

**KEPASTIAN HUKUM ATAS LISENSI *OPEN SOURCE SOFTWARE* YANG  
BERSIFAT GRATIS SERTA PERANNYA DALAM MEMBANTU MENCEGAH  
PEMBAJAKAN *SOFTWARE* DIHUBUNGKAN  
DENGAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014  
TENTANG HAK CIPTA**

**Aldo Noviantori**

Sekolah Tinggi Ilmu Hukum Tambun Bungai Palangka Raya

---

Correspondence

Email: [aldonoviantori.an@gmail.com](mailto:aldonoviantori.an@gmail.com)

No. Telp:

Submitted: 6 July 2024

Accepted: 15 July 2024

Published: 16 July 2024

---

**Abstrak**

Perkembangan teknologi di bidang *software* sudah menjadi bagian hidup manusia salah satunya yaitu *Open Source Software* yang Kehadirannya disambut dengan begitu antusias oleh masyarakat teknologi informasi dunia, karena membuka peluang untuk turut melakukan pengembangan *software* secara bebas serta tidak merahasiakan kode sumber (*source code*). Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Pengaturan lisensi di UUHC 2014 masih belum memberikan kepastian hukum terkait penggunaan lisensi OSS atau lisensi gratis. Seharusnya dibentuk suatu Peraturan yang mengatur Lisensi Kekayaan Intelektual yang tidak hanya membuat aturan yang berkaitan dengan Pencatatan Lisensi namun juga membahas kedudukan hukum terkait lisensi yang bersifat publik/gratis. Selain hal tersebut lisensi harus dicatatkan oleh Menteri kurang relevan apabila lisensi yang dicatatkan tersebut bersifat gratis, karena hal tersebut akan menghambat perkembangan teknologi atau kreativitas seseorang dalam mengembangkan suatu teknologi khususnya dalam lisensi *Open Source Software*. Selanjutnya OSS dapat menjadi salah satu solusi untuk mengurangi pembajakan *software* di Indonesia, sehingga sangat penting untuk dikembangkan OSS baik di Pemerintahan Pusat maupun Daerah, Perusahaan Swasta, Pendidikan, Komunitas-Komunitas. OSS memungkinkan kita untuk tidak lagi menggunakan milik orang lain secara tidak sah dengan menggunakan OSS maka dapat mengurangi tingkat pembajakan *software* berlisensi yang bisa merugikan vendor *software*.

**Kata Kunci:** Hak Cipta; *Open Source Software*; Lisensi.

**Abstract**

*The development of technology in the field of software has become a part of human life, one of which is Open Source Software whose presence is welcomed with enthusiasm by the world information technology community, because it opens the opportunity to participate in software development freely and not keep the source code secret. The results of this study indicate that the licensing arrangements in 2014 UUHC still have not provided legal certainty regarding the use of OSS licenses or free licenses. A regulation should be established which regulates an Intellectual Property License that not only makes rules relating to License Registration but also discusses the legal position regarding public licenses/free. In addition to this the license must be registered by the Minister less relevant if the registered license is free, because it will hamper the development of technology or someone's creativity in developing a technology specifically in the Open Source Software license. Furthermore, OSS can be one solution to reduce software piracy in Indonesia, so it is very important to develop OSS in both the Central and Regional Governments, Private Companies, Education, Communities. OSS allows us to no longer use other people's property unfairly, by using OSS it can reduce the level of licensed software piracy that can harm software vendors.*

**Keyword:** Copyright, *Open Source Software*, license

**Pendahuluan**

Memasuki abad 21, yang lebih dikenal sebagai abad informasi, peran teknologi komunikasi semakin penting. Pentingnya peran tersebut lebih dipicu oleh kebutuhan aktivitas dunia modern yang serba cepat dipicu oleh kebutuhan aktivitas dunia modern yang serba cepat serta tuntutan zaman yang serba mengglobal.

Keberadaan *software* sangat penting dalam aktivitas yang akan dilakukan oleh komputer. Dapat dipastikan, tanpa adanya *software* sebuah komputer tidak akan dapat menjalankan fungsinya dengan baik. Program komputer diartikan sebagai rangkaian instruksi dalam bahasa yang dipahami oleh komputer yang disusun sedemikian rupa, sehingga menghasilkan sebuah pengertian proses, sesuai dengan tujuannya.<sup>1</sup> Dengan demikian, pembuatan sebuah program tidak hanya berupa pemahaman mengenai kaidah-kaidah bahasa komputer tertentu, tetapi juga memahami kebutuhan proses seperti apa nantinya program tersebut.

Sering sekali seorang *programmer* (para pemrogram) melakukan pembuatan program berdasarkan sebuah permintaan yang diajukan kepadanya, melalui sebuah catatan permintaan yang berisikan uraian kebutuhan sebuah program yang disebut spesifikasi program atau *program specifications*.<sup>2</sup> *Programmer* pada umumnya bekerja dengan menggunakan “*source code*”<sup>3</sup> yang ditulis dengan bahasa pemrograman, seperti *Fotrani* atau *C*. Kode program tersebut menggunakan penamaan untuk menunjukkan data yang digunakan dan bagian dari program, sementara operasi-operasi diwakili dengan simbol seperti ‘+’ untuk penambahan dan ‘\_’ untuk pengurangan.<sup>4</sup> Hal ini dimaksudkan untuk membantu para pembuat program dalam membaca dan mengubah program.

