



ASPEK HUKUM PERLINDUNGAN HAK CIPTA PROGRAM KOMPUTER DI DALAM *CREATIVE COMMONS* INDONESIA

Inggrid Holonita Dosi*, Budi Santoso, Rinitami Njatrijani
Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro
E-mail : inggrid.dosi@yahoo.co.id

Abstrak

Salah satu hasil karya teknologi yang populer saat ini adalah program komputer, program komputer merupakan hasil karya cipta manusia yang juga dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Melihat perkembangan zaman ini munculah *Creative Commons* Indonesia yang diadopsi dari *Creative Commons* yang merupakan membuka kesempatan bagi semua orang untuk melindungi karyanya dengan cara yang mudah dan gratis. Standar Perlindungan Hak Cipta terdiri dari Keaslian yang diminta perwujudan (ekspresi) dari ide sehingga yang dilindungi sudah merupakan bentuk nyata suatu Ciptaan, Persyaratan kreativitas terkait dengan adanya kreasi intelektual pribadi, sedangkan persyaratan perwujudan merupakan konsep bentuk material yang merujuk pada suatu ciptaan sebagai tujuan perlindungan Hak Cipta. Hak Cipta melindungi ekspresi dalam bentuk material, bukan ide atau informasinya yaitu Ciptaan dibentuk dengan Cipta, karsa, dan rasa manusia. Sementara Perlindungan Program Komputer dalam *Creative Commons Indonesia* sama dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu Program Komputer dilindungi Kode Sumber maupun Kode Objeknya. Di dalam lisensi tersebut terdapat kesepakatan antara Pencipta dan Penerima Lisensi untuk melisensikan Ciptaannya. Mengenai Lisensi Terbuka Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual telah merancang Peraturan Pemerintah untuk tidak mengharuskan Lisensi Terbuka untuk mencatatkan Lisensi kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual

Kata Kunci: Perlindungan Hak Cipta, Program Komputer, *Creative Commons* Indonesia

Abstract

One of the popular technology is a computer program, the work of human creativity which is also protected by Act No. 28 of 2014 on Copyright. Due to rapid developments, Creative Commons Indonesia that adopted from Creative Commons is created. This is an opportunity for everyone to easily protect his work. The Standard of Copyright Protection consists of Authenticity, Creativity and Creation Manifestation. The authenticity that is requested is an expression of the idea thus works protected is already a tangible form, in any medium of expression used. Creativity associated with their personal intellectual creations, while the requirements manifestation is a concept that refers to the material form of a work for the purpose of protection of Copyright. Copyright protects the expression in the form of the material, not the ideas or information that is Creation was formed with the Copyright, initiative, and a sense of human and not a work beyond human. The creation was formed with the idea, intention, and sense and not with something beyond human the creation. While the Protection of Computer Programs in Indonesia same with the Creative Commons Act No. 28 of 2014 on Copyrights are Computer Program that the Source Code and Object Code of Computer Program are protected. Legal consequence on the use of a Creative Commons license Indonesia. With the six license granted, which are included in the license agreement between the Creator and the Licensee to license his work. Concerning the Open Licensing Directorate General of Intellectual Property Rights has designed a Government Regulation for not requiring the Open License like Indonesia Creative Commons to record the license to the Directorate General of Intellectual Property Rights.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Permasalahan baru dalam bidang hak cipta nampaknya kian hari akan terus berkembang. Hal ini seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan sebagai bagian dari objek yang dilindungi oleh hak cipta. Konsekuensi ini tentunya menuntut agar hukum hak cipta sebagai instrumen dalam upaya memberikan perlindungan hak cipta akan senantiasa disesuaikan dengan perkembangan tersebut.¹

Pesatnya perkembangan teknologi digital membawa perubahan terhadap pengaturan hak cipta. Hal tersebut terlihat pada awal mula perlindungannya meliputi seni dan sastra. Namun dengan pesatnya perkembangan teknologi digital, perlindungan yang dalam *Berne Convention* belum cukup menjangkau dan memadai karena konvensi itu belum mengatur transaksi elektronik, internat, dan memadai karena konvensi itu belum mengatur transaksi elektronik, internet, dan pengalihan hak di dunia maya lain. Untuk itu, dalam memenuhi perlindungan hak cipta melalui elektronik, internet, dan dunia maya lain pengaturan lebih lanjut

diatur melalui *WIPO Copyright Treaty*

Pergeseran sistem hukum seperti itu berakibat terhadap objek perlindungan yang ditransaksi secara elektronik. Salah satunya adalah karena hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Benda bergerak adalah benda yang karena sifatnya dapat berpindah atau dapat dipindahkan tanpa mengubah wujud dan hakikatnya atau beda bergerak karena undang-undang.

