan program yang menggunakan lisensi *open source*, dapat didistribusikan atau disebarluaskan kembali dengan menggunakan lisensi yang sama seperti program asalnya. Untuk menjaga integritas atau keaslian *source code* milik pembuat perangkat lunak, lisensi yang digunakan pada program dapat melarang pendistribusian *source code* yang telah dimodifikasi, kecuali lisensi tersebut mengizinkan pendistribusian *patch files* (potongan program) yang bertujuan memodifikasi program tersebut dengan tetap menyertakan *source code* dari program asal. Lisensi itu secara eksplisit harus memperbolehkan pendistribusian perangkat lunak yang dibuat dari *source code* yang telah dimodifikasi. Hal yang mungkin adalah dengan memberikan nama atau versi yang berbeda dari perangkat lunak asalnya.

Pengaturan mengenai tata cara modifikasi suatu *software* diatur pada syarat dan ketentuan Angka 5 Perjanjian Lisensi GNU GPLv3 tentang *conveying modified source versions* atau melaksanakan modifikasi versi sumber. Dalam syarat dan ketentuan ini, diperbolehkan untuk memodifikasi suatu program namun hasil modifikasi harus dalam bentuk *source code* sebagaimana diatur dalam syarat dan ketentuan angka 4 yaitu sebagai berikut:

1. Ciptaan harus mencantumkan pemberitahuan diawal bahwa telah melakukan modifikasi dan mencantumkan tanggal modifikasi pada karya tersebut (*The work must carry prominent notices stating that you modified it, and giving a*
commit to user

relevant date). Pemberitahuan ini termasuk perlindungan terhadap hak moral pada pencipta yang asli atau *original author* dan *developer* sebelumnya. Sehingga jika terjadi kerusakan atau kesalahan pada modifikasi tersebut, pencipta yang asli atau *original author* dan *developer* sebelumnya tidak dirugikan.

2. Dalam pemberitahuan tersebut juga wajib mencantumkan semua syarat dan ketentuan lisensi dan ketentuan tambahan yang tercantum pada angka 7 perjanjian lisensi GNU GPLv3. Kewajiban mencantumkan pemberitahuan tersebut juga merujuk pada syarat dan ketentuan angka 4. Termasuk di dalamnya kewajiban untuk mencantumkan pemberitahuan tentang tidak adanya garansi pada produk *software* modifikasi tersebut. (*The work must carry prominent notices stating that it is released under this License and any conditions added under section 7. This requirement modifies the requirement in section 4 to "keep intact all notices".*)
3. Wajib untuk melisensikan seluruh ciptaan sebagai satu kesatuan dengan menggunakan lisensi GNU GPL terhadap semua salinannya. Lisensi ini akan berlaku bersamaan dengan berlakunya syarat tambahan yang dimaksud pada syarat dan ketentuan angka 7. Lisensi ini tidak memberikan izin untuk memberikan lisensi dengan cara lain, akan tetapi tidak akan membatalkan izin seperti itu jika telah diterima secara terpisah. (*You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy. This License will therefore apply, along with any applicable section 7 additional terms, to the whole of the work, and all its parts, regardless of how they are packaged. This License gives no permission to license the work in any other way, but it does not invalidate such permission if you have separately received it.*)

Dalam perjanjian lisensi GNU GPL, hal terpenting adalah tidak memperbolehkan pemegang lisensi untuk memodifikasi program GNU GPL menjadi program *proprietary*. Pada saat melakukan modifikasi terhadap

commit to user

software atau perangkat lunak yang berlisensi GNU GPL, maka perlu diperhatikan apabila memasukkan kode apapun yang ditulis dibawah lisensi GNU GPL ke program lain, maka mengharuskan kedua kode program yang digabungkan dan dilisensikan menggunakan GNU GPL. Inti dari implementasi konsep *copyleft* terhadap ciptaan *derivative* (ciptaan turunan) dalam perjanjian lisensi GNU GPLv3 terdapat pada syarat dan ketentuan Angka 5 Huruf c "*You must license the entire work, as a whole, under this License to anyone who comes into possession of a copy*". Lisensi *copyleft* menyatakan bahwa apabila program dilisensikan menggunakan *copyleft*, maka program turunannya harus dilisensikan sama dengan program aslinya.

Dapat disimpulkan dalam *Open Source Software* walaupun mempunyai konsep "*free*" namun bukan berarti dapat digunakan tanpa ketentuan. Ketentuan untuk tetap dapat menggunakan, memodifikasi, ataupun menyebarkan *Open Source Software* adalah dengan tetap mencantumkan source code (kode sumber) pencipta yang asli sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam lisensi GNU GPL. Para pemegang hak cipta dalam *open source software* dapat mengajukan gugatan hukum terhadap pelanggaran atas ketentuan lisensi sebagaimana yang dapat dilakukan dalam *proprietary software*, salah satu contohnya pada kasus *Robert Jacobsen v. KAM Industries* yang telah diputuskan oleh *Eleventh Circuit Court*. Dimana dalam putusannya menyatakan bahwa "*Copyright holders who engage in open source licensing have the right to control the modification and distribution of copyrighted material*".

Di Indonesia sendiri, selain terdapat Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang di dalamnya terdapat aturan mengenai program komputer, terdapat juga surat edaran nomor:SE/01/M.PAN/3/2009 tentang pemanfaatan perangkat lunak legal dan *open source software* (OSS) yang isinya adalah sebagai berikut:

commit to user

1. Melakukan pengecekan penggunaan perangkat lunak di lingkungannya dan menghapus semua perangkat lunak tidak legal, dan selanjutnya menggunakan *free open source* (FOSS) yang berlisensi bebas dan legal sebagai pengganti perangkat lunak tidak legal. Hal tersebut perlu dilakukan guna menghindari terganggunya pelayanan publik akibat pelanggaran Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
2. Dalam rangka mempercepat penggunaan perangkat lunak legal di Indonesia, maka diwajibkan kepada instansi pemerintah untuk menggunakan perangkat lunak *open source* guna menghemat anggaran pemerintah.
3. Untuk mendorong penggunaan *Free Open Source* (FOSS), pemerintah telah mendeklarasikan gerakan Indonesia Go Open Source atau IGOS-I pada tanggal 30 Juni 2004 yang ditanda tangani 5 (lima) menteri, yaitu menteri negara pendayagunaan aparatur negara, menteri pendidikan nasional, menteri hukum dan HAM dan menteri komunikasi dan informatika. Selanjutnya pada tanggal 27 mei 2008, dilakukan deklarasi IGOS-II yang penggunaannya diperluas meliputi 18 (delapan belas) kementerian dan Lembaga Pemerintah Non Departemen (LPND).
4. Untuk memudahkan instansi pemerintah melakukan pemanfaatan FOSS, diharapkan pimpinan instansi atau pejabat yang ditunjuk diminta menghubungi Kementerian Negara Riset dan teknologi yaitu Deputy Bidang Pendayagunaan dan Pemasyarakatan IPTEK, Departemen Komunikasi dan Informatika, serta Direktorat Jenderal Aplikasi dan Telematika.
5. Diharapkan paling lambat tanggal 31 Desember 2011 seluruh instansi pemerintah sudah menerapkan penggunaan perangkat lunak legal. Untuk itu diharapkan instansi masing-masing mengatur agenda pentahapan untuk mencapai target selesai tahun 2011. Anggaran yang berkaitan dengan kegiatan dimaksud dibebankan kepada anggaran instansi masing-masing.
6. Pimpinan instansi agar melakukan pengaturan dan pemantauan terhadap pemanfaatan perangkat lunak legal di lingkungan instansi masing-masing.

Selain surat edaran tersebut, terdapat surat edaran lain yaitu Surat Edaran dari Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor : 05/SEM.KOMINFO/10/2005 tentang Pemakaian dan Pemanfaatan Penggunaan Piranti Lunak Legal di Lingkungan Instansi Pemerintah.

Dengan adanya surat edaran tersebut, instansi-instansi diharapkan migrasi ke program komputer yang berbasis *Open Source Software*. Pada tahun 2011, baru sekitar 25% instansi yang migrasi ke program komputer yang berbasis *Open Source Software*. Namun untuk tetap melindungi pemilik *Open Source Software*, harus tetap diperhatikan lisensi yang digunakan.

Meskipun demikian, hingga saat ini, pemerintah hanya menggunakan surat edaran untuk mengimbau lembaga pemerintah ataupun masyarakat untuk memakai peranti lunak *open source*. Pemerintah belum bisa mewajibkan penggunaan peranti lunak *open source* bagi khalayak karena belum terdapat undang-undang khusus mengenai *Open Source Software* ini, karena untuk menerbitkan aturan setingkat undang-undang, perlu menggunakan waktu yang lama. Oleh karena itu, untuk perlindungan perangkat lunak berbasis *Open Source Software* sendiri di Indonesia belum dirasakan secara merata oleh masyarakat Indonesia dan dapat dikatakan belum berkepastian hukum dimana belum terdapat peraturan khusus mengenai *Open Source Software* ini.