Umumnya “*source code*” sangat berguna untuk pengguna program, namun pada praktiknya para pengguna tidakizinkan untuk memiliki salinan *source code* tersebut. Biasanya, *source code* program dijaga kerahasiaannya oleh pemiliknya untuk menghindarkan seseorang mempelajari hal tersebut. Dengan demikian, para pengguna umumnya hanya menerima berkas berupa deretan angka-angka yang dapat dijalankan. Ini berarti, hanya pemilik program yang dapat melakukan perubahan terhadap program tersebut.<sup>5</sup> Kehadiran piranti-piranti lunak *Open Source Software* (selanjutnya disebut OSS) disambut dengan begitu antusias oleh masyarakat teknologi informasi dunia, karena selain membuka peluang untuk turut melakukan pengembangan *software* secara bebas, dapat mengurangi monopoli Pencipta *software* tertentu, juga telah menjawab kebutuhan tersediannya *software* tanpa perlu mengeluarkan biaya relatif mahal.<sup>6</sup>

OSS selalu erat kaitannya dengan lisensi<sup>7</sup> yaitu pemberian izin dan menerangkan hal-hal apapun yang dapat/bisa dilakukan dengan aplikasi serta kode sumbernya yang sah secara hukum. Lisensi *software* merupakan kontrak atau perjanjian antara pengguna *software* dengan pemberi lisensi untuk menggunakan *software*. Pengguna *software* mempunyai beberapa hak berdasarkan hukum yang mengatur penggunaan dan pendistribusian, pada *software open*

---

<sup>1</sup>Apa yang dikerjakan Seorang System Analist, Edisi 003, Minggu III Maret 1998, hlm.1 <http://members.tripod.com/~tiponline/kecap3.htm>, dikutip dari: Yusran Isnaini, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 31.

<sup>2</sup> *Ibid*, hlm. 2.

<sup>3</sup>Eddy Damian, *Op Cit*, hlm. 98, *Source Code* adalah suatu kode sumber memuat rangkaian perintah program menggunakan bahasa program tertentu. *Source code* hanya dapat bekerja setelah dikompilasi oleh *compiler* atau *interpreter* menghasilkan bahasa mesin.

<sup>4</sup>Richard Stallman, *Mengapa Perangkat Lunak Seharusnya Bebas*, 24 April 1992, hlm. 7, [www.stallman.org](http://www.stallman.org), dikutip dari: Yusran Isnaini, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 32.

<sup>5</sup> *Ibid*.

<sup>6</sup> Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010, hlm. 7.

<sup>7</sup> Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta di Indonesi Analisis Teori dan Praktik*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2012, hlm. 11, Lahirnya *Open Source License*, di bidang program komputer akhir-akhir ini merupakan gambaran dari kebutuhan untuk mengharmonisasikan perlindungan hak kekayaan intelektual dalam praktik kehidupan sehari-hari.

*source* sering dikatakan sebagai *software* yang tidak berlisensi karena sifatnya yang “free”. Bagaimanapun *software open source* mempunyai lisensi.<sup>8</sup>

Berdasarkan Pasal 83 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC 2014) yang mengatur tentang lisensi menetapkan:

Pasal 83 ayat (1) UUHC 2014

“Perjanjian Lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya.”

Pasal 83 ayat (2) UUHC 2014

“Perjanjian Lisensi yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 82 tidak dapat dicatat dalam daftar umum perjanjian Lisensi.”

Pasal 83 ayat (3) UUHC 2014

“Jika perjanjian Lisensi tidak dicatat dalam daftar umum sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perjanjian Lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga.”

Pasal 83 ayat (4) UUHC 2014

“Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.”

Apabila dilihat dari Pasal tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa perjanjian lisensi wajib hukumnya untuk dicatatkan oleh Menteri agar mempunyai akibat hukum terhadap pihak ke 3. Ketentuan dalam Pasal 83 yang mengatur tentang lisensi, menarik bagi Penulis untuk mengkaji antara lisensi yang terdapat di dalam OSS dan lisensi yang diatur di dalam UUHC 2014 yaitu apakah perlu lisensi OSS dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian lisensi hak cipta, Lisensi secara umum dapat diartikan memberi izin, Pemberian lisensi akan terjadi jika ada pihak yang memberi lisensi (pembuat *software*) dengan pihak yang menerima lisensi (pengguna/pemakai *software*) sehingga lisensi merupakan salah satu bentuk perjanjian tertulis. OSS dapat diperoleh dan digunakan secara gratis tanpa perlu membayar lisensi dan apakah sudah saatnya perlu diatur lisensi yang berkaitan dengan OSS seperti lisensi publik untuk diatur didalam UUHC atau Peraturan Pemerintah.