Hak Cipta melindungi ekspresi ide atau gagasan bukan melindungi ide atau gagasan atau fakta tertentu; dikenal dengan prinsip *tangible form/* prinsip ide/ prinsip *fixation*²

Perlindungan hak cipta meliputi ekspresi dan tidak meliputi ide, prosedur, metode operasi atau konsep matematis sejenisnya.

Perkembangan teknologi yang sangat pesat menimbulkan dampak dramatis terhadap distribusi karya-karya yang dilindungi hak cipta lewat media komunikasi massa, terutama internet di masa ini. Hal ini mengakibatkan perperangan budaya dan bisnis antara (1) pemilik hak cipta dan *content provider* di satu

¹ Budi Agus Riswandi & Siti Sumartiah, 2006, *Masalah-masalah HAKI Komtemporer*, Yogyakarta.

² Budi Santoso, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual*, Semarang, Pustaka Magister, halaman 98.

pihak, dan (2) pencipta teknologi dan pengguna teknologi yang melanggar hak cipta karya di pihak lain³

Menurut Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta adalah hak ekslusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Salah satu hasil karya teknologi yang populer saat ini adalah program komputer, program komputer merupakan hasil karya cipta manusia yang juga dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menurut Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk kode, skema atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu

Di era digital seperti sekarang ini program komputer bisa jadi masalah

bagi pencipta dan pengguna teknologi karena budaya plagiat dan *copy paste* semakin meluas. Kemudahan akses internet dapat membuka, baik sekadar melihat ataupun mengunduh program komputer itu sendiri. Keuntungan bagi pencipta adalah karyanya tersebar dan namanya semakin populer seiring dengan karyanya yang semakin meluas. Kerugiannya ciptaan tersebut dieksploitasi tak sesuai dengan keinginan pencipta dan tanpa sepengertahan pencipta. Apalagi, jika tidak memberi manfaat baik secara moral maupun ekonomi bagi pencipta

Hak cipta terhadap program komputer mempunyai hak yang absolut yang timbul secara otomatis ketika karya tersebut telah diwujudnyatakan sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Dalam mengantisipasi permasalahan tersebut khususnya untuk program komputer dilakukan melalui perjanjian lisensi, perlinungan perlu pengalihan hak dari pemegang hak cipta kepada pengguna, pengalihan hak dapat berupa hibah, waris, atau perjanjian lisensi. Perjanjian lisensi program

³ Kusuma Prasetyo Putro "Creative Commons Lisence sebagai Alternatif Perlindungan Karya Cipta Musik di Era Digital". Makalah. halaman. 1



komputer dapat dilakukan melalui *free license* dan tidak perlu bayar umumnya dilakukan untuk *software open source*, dan perjanjian lisensi dapat dilakukan secara komersial dan harus membayar umumnya dilakukan untuk *software close source*

Menurut Pasal 1 Angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menerangkan 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.

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.

Menurut Pasal 80 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa:

- (1) Kecuali diperjanjian lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat

(2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2)

- (2) Perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait
- (3) Kecuali diperjanjian lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disertai kewajiban penerima lisensi untuk memberikan Royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu lisensi

- (4) Penentuan besaran royalti sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan tata cara pemberian royalti dilakukan berdasarkan perjanjian lisensi antara Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dan penerima Lisensi

Perjanjian lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal HKI dengan pertimbangan hukum agar perjanjian lisensi tersebut dapat berlaku bagi pihak ketiga. Alasan lain perjanjian lisensi tersebut dapat berlaku bagi pihak ketiga. Alasan lain perjanjian lisensi wajib dicatatkan untuk menjaga agar tidak merugikan perekonomian Indonesia dan mencegah usaha tidak

sehat atau persaingan curang. Hal ini tercantum pada pasal 83 ayat 1 Undang-Undang tentang Hak Cipta yang berbunyi Perjanjian harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya, hal ini di dukung dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Syarat dan Tata Cara Permohonan Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual hal ini masih merupakan penelitian yang harus dibuktikan karena dalam perlindungan melalui pendaftaran di *Berne Convention* masalah pengaturan ini diserahkan masing-masing negara peserta-peserta anggota konvensi. Perlindungan di beberapa negara ada yang menerapkan sistem wajib daftar, tidak wajib daftar, *automatically/otomatis* maupun *voluntary*. Seperti China menerapkan sistem wajib daftar, Indonesia menerapkan tidak wajib daftar/deklaratif.