Dimana kepastian hukum dapat dimaknai bahwa adanya kejelasan norma yang diharapkan dapat menjadi pedoman bagi masyarakat. Pengertian kepastian tersebut dapat dimaknai pula bahwa adanya ketegasan terhadap berlakunya hukum di dalam masyarakat. Hal ini bertujuan agar tidak menimbulkan banyak salah tafsir. Kepastian hukum ini juga dapat bertujuan untuk mengikat masyarakat termasuk konsekuensi-konsekuensi hukumnya. Kepastian hukum dapat juga berarti hal yang dapat ditentukan oleh hukum dalam hal-hal yang konkret. Kepastian hukum merupakan perlindungan yustisiabel terhadap tindakan sewenang-wenang dari pihak tertentu. Hukum bertugas menciptakan kepastian hukum karena bertujuan untuk menciptakan *commit to user*

ketertiban dalam masyarakat. Kepastian hukum merupakan ciri yang tidak dapat dipisahkan dari hukum terutama untuk norma hukum tertulis, yang dapat dipaksakan berlakunya dan ditetapkan oleh sebuah “*instrument*” (Bagir Manan, 2005:2).

Sedangkan perlindungan hukum adalah suatu cara atau tindakan untuk memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. Dengan kata lain bahwa perlindungan hukum adalah berbagai upaya yang diberikan oleh para aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman dan tentram kepada masyarakat.

Dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum yang berkepastian adalah suatu cara untuk melindungi atau memberikan pengayoman kepada masyarakat agar tercipta suatu keamanan dan ketentraman dengan adanya kejelasan norma yang dapat dijadikan pedoman bagi masyarakat agar tidak terjadi tindakan sewenang-wenang dari pihak tertentu.

Melihat sisi keadilan dalam perlindungan bagi pemilik *Open Source Software*, dapat ditinjau dari keadilan sosial dalam Pancasila. Di dalam Pancasila kata adil terdapat pada sila kedua dan sila kelima. Nilai kemanusiaan yang adil dan keadilan sosial mengandung suatu makna bahwa hakikat manusia sebagai makhluk yang berbudaya dan berkodrat harus berkodrat adil, yaitu adil dalam hubungannya dengan diri sendiri, adil terhadap manusia lain, adil terhadap masyarakat bangsa dan negara, adil terhadap lingkungannya serta adil terhadap Tuhan Yang Maha Esa. Konsekuensi nilai-nilai keadilan yang harus diwujudkan meliputi: (M. Agus Santoso, 2014:91).

1. Keadilan distributif, yaitu suatu hubungan keadilan antara negara terhadap warganya, dalam arti pihak negaralah yang wajib memenuhi keadilan dalam bentuk keadilan membagi, dalam bentuk kesejahteraan, bantuan, subsidi

- serta kesempatan dalam hidup bersama yang didasarkan atas hak dan kewajiban;
2. Keadilan legal, yaitu suatu hubungan keadilan antara warga negara terhadap negara dan dalam masalah ini pihak wargalah yang wajib memenuhi keadilan dalam bentuk menaati peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam negara; dan
 3. Keadilan komutatif, yaitu suatu hubungan keadilan antara warga satu dengan yang lainnya secara timbal balik.

Pancasila sebagai ideologi nasional dapat memberikan ketentuan mendasar terhadap pembentukan sistem hukum di Indonesia, salah satunya yaitu sistem hukum mempunyai fungsi untuk menjaga dinamika kehidupan bangsa. Fungsi hukum dalam menjaga ketertiban masyarakat dapat terwujud dalam membuka kemungkinan terjadinya kemajuan yang tercermin dalam proses perubahan dan pembaharuan. Dengan demikian hukum perlu juga memberikan perspektif kedepan. Melihat ketentuan tersebut, dalam perlindungan *Open Source Software* sendiri belum terpenuhi secara optimal, karena belum terdapat peraturan perundang-undangan khusus yang mengatur mengenai perjanjian lisensi *Open Source Software*, karena tak dapat dipungkiri bahwa kemajuan teknologi akan terus mengalami pembaharuan. Selain itu ditinjau dari teori keadilan menurut Notonegoro yang mengungkapkan bahwa keadilan yaitu suatu keadaan yang dikatakan adil jika sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, hal ini berarti perlindungan hukum hak cipta *Open Source Software* ini belum dapat dikatakan adil dikarenakan masalah dalam perlindungan hukum hak cipta yang menyangkut hak moral belum sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku. Dimana pencipta sebagai pemegang hak moral berhak mengontrol ciptaannya, ciptaan yang telah dimodifikasi seharusnya tetap mencantumkan nama pemilik ciptaan yang asli. Dimana seharusnya apabila suatu pihak ingin memodifikasi karya orang lain, harus tetap

commit to user

menghormati hak pencipta sesuai dengan butir-butir pengamalan Pancasila yakni sila kelima yaitu salah satu butirnya menyebutkan “Menghormati hak orang lain”.

Oleh karena itu, perlu dibentuk peraturan khusus mengenai *Open Source Software* ini agar tercapai tujuan keadilan sosial dalam ideologi Pancasila, dimana tujuan keadilan sosial adalah struktur masyarakat atau Negara yang seimbang dan teratur. Dengan demikian keadilan sosial mewajibkan Negara untuk memajukan kesejahteraan umum.