Perkembangan *software* di Indonesia semakin berkembang pesat dengan majunya era teknologi terutama untuk kepentingan Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan, hal tersebut berdampak atas penggunaan OSS yang telah berkembang pesat saat ini. Berdasarkan pentingnya perkembangan OSS di Indonesia saat ini dapat dilihat dari tindakan Pemerintah telah mendeklarasikan gerakan *Indonesia Go Open Source Software* (IGOS) dan selain itu Pemerintah juga menekankan pentingnya Penggunaan OSS di lingkungan Pemerintah dengan dikeluarkannya Surat Edaran Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia Nomor SE/01/M.PAN/3/2009 tentang Pemanfaatan Perangkat Lunak Legal dan *Open Source Software*, hal tersebut menjadi solusi yang harus diambil oleh setiap Instansi Pemerintah baik Pusat maupun Daerah untuk menggantikan *software* yang belum legal dan menghemat anggaran Pemerintah.

Tingginya penggunaan teknologi informasi justru telah memberi akibat berupa acaman terhadap eksistensi karya cipta dan invensi yang ditemukan oleh para penemu Hak Kekayaan Intelektual. Pembajakan *Software* akan membawa dampak buruk bagi pengembangan ilmu

<sup>8</sup> Nur Aini Rakhmawati, *Op Cit*, hlm. 15.

pengetahuan, teknologi, seni dan sastra. Tanpa adanya perlindungan hukum yang memadai atas hak cipta seseorang, maka daya inovasi dan kreativitas pencipta akan menurun tajam yang dapat merugikan semua pihak. Berkaitan dengan hal tersebut, OSS bisa menjadi suatu solusi bagi Indonesia untuk menekan pembajakan yang ada saat ini selanjutnya Indonesia bisa menghemat cadangan devisa karena OSS sendiri bisa didapatkan dengan harga yang terjangkau, tidak seperti *proprietary software* dengan biaya lisensi yang sangat mahal.

Permasalahan yang teridentifikasi, yaitu bagaimanakah kepastian hukum lisensi *Open Source Software* yang bersifat gratis di Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 2014 serta bagaimana peran *Open Source Software* dalam mencegah pembajakan *software* ilegal

## Pembahasan

### Kepastian Hukum Lisensi *Open Source Software* yang Bersifat Gratis di Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 2014

Isitilah Program komputer apabila ditinjau dari *TRIPs Agreement* tidak memberi definisi tentang program komputer dengan maksud untuk memberi keleluasaan bagi negara anggota memberi rumusan tersendiri berdasarkan penggunaannya sehari-hari (*ordinary use*) di masing-masing negara. Pasal 10 *Trips Agreement* hanya menegaskan bahwa program komputer, baik *object code* maupun *source code* termasuk sebagai ciptaan di bidang ilmu pengetahuan (*literary works*) yang mendapat perlindungan hak cipta. Berdasarkan rumusan tersebut di atas, jelas bahwa *Trips Agreement* mengisyaratkan *source code* yang juga dikenal sebagai program aplikasi (*aplication program*) dan *object code* atau sistem operasi (*operating systems*) dari program komputer merupakan dua elemen yang berbeda yang diakui sebagai suatu ciptaan yang masing-masing dilindungi dengan hak cipta.<sup>9</sup>

Pengertian program komputer dalam UUHC 2014 terdapat dalam Pasal 1 angka 9 Menetapkan:

Pasal 1 angka (9) UUHC 2014

“Program komputer 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.”

Salah satu tujuan perlindungan karya cipta program komputer adalah untuk mencegah pihak lain memanfaatkan karya tersebut secara tidak sah atau tanpa hak untuk tujuan komersial. Tindakan pelanggaran ini dikenal dengan pembajakan hak cipta. Pembajakan hak cipta atas *software* pada kenyataannya selama ini secara sadar atau tidak dilakukan oleh banyak pihak.<sup>10</sup> Seorang pengguna *software* hanya dapat membuat 1 salinan atau adaptasi atas *software* yang dimiliki olehnya secara sah, yang digunakan untuk penelitian dan pengembangan *software* tersebut dan untuk dijadikan arsip atau cadangan yang hanya digunakan sendiri. Pembuatan salinan cadangan tersebut tidak dianggap pelanggaran hak cipta. Apabila pengguna *software* tersebut telah berakhir penggunaannya, maka salinan atau adaptasi *software* tersebut harus dimusnahkan. Pemusnahan salinan atau adaptasi *software* dimaksudkan agar menghindari pemanfaatan oleh pihak-pihak lain dengan tanpa hak.

<sup>9</sup> Elyas Ras Ginting, *Op Cit*, hlm. 152.

<sup>10</sup> Yusran Isnaini, *Op Cit*, hlm. 35.

Ada 5 katageori *software* yang dikelompokkan sesuai jenis lisensi *software* yang ada, yakni:<sup>11</sup>

1. *Software Public Domain* berlaku untuk produk *software* yang sudah tidak terikat oleh pemilik hak cipta sehingga dapat digunakan dan dimodifikasi serta disebarluaskan tanpa batasan. Kode sumber tidak selalu tersedia, dan tidak ada biaya lisensi.
2. *Free/Open Source Software* (FOSS) berbeda dengan *Public Domain* karena pemilik hak cipta tetap memberikan batasan, misalnya pencantuman namanya, tidak mengubah lisensi, dsb. Kode sumber selalu tersedia (di internet atau di tempat yang ditunjukkan pemilik hak cipta), dan tidak ada biaya lisensi. Hanya produk berlisensi FOSS yang memberi perlindungan hukum secara penuh terhadap kemerdekaan menggunakan dan mengembangkan *software*.
3. *Freeware* adalah *software* gratis, dalam pengertian tidak ada biaya lisensi, namun tidak menyediakan kode sumber, dan tidak membebaskan penggunaan untuk apa saja (misal hanya untuk non komersial). *Freeware* berbeda dengan *Public Domain* karena masih ada batasan dari pemilik hak cipta. *Freeware* berbeda dengan *Free/Open Source* karena tidak tersedia kode sumber dan tidak bebas dimodifikasi.
4. *Shareware* seperti *software* gratis *Freeware*, tapi hanya untuk periode tertentu, misal gratis (tidak ada biaya lisensi) digunakan selama satu bulan. Setelah periode gratis habis, pengguna harus membayar lisensi atau mengunduh kembali versi lengkap atau lanjutannya. Apogee itu pembuat game video yang hanya memberikan gratis (tidak ada biaya lisensi) untuk sebagian produknya, tapi meminta bayaran lisensi untuk sebagian produk yang lain.
5. *Proprietary software* adalah umumnya produk yang pemilik hak ciptanya membatasi penggunaan, pemodifikasian, dan penyebarluaskan karya *software*-nya, dengan cara menarik biaya lisensi. Kode sumber *proprietary software* tidak disediakan oleh pemilik hak cipta. Beberapa produk *Proprietary software* juga menyediakan versi gratis dalam waktu terbatas atau *Shareware*, biasanya untuk promosi atau demo sehingga disebut juga versi demo.

Pada praktiknya pembuat OSS memberi izin kepada penggunanya untuk menjalankan program tersebut untuk kegiatan apapun seperti kebebasan untuk menjalankan programnya, ada kebebasan untuk mempelajari program itu bekerja, kebebasan untuk menyebarluaskan kembali hasil salinan program tersebut, kebebasan untuk meningkatkan kinerja program serta tidak merahasiakan kode sumber (*source code*) program. Berdasarkan hal tersebut OSS berbeda dengan *Proprietary software*, orang lain tidak dapat memodifikasi dan menyebarluaskan program yang sifatnya *proprietary* karena harus mendapatkan izin dari pemiliknya.

Kebalikan dari OSS adalah *Proprietary Software/Closed Source Software*, yakni program yang kode sumbernya dirahasiakan oleh pengembang. *Proprietary* dapat diterjemahkan sebagai "berpemilik" yang artinya hak menggunakan, hak memodifikasi, dan hak menyebarluaskan program *proprietary* "hanya ada pada" pemilik hak cipta. Orang lain harus mendapatkan izin dari pemilik hak cipta untuk menggunakan, memodifikasi, dan menyebarluaskan program *proprietary*. Disebut "kebalikan" karena pemilik hak cipta OSS tidak melarang penggunaan, pemodifikasian, dan penyebarluasan program ciptaannya atau program hasil modifikasi/turunan. Jika ada program yang boleh dikopi/digunakan, tapi pemilik hak cipta tidak menyediakan kode sumber sehingga tidak dapat diubah, atau kode sumber

<sup>11</sup>Rusmanto Maryanto, *Lisensi-Lisensi Open Source Software*, (tanpa tahun), hlm. 2-3, [https://www.academia.edu/5833756/Lisensi-lisensi\\_Software\\_Open\\_Source](https://www.academia.edu/5833756/Lisensi-lisensi_Software_Open_Source), [23/01/2018].

tersedia tapi tidak boleh diubah, atau dapat diubah tapi tidak boleh disebarluaskan, maka program itu bukan OSS.<sup>12</sup>

Lisensi OSS menerangkan apapun yang dapat kita lakukan (sah secara hukum) dengan aplikasi dan kode sumbernya. Dengan kata lain, lisensi OSS menjelaskan hak pembuat proyek yang diberikan untuk orang lain. Beberapa hak utama yang lisensi OSS berikan termasuk diantaranya hak untuk menggunakan, menyalin, memodifikasi, dan mendistribusikan. Mari kita lihat lebih dekat tentang lisensi OSS.<sup>13</sup>

#### 1. Hak penggunaan

Lisensi OSS dapat menerangkan tentang siapa saja yang dapat menggunakan *software*, seperti, Semua orang: baik pengguna perorangan atau komersial dapat menggunakan *software*. Dengan kata lain, kita bisa menggunakan *software* dalam konteks apa saja termasuk produk atau jasa yang kita jual untuk mendapatkan keuntungan. Pengguna non-komersial: hanya pengguna yang tidak mencari keuntungan dari penggunaan *software*. Untuk pengguna komersial mungkin memerlukan untuk membayar biaya lisensi untuk penggunaan komersial.