Dalam pelaksanaannya Undang-Undang Hak Cipta masih menimbulkan berbagai macam pro dan kontra di masyarakat. Di satu sisi menunjukkan bahwa pemerintah bermaksud melindungi perjanjian lisensi hak cipta program komputer dengan dicatatkan

ke Direktorat Jenderal HKI. Perjanjian lisensi yang tidak dicatatkan tidak mengikat bagi pihak ketiga. Hal ini bertentangan dengan asas kebebasan berkontrak yang diatur dalam Pasal 1320 Pasal 1338 KUPerdata. Selain itu objek perlindungan program komputer dapat dilindungi dengan paten, rahasia dagang, atau dapat dilindungi dengan hak cipta.

Melihat keresahan ini munculah *Creative Commons* Indonesia yang diadopsi dari *Creative Commons* membuka kesempatan bagi semua orang untuk melindungi karyanya dengan cara yang mudah dan gratis. *Creative Commons* menciptakan sebuah solusi untuk menghargai sebuah karya cipta namun tidak semata didasarkan atas nilai ekonomi tetapi berdasarkan kepada sejauh mana hasil karya bisa dibagi dan bisa memberi manfaat bagi masyarakat luas. Organisasi menerbitkan beberapa set lisensi hak cipta yang dikenal dengan Lisensi *Creative Commons*. Lisensi *Creative Commons* memberikan kesempatan untuk semua orang yang ingin mempublikasikan karyanya tanpa harus takut karyanya akan disalahgunakan

Lisensi *Creative Commons* ditujukan untuk

karya kreatif, seperti program komputer, musik, film, blog, artikel, sastra, bahan ajar dan lain-lain. Berbeda dengan Undang-Undang Hak Cipta yang mensyaratkan adanya pencatatan melalui Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dengan biaya yang telah ditetapkan, lisensi *Creative Commons* justru bisa didapatkan cukup dengan berkunjung ke website www.creativecommons.org

Creative Commons memungkinkan pencipta atau lisensor mempertahankan hak cipta tapi juga memungkinkan orang lain untuk menggunakan karya tanpa izin dan tanpa pembayaran, selama mereka mencatumkan sumber dan penciptanya. Lisensi ini sudah banyak digunakan pencipta untuk melindungi karya-karyanya yang mereka unggah.

Seperti album dengan label *Yes No Wave* karena dipublikasikan dengan menggunakan lisensi *Creative Commons*, publik punya akses terbuka untuk menyebarkan, menyalin, menggunakan, dan mengubahnya secara bebas sehingga mampu mengembangkan aset karya

seni budaya ke bentuk-bentuk baru.⁴

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta program komputer yang diunggah dalam *Creative Commons* Indonesia
2. Bagaimana akibat hukum atas penggunaan lisensi *Creative Commons* Indonesia sebagai perlindungan hak cipta program komputer

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi pemegang Hak Cipta program komputer yang diunggah dalam *Creative Commons* Indonesia
2. Untuk mengetahui akibat hukum atas penggunaan lisensi *Creative Commons* Indonesia sebagai perlindungan hak cipta program komputer

II. METODE

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif. Istilah "pendekatan" adalah sesuatu hal (perbuatan, usaha) mendekati atau mendekatkan. Pendekatan secara yuridis dalam penelitian ini adalah pendekatan dari segi

⁴ Andi Baso Djaya, "Musik dan film merayakan Hari Kemerdekaan RI", Beritagar, diakses dari <https://beritagar.id/artikel/seni-hiburan/musik-dan-film-merayakan-hari-kemerdekaan-ri>, pada tanggal 14 Oktober 2016 pukul 17.50

peraturan perundang-undangan yang berlaku⁵

Spesifikasi penelitian yang akan digunakan dalam penulisan hukum ini adalah deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang menggambarkan secara lengkap tentang ciri, keadaaan, perilaku individu atau kelompok serta gejala berdasarkan fakta sebagaimana adanya⁶

Metode analisis yang dipergunakan oleh penulis adalah metode kualitatif. Metode kualitatif yaitu metode yang menganalisi erhadap data kualitatif yaitu data-data yang terdiri dari rangkaian kata-kata.⁷ Data yang terