

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi kini semakin meningkat seiring dengan pesatnya arus globalisasi. Kepesatan tersebut juga memberikan dampak pada bidang hak kekayaan intelektual. Hal ini dikarenakan setiap pendirian organisasi perdagangan dunia merupakan satu bidang yang tidak terpisahkan dari hak kekayaan intelektual.

Komputer sendiri telah menjadi bagian penting kebutuhan pokok pada masyarakat umumnya, *software* sebagai pengoperasi komputer kini telah juga mengalami banyak perubahan ke arah perdagangan yang lebih *komersial*. Semakin ketatnya persaingan dunia bisnis khususnya di bidang komputer, orientasi produsen terhadap keuntungan yang berlebihan terkadang tidak memperhatikan legalitas terhadap komponen yang diperdagangkan. Tanpa disadari banyak program komputer yang digunakan tanpa lisensi.¹

Program komputer sendiri adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lainnya, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu

¹ Berdasarkan studi IDC dan BSA (*Business Software* : Indonesia ke 4(88%) 157 jutaUSD (2004); Indonesia ke v (87 %) 183 juta USD (2005), danIndonesia masuk ke dalam kategori diawasi (*watch list*) November 2006 dalam melakukan perdagangan Luar Negeri 2Untuk tahun 2009, Indonesia menduduki peringkat 12 besar dunia sebagai negara dengan tingkat pembajakan *software* terbesar di dunia versi *Google*.(Koswara, Engkos, *Alternatif Penggunaan Open Source Software*, Seminar Sosialisasi dan Solusi Cerdas Menggunakan Software Komputer secara Legal, Semarang, 2007.)

membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi khusus atau untuk mencapai hasil khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.² Jika dilihat dari fungsi *Software* atau perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (*user*) dan perangkat keras (*hardware*). Dalam setiap *software* terdapat hak cipta yang melindungi hak eksklusif *programmer* atau pencipta *software*. Hukum Indonesia telah mengatur hak cipta sejak diberlakukannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta yang kemudian diamendemen sebanyak 4 (empat) kali sampai pada berlakunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU Hak Cipta).

Pengertian Hak Cipta dalam UU Hak Cipta dalam Pasal 1 Ayat 1 :*”Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan”*

Pada umumnya terdapat lisensi pada *software* yakni lisensi *proprietary* yang “bebas dan terbuka (*open source*)” perangkat lunak jenis ini memakai perjanjian lisensi GNU *General Public License* (selanjutnya disebut dengan GPL).³ Ada 2 (dua) hal yang membedakan *proprietary* dan *Open-*

² Pasal 1 Ayat 9 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³ *General Public License*(GPL) adalah merupakan suatu lisensi perangkat lunak bebas yang aslinya ditulis oleh Richard Stallman untuk proyek GNU (GNU sendiri sebuah yayasan pembuat *software-software* gratis termasuk *Linux*). Lisensi GPL memberikan penerima salinan perangkat lunak hak dari perangkat lunak bebas dan menggunakan *copyleft* untuk memastikan kebebasan yang sama diterapkan pada versi berikutnya dari karya tersebut. Versi terakhir lisensi

source:⁴ pengembangan, lisensi dan model bisnis. Dua hal di antaranya, lisensi dan model bisnis memiliki dampak lebih besar bagi pengguna akhir dari pada perbedaan di model pengembangan. Lisensi *software proprietary* dibuat berdasarkan keyakinan bahwa sebuah piranti lunak memiliki nilai intrinsik berdasarkan hak atas kekayaan intelektual.

Nilai intrinsik ini adalah sumber pendapatan utama dalam model bisnis *software proprietary*. Sebuah perusahaan *software* mungkin menyediakan juga layanan dukungan bersama dengan *software proprietary*nya, tapi layanan ini biasanya bukan hal yang harus dimiliki untuk menggunakan *software*. *Software open-source* seringkali didistribusikan secara bebas dengan lisensi karya cipta di bawah GPL, lisensi *Berkeley Software Distribution* (BSD) (atau varian BSD lain) atau lisensi *Apache*. GPL memungkinkan pengguna memodifikasi kode *software* selama memodifikasinya juga menggunakan lisensi yang sama.

Ketika GPL dipakai pada sebuah program komputer sebagai lisensinya maka hal tersebut dinamakan *Free and Open Source Software* atau biasa dikenal dengan *FOSS* (Perangkat Lunak Bebas dan Terbuka). Ketentuan didalam GPL memberikan hak pada setiap orang (pengguna/penerima lisensi/*licensee*) dapat melihat kode sumber (*source code*) yang disediakan dari program tersebut serta juga dapat bebas untuk mendistribusikan program beserta perubahan kode sumbernya hingga juga dapat mengedarkan serta mengubah program.

ini, yaitu versi 2, dirilis tahun 1991. GNU Lesser General Public Licence (LGPL) merupakan versi lain GPL, ditunjukkan untuk menggunakan beberapa *software library*.

⁴<http://www.networksolutions.co.id/index.php/news/103-berbaurnya-softwareproprietary-dan-open-source-dalam-lingkungan-campuran>. Di unduh pada tanggal 13 September 2015.

Perangkat lunak bebas dan terbuka adalah program komputer yang lisensinya memberi kebebasan kepada pengguna dalam menjalankan program komputer untuk apapun, mempelajari dan memodifikasi program, serta mendistribusikan penggandaan program asli atau yang sudah dimodifikasi tanpa harus membayar royalti kepada pengembang sebelumnya, dengan kata lain bahwa seseorang dapat menggunakan *FOSS* dengan segala fasilitas (kebebasan) yang diberikan, tanpa perlu meminta izin pada pencipta pertama program tersebut.

Lisensi *FOSS* yang dalam hal ini yaitu GPL, menjadikan pengguna adalah juga pemilik produk dalam arti luas, kecuali hak cipta, yang tetap menjadi milik penciptanya. Pengguna tidak hanya boleh menggunakan, tapi juga boleh menjual, menyewakan, dan memodifikasi, tanpa harus membayar izin kepada pencipta pertama. Hal ini yaitu pengguna *FOSS* akan dapat membuat perangkat lunak sejenis, atau memodifikasi, memakai kode sumber yang telah ada dan dapat menyebarluaskan secara bebas, tanpa perlu meminta ijin kepada pencipta awal *software* tersebut. Selain itu, akibat yang kemudian terjadi adalah kita hanya perlu memiliki satu lisensi sebuah produk *FOSS* untuk digunakan di banyak komputer atau *processor*.⁵

Dengan demikian timbul beberapa permasalahan hukum bahwa *open sourcesoftware* tersebut yang menggunakan syarat dan ketentuan GPL, nantinya akan menghilangkan hak pencipta awal *software* (pemberi lisensi/*licensor*) tersebut, jika setiap orang menggunakan *FOSS* dapat dengan bebas

⁵ Satria Adiyasa Sinduwijaya, "Analisis GNU General Public License Version 3(GPLv3)", Jurnal *Private Law* Edisi 03 Nov. 2013-Maret 2014. Hal.1.

menggandakan, menyalin, menyebarluaskan bahkan mengubahnya, perlindungan kekayaan intelektual terhadap pencipta awal sebagai pemilik sah hak cipta program komputer tersebut menjadi tidak jelas, terutama mengenai hak moral dan hak ekonominya. Dengan kata lain bahwa GPL adalah sarana untuk menghilangkan dan mengambil alih hak dari pencipta asal pembuat *software*.

Sedangkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 82 Ayat 3 menegaskan bahwa suatu perjanjian lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak pencipta atas ciptaannya. Masalah hukum selanjutnya juga timbul saat para pengguna GPL telah terlanjur menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak pencipta atas ciptaannya, pertanyaan yang muncul adalah prosedur hukum apakah yang dapat ditempuh untuk mengembalikan kembali seluruh hak pencipta atas ciptaannya. Sedangkan belum ada undang-undang yang secara jelas dan terperinci mengatur pengembalian hak pencipta atas *General Public License*.

1.2. Rumusan Masalah

1. Apakah *General Public License* pada *Open Source Software* dibenarkan menurut UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pencipta setelah terjadinya *General Public License* ?

1.3. Tujuan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan utama yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui *General Public License* pada *Open Source Software* dalam pengaturan hukum di Undang-Undang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pencipta setelah terjadinya *General Public License*.

1.4. Kegunaan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi berbagai pihak, baik secara teoritis maupun praktis, yaitu:

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu pengetahuan khususnya mengenai *General Public License* pada *Open Source Software* dapat dibenarkan secara hukum maupun mengetahui bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta setelah terjadinya *General Public License* pada *Open Source Software*. Diharapkan dapat memberikan sumbangan informasi kepada pendidikan ilmu hukum mengenai pelaksanaan kaidah-kaidah hukum dalam penerapannya dan dapat memberikan sumbangan pemikiran kepada pemerintah dalam menetapkan kebijakan lebih lanjut, dalam upaya meningkatkan taraf hidup masyarakat melalui hak kekayaan intelektual.

1.4.2. Kegunaan Praktis

Bagi akademisi, dapat menambah khasanah ilmu pengetahuan dan referensi tentang *General Public License* pada *Open Source Software*, khususnya dalam perlindungan hak cipta, baik mengenai dibenarkan adanya *General Public License* pada *Open Source Software* menurut Pasal 82 ayat 3 UU No.28 Tahun 2014 maupun bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta setelah terjadinya *General Public License* pada *Open Source Software*.