#### 2. Hak menyalin

Lisensi OSS dapat menerangkan bagaimana kita dapat menyalin produk. Sebagai contoh, kita mungkin akan diizinkan untuk di mana saja kita ingin menggunakannya termasuk desktop komputer, web server, dan sebagainya. Selain itu, lisensi dapat membatasi beberapa banyak salinan atau dalam konteks apa yang dapat kita salin dari *software*. Sebagai contoh, kita mungkin akan diizinkan untuk menyalin *software* untuk komputer sendiri tetapi dibatasi dari menyalin ke komputer klien.

#### 3. Hak memodifikasi

Lisensi OSS bervariasi dalam memberikan izin untuk melakukan modifikasi produk. Sebuah lisensi permissive memungkinkan kita untuk: Membuat modifikasi untuk produk yang diinginkan. Kita dapat mengubah kode sumber untuk menambah atau menghapus fitur. Menggunakan beberapa atau semua produk di produk lain kita sendiri tanpa biaya, bahkan jika kita menjual produk untuk mendapat keuntungan. Lisensi produk kita dibawah syarat-syarat yang kita inginkan, seperti menggunakan lisensi OSS yang berbeda atau membuat sumber kode tertutup produk. Sedangkan, lisensi *restrictive*: Kita tidak dapat membuat modifikasi pada kode sumber asli, atau kita dapat memodifikasi kode sumber tetapi tidak dapat mengenakan biaya untuk modifikasi yang kita lakukan, atau kita dapat memodifikasi kode sumber atau menggunakan kode sumber pada produk kita sendiri, tetapi kita harus melisensi ulang produk di bawah persyaratan yang sama dengan produk asli.

#### 4. Hak distribusi ulang

Lisensi OSS dapat menerangkan bagaimana kita dapat mendistribusikan *software* atau produk lain yang kita buat yang menggabungkannya dengan *software* asli. Beberapa contoh hak distribusi ulang: Kita mungkin akan diizinkan untuk mengenakan biaya bagi pengguna yang mendownload produk dari website kita, bahkan jika produk tersebut tersedia secara gratis di internet. Kita mungkin diminta untuk memberikan kode sumber atau pemberitahuan lain untuk pengguna, baik apakah mereka membayar biasa akses atau tidak.

<sup>12</sup> Rusmanto Maryanto, “Definisi dan Sejarah Open Source Software”, (tanpa Tahun), hlm. 2, [http://www.academia.edu/5833668/Definisi\\_dan\\_Sejarah\\_Open\\_Source](http://www.academia.edu/5833668/Definisi_dan_Sejarah_Open_Source), [24/06/2018].

<sup>13</sup> <https://blog.idwebhost.com/tips-keren/apa-itu-lisensi-open-source/>, [23/01/2018].

Pencipta mempunyai hak-hak yang dinamakan hak moral dan hak ekonomi. Yang dinamakan hak-hak moral tetap berada pada pencipta, tidak dapat dialihkan kepada pihak lain. Hak untuk mengeksploitasi suatu ciptaan (= hak ekonomi) seperti halnya hak-hak moral, pada mulanya ada pada pencipta. Namun, jika pencipta tidak akan mengeksploitasinya sendiri, pencipta dapat mengalihkannya kepada pihak lain yang kemudian menjadi pemegang hak. Pengalihan hak eksploitasi/hak ekonomi suatu ciptaan biasanya dilakukan berdasarkan kesepakatan bersama yang dituangkan dalam suatu perjanjian. Ada dua pengalihan hak ekonomi yang dikenal dalam praktik yaitu melalui lisensi dan penyerahan.<sup>14</sup>

Apabila melihat hadirnya model lisensi publik (*General Public License- GPL*) yang telah dikenalkan oleh Richard M. Stallman melalui Project GNU yaitu lisensi paling terkenal dan banyak digunakan dalam OSS yang memberikan hak kepada siapapun untuk dapat menggunakan dan mengubah program dengan syarat tidak mengubah lisensinya. Proyek GNU ini adalah jalan untuk menangani maraknya komersialisasi atas pengembangan informasi terutama lisensi yang terdapat dalam (*Close Source Software*). Berkaitan dengan hal tersebut apabila mengacu pada Pasal 83 UUHC 2014 yang mengatur tentang lisensi menetapkan:

Pasal 83 ayat (1) UUHC 2014

“Perjanjian Lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya.”

Pasal 83 ayat (2) UUHC 2014

“Perjanjian Lisensi yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 82 tidak dapat dicatat dalam daftar umum perjanjian Lisensi. “

Pasal 83 ayat (3) UUHC 2014

“Jika perjanjian Lisensi tidak dicatat dalam daftar umum sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perjanjian Lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga.”

Pasal 83 ayat (4) UUHC 2014

“Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.”

Apabila melihat ketentuan yang terdapat dalam Pasal 82 UUHC 2014. Perjanjian lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam Perjanjian Umum Perjanjian Lisensi Hak Cipta jika tidak maka perjanjian lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum pada pihak ke 3. Pihak ke 3 yang dimaksud adalah pihak yang selanjutnya menerima lisensi. Perjanjian lisensi antara Pencipta atau Pemilik Hak Terkait dengan pihak lain yang menerima pengalihan hak cipta tersebut untuk dieksploitasi hak ekonominya yang akan mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya yang dialihkan hak ekonominya berdasarkan suatu perjanjian tertulis, perjanjian lisensi tertulis yang disepakati antara Pencipta atau Pemilik Hak Terkait dengan Pemegang Hak Cipta. Pencatatan lisensi ini dilakukan mengingat KI khususnya hak cipta memiliki nilai ekonomi dan agar mempunyai akibat hukum bagi pihak ke 3.

Melihat kondisi tersebut, apakah perlu lisensi yang sifatnya gratis atau lisensi pengguna akhir harus tetap dicatatkan?, menurut pendapat Penulis lisensi yang sifatnya gratis atau lisensi pengguna akhir tidak perlu dicatatkan, apabila dicatatkan hal ini akan menghambat perkembangan OSS itu sendiri. Lisensi OSS di desain untuk pengembang/*developers*, dan

<sup>14</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, P.T. Alumni, Bandung, 2009, hlm. 118-119.

pengguna agar dapat membuat perkembangan dalam dunia Teknologi Informasi dengan mempelajari, memodifikasi, menyalin serta dapat digunakan bagi pengguna lain dengan cara mengembangkan kode sumbernya yang dapat diakses bagi para pengembang untuk pengembangan yang lebih baik.

Sudah seharusnya menurut pandangan Penulis dibentuk suatu Peraturan yang mengatur Lisensi Kekayaan Intelektual dalam bentuk Peraturan Pemerintah yang tidak hanya membuat aturan yang berkaitan dengan Pencatatan Lisensi namun juga membahas kedudukan hukum terkait lisensi yang bersifat publik/gratis dan *end users*. Sehingga ada pengecualian dan tetap memiliki akibat hukum bagi pihak ke 3, karena apabila dilihat dari lisensi yang bersifat gratis tidak untuk mencari keuntungan. Hal ini tentu berbeda apabila melihat lisensi yang berbayar yang memiliki nilai ekonomis dalam setiap lisensi produk karyanya dan perlu untuk dicatatkan perjanjian lisensi dalam Daftar Umum Perjanjian Lisensi Hak Cipta.

### **Peran *Open Source Software* dalam Mencegah Pembajakan *Software* ilegal**

OSS biasanya dikembangkan didalam suatu perusahaan atau komunitas, hal tersebut tentunya menjadi sebuah pilihan apabila perusahaan atau komunitas memiliki anggaran yang terbatas sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Salah satu manfaat atau kelebihan pengembangan *software* secara *open source* (terbuka) adalah biaya yang lebih kecil daripada menggunakan cara *proprietary* (tertutup) demikian pula manfaat bagi pengguna, produk FOSS (*Free/Open Source Software*) memiliki total biaya kepemilikan atau TCO (*Total Cost of Ownership*) yang lebih rendah daripada TCO produk *proprietary*. Total biaya kepemilikan itu mencakup biaya pengadaan (termasuk jika ada biaya lisensi), biaya pemasangan, biaya perawatan atau *maintenance* (termasuk biaya *update* atau *upgrade*), dan lain-lain.

Perlu untuk diingat bahwa Indonesia adalah negara ke sebelas dengan jumlah peredaran *software* bajakan, kerugian akibat maraknya penggunaan *software* atau perangkat lunak komputer mencapai US\$ 1,46 miliar atau Rp 12,8 triliun. Pada April 2012, *International Data Corporation* merilis Indonesia menempati peringkat kesebelas dengan peredaran *software* bajakan sebesar 86 persen. Indonesia juga masuk 20 negara tertinggi dalam urusan pembajakan perangkat lunak itu. Tingginya angka pembajakan itu berdampak negatif terhadap negara, antara lain potensi penerimaan negara yang hilang di sektor pajak, hilangnya peluang kerja, dan kurangnya kreativitas membuat *software* sendiri. Juga menurunnya daya saing bagi industri kreatif di Indonesia dari negara-negara yang menjadi mitra dagang Indonesia.<sup>15</sup>

Perkembangan *software* di Indonesia semakin berkembang pesat dengan majunya era teknologi terutama untuk kepentingan Ilmu Pengetahuan dan Pendidikan, hal tersebut berdampak atas penggunaan OSS yang telah berkembang pesat saat ini. Berdasarkan pentingnya perkembangan OSS di Indonesia saat ini dapat dilihat dari tindakan Pemerintah telah mendeklarasikan gerakan *Indonesia Go Open Source Software* (IGOS) dan selain itu Pemerintah juga menekankan pentingnya Penggunaan OSS di lingkungan Pemerintah dengan dikeluarkannya Surat Edaran Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara Republik Indonesia Nomor SE/01/M.PAN/3/2009 tentang Pemanfaatan Perangkat Lunak Legal dan *Open Source Software*, hal tersebut menjadi solusi yang harus diambil oleh setiap Instansi Pemerintah baik Pusat maupun Daerah untuk menggantikan *software* yang belum legal dan menghemat anggaran Pemerintah.

Manfaat atau kelebihan pengembangan *software* secara OSS (terbuka) adalah biaya yang lebih kecil daripada menggunakan cara *proprietary* (tertutup). Demikian pula manfaat bagi

<sup>15</sup><https://nasional.tempo.co/read/415717/kerugian-akibat-software-bajakan-rp-128-triliun>, [21/01/2018].

pengguna, produk OSS memiliki total biaya kepemilikan atau TCO (*Total Cost of Ownership*) yang lebih rendah daripada TCO produk *proprietary*. Total biaya kepemilikan itu mencakup biaya pengadaan (termasuk jika ada biaya lisensi), biaya pemasangan, biaya perawatan atau maintenance (termasuk biaya update atau upgrade), dan lain-lain. Namun, secara keseluruhan kelebihan manfaat positif yang bisa diperoleh dengan menggunakan OSS, diantaranya:

1. Solusi Bagi Indonesia Menekan Pembajakan *Software*, OSS memungkinkan kita untuk tidak lagi menggunakan milik orang lain secara tidak sah. Dengan menggunakan OSS kita dapat mengurangi tingkat pembajakan *software* berlisensi yang bisa merugikan vendor *software* dan merupakan beban moral bagi para pengguna *software* bajakan;
2. Memudahkan Penggunaan Bahasa dan Budaya Lokal (*Localization*);
3. Menghemat Anggaran Pemerintah;
4. Mengurangi Ketergantungan Terhadap Impor, Alasan utama yang mendorong negara-negara berkembang mengadopsi sistem FOSS adalah biaya lisensi yang sangat besar jika memilih perangkat lunak *proprietary*, Cadangan devisa yang dihemat dengan menggunakan FOSS ini dapat digunakan untuk tujuan pengembangan lainnya;
5. Meningkatkan Kemampuan Mengembangkan Perangkat Lunak Lokal;
6. Ketersediaan/Kestabilan (*Reliability/Stability*) Lebih Tinggi, OSS sangat dikenal dengan ketersediaan dan kestabilannya yang tidak mudah *hang*.

Namun, secara keseluruhan kelebihan manfaat positif yang bisa kita peroleh dengan menggunakan OSS, diantaranya:

1. Kreativitas: Dengan OSS kita bisa mempelajari cara kerja suatu perangkat lunak, memodifikasinya, bahkan membuat produk baru dari sumber yang ada.
2. Kemandirian: Kita tidak perlu lagi tergantung pada suatu produk tertentu, bahkan dengan OSS kita bisa membuat produk yang sekelas dengan perusahaan berskala raksasa seperti Microsoft.
3. Banyaknya tenaga (SDM) untuk mengerjakan proyek: Proyek OSS biasanya menarik banyak developer, misalnya: pengembangan web server Apache menarik ribuan orang untuk ikut mengembangkan dan memantau.
4. Kualitas produk lebih terjamin: Hal ini dikarenakan evaluasi dapat dilakukan oleh banyak orang, sehingga kualitas produk dapat lebih baik. Namun, hal ini hanya berlaku untuk produk OSS yang ramai dikembangkan orang. Tidak selamanya OSS dikembangkan oleh banyak orang, karena bisa juga dilakukan oleh individual.
5. Lebih aman (*secure*): Sifatnya yang terbuka membuat produk OSS dapat dievaluasi oleh siapa pun. Public scrutiny merupakan salah satu komponen penting dalam bidang keamanan. Secara umum, OSS memiliki potensi untuk lebih aman meskipun dia tidak terkendali secara otomatis. Namun, hal ini dapat tercapai, jika security by obscurity bukan tujuan utamanya.
6. Perangkat lunak yang stabil: perangkat lunak OSS jarang menyebabkan perangkat lunak yang lama mengalami kerusakan atau tidak bekerja, contohnya sistem operasi linux sangat mendukung hampir seluruh program yang ada.
7. Frekwensi *Upgrade: software* dari sistem operasi linux hampir semuanya dimudahkan dalam proses *upgrade* (harus memiliki koneksi dengan internet).

Memfaatkan OSS secara luas sebenarnya akan memberikan keuntungan seperti, adanya ketersediaan *Source Code* dan hak untuk memproduksi, mencegah *software privacy* yang melanggar hukum, kegagalan (*bugs, error*) lebih cepat ditemukan/diperbaiki dan lain-lain, untuk membuat suatu OSS membutuhkan waktu, biaya dan tenaga, dalam OSS orang lain boleh memodifikasi dengan menambah/mengurangi *software* tersebut asalkan tidak menghilangkan *Credit* atas kontributornya.