Bagi masyarakat, dapat memberikan informasi tentang cara menggunakan *General Public License* pada *Open Source Software*. Dan memberikan pemahaman bagi kita semua tentang pentingnya untuk menghargai karya orang lain khususnya dalam bidang teknologi informasi sehingga tidak melakukan tindakan pembajakan *software*.

1.5. Keaslian

Penulisan skripsi ini yang berjudul “Tinjauan Yuridis *General Public License* pada *Open Source Software* Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Undang-Undang Hak Cipta” adalah hasil karya ilmiah yang disusun berdasarkan penelitian, analisis, pemikiran dan pemaparan. Sebagian ataupun seluruh bagian dalam penulisan ini tidak menjiplak atau plagiat. Kutipan sebagian atau keseluruhan dari karya ilmiah milik pihak lain dalam skripsi ini ditulis sesuai dengan kaidah penulisan karya ilmiah yang berlaku dan telah dicantumkan dalam daftar pustaka. Dan apabila terdapat kesamaan pada isi keseluruhan isi skripsi tersebut, baik secara redaksional, sistematika, dan hal lainnya, maka penulis siap bertanggung jawab atas keseluruhan originalitas tulisan ini.

1.6. Metode Penelitian

1.6.1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini termasuk penelitian normatif. Penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isi hukum yang dihadapi. Peneliti hukum dilakukan untuk mencari pemecahan atas isu hukum yang timbul. Oleh karena itu, peneliti hukum merupakan suatu penelitian di dalam kerangka *know-how* di dalam buku, hasil yang dicapai adalah untuk memberikan perskripsi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.⁶ Dengan kata lain melihat hukum sebagai suatu sistem normatif yang tertutup otonom, terlepas dari perilaku kehidupan masyarakat dan mengabaikan norma selain hukum.⁷

1.6.2. Metode Pendekatan

Pendekatan yang digunakan adalah *Statute Approach* atau pendekatan perundang-undangan, melalui buku-buku dan peraturan perundang-undangan akan memperkaya peneliti untuk dapat menggali sumber-sumber bahan penelitian lebih banyak.⁸ Khususnya dalam Undang-Undang Hak Cipta. *Statute Approach* ini bermanfaat bagi pengungkapan latar belakang terjadinya *General Public License* pada *Open Source Software*. Sehingga dapat dijadikan rekomendasi bagi penyusunan atau perubahan perundang-undangan tentang hak cipta.

⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2008, hlm. 41.

⁷ Roni Hanitjo Soemitro, *Metodelogi Penelitian Hukum*, Jakarta Ghalia Indonesia, 1988, hlm. 13.

⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit.*, hlm. 103.

1.6.3. Teknik Pengumpulan Data

Sumber bahan hukum, yaitu sumber bahan hukum yang digunakan untuk melengkapi data penelitian, sumber bahan hukum ini meliputi bahan hukum primer, sekunder dan tertier. Adapun sumber hukum tersebut sebagai berikut:⁹

- a. Bahan hukum primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat dan terdiri dari :
 - 1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta.
 - 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.
 - 3) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer antara lain :
 - 1) Hasil karya dari kalangan hukum yang berkaitan dengan judul penelitian.
 - 2) Jurnal dan majalah.
 - 3) Situs internet (*hukum online.*, *google.com.*, *yahoo.com* dan lain-lain)
- c. Bahan hukum tertier, yaitu bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti Kamus Besar Indonesia, dan Kamus Hukum.

⁹ Bambang Sunggono, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2005, hlm. 113.

1.6.4. Metode Analisis Data

Setelah dilakukan pengumpulan bahan hukum dilakukan baik berupa bahan hukum sekunder maupun bahan hukum tertier, maka tahap selanjutnya adalah melakukan analisis secara kualitatif. Dalam analisis data kualitatif ini data disusun yaitu “digolongkan dalam pola, tema dan kategori”.¹⁰ Tahap selanjutnya adalah melakukan analisis secara perspektif untuk menemukan jawaban atas permasalahan dengan menggunakan tahapan berpikir secara sistematis, Peter Mahmud Marzuki, menyatakan bahwa : 1) Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan permasalahan hukum yang hendak dipecahkan, 2) Pengumpulan bahan-bahan hukum yang relevan dengan permasalahan yang diteliti, 3) Melakukan telaah atas permasalahan hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan, 4) Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab permasalahan, 5) Memberi preskripsi berdasarkan argumen yang telah dibangun dalam kesimpulan.¹¹

Analisis Preskriptif adalah analisis yang berdasarkan pada tujuan hukum, nilai-nilai keadilan, validitas aturan hukum, konsep-konsep hukum dan norma-norma hukum yang dimaksudkan untuk menemukan jawaban atas permasalahan yang disajikan dalam bentuk skripsi.

¹⁰ Soedjono Soekanto dan Sri Mamuji, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta: Rajawali Pers, 1985, hlm. 14.

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, *Op.cit.*, hlm. 171.