**Penutup****Kesimpulan**

1. Pengaturan lisensi di UUHC 2014 masih belum memberikan kepastian hukum terkait penggunaan lisensi OSS atau lisensi gratis, seharusnya dibentuk suatu Peraturan yang mengatur Lisensi Kekayaan Intelektual dalam bentuk Peraturan Pemerintah yang tidak hanya membuat aturan yang berkaitan dengan Pencatatan Lisensi namun juga membahas kedudukan hukum terkait lisensi yang bersifat publik/gratis dan *end users*. ketentuan dalam lisensi OSS menerangkan apapun dapat dilakukan, diantaranya hak untuk menggunakan, menyalin, memodifikasi dan dapat distribusikan. selain hal tersebut, Lisensi OSS adalah lisensi yang sifatnya gratis. Dilihat dari Pasal 83 UUHC 2014, lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam Perjanjian Umum Lisensi Hak Cipta agar memiliki akibat hukum. Hal ini akan menghambat perkembangan OSS itu sendiri, karena lisensi OSS adalah lisensi yang sifatnya gratis dan seharusnya tidak perlu dicatatkan dalam Perjanjian Lisensi Hak Cipta karena sifat OSS adalah untuk mengembangkan dan membagikan sumber kode OSS tersebut sehingga dapat digunakan semua orang, baik pengembang/*developers* atau pengguna akhir.
2. Perlu diingat bahwa di Indonesia masih terdapat peredaran *software* bajakan yang dijual bebas. Hal ini dapat mengakibatkan Pencipta *software* mengalami kerugian secara ekonomis dan mengurangi kreativitas serta inovasi yang akan berdampak bagi perekonomian negara. Namun OSS dapat menjadi salah satu solusi untuk mengurangi pembajakan *software* di Indonesia, sehingga sangat penting untuk dikembangkan OSS baik di Pemerintahan Pusat maupun Daerah, Perusahaan Swasta, Pendidikan, Komunitas-Komunitas. OSS memungkinkan kita untuk tidak lagi menggunakan milik orang lain secara tidak sah dengan menggunakan OSS maka dapat mengurangi tingkat pembajakan *software* berlisensi yang bisa merugikan vendor *software*.

**Saran**

1. Mengingat di UUHC 2014 belum diatur terkait lisensi yang bersifat publik atau gratis, hal ini perlu disadari bahwa Penggunaan OSS di Indonesia sudah banyak digunakan, baik di Pemerintahan Pusat dan Daerah, Perusahaan Swasta, Pendidikan, dan banyaknya Komunitas OSS yang beredar. Sehingga dibutuhkan pengaturan mengenai lisensi gratis, Selain hal tersebut masalah pencatatan lisensi gratis perlu kejelasan dalam kedudukan hukumnya agar memberikan kepastian hukum dalam implementasinya.
2. OSS sudah mulai berkembang di Indonesia, namun masih banyak masyarakat yang belum mengetahui secara jelas penggunaan OSS. Hal tersebut dapat diatasi dengan sosialisasi, seminars serta *workshop*, selanjutnya bisa dilakukan dengan perlombaan ataupun penghargaan kepada masyarakat yang memiliki ketertarikan dalam mengembangkan program OSS.

**Daftar Pustaka****Buku**

- Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.
- Eddy Damian, *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*, Bandung: P.T. Alumni, 2012.
- \_\_\_\_\_, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: P.T. Alumni, 2009.
- Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta di Indonesi Analisis Teori dan Praktik*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012.

Yusran Isnaini, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, Ghalia Indonesia, Bogor, 2009.

**Jurnal:**

Nur Aini Rakhmawati, “Software Open Source, Software Gratis”, *Juti*, 5:1, Januari, 2016.

**Sumber Lain**

Apa yang dikerjakan Seorang System Analist, Edisi 003, Minggu III Maret 1998, <http://members.tripod.com/~tiponline/kecap3.htm>.

<https://blog.idwebhost.com/tips-keren/apa-itu-lisensi-open-source/>.

<https://nasional.tempo.co/read/415717/kerugian-akibat-software-bajakan-rp-128-triliun>.

Richard Stallman, *Mengapa Perangkat Lunak Seharusnya Bebas*, 24 April 1992, [www.stallman.org](http://www.stallman.org).

Rusmanto Maryanto, *Lisensi-Lisensi Open Source Software*, (tanpa tahun), [https://www.academia.edu/5833756/Lisensi-lisensi\\_Software\\_Open\\_Source](https://www.academia.edu/5833756/Lisensi-lisensi_Software_Open_Source).

Rusmanto Maryanto, “Definisi dan Sejarah Open Source Software”, (tanpa Tahun), [http://www.academia.edu/5833668/Definisi\\_dan\\_Sejarah\\_Open\\_Source](http://www.academia.edu/5833668/Definisi_dan_Sejarah_Open_Source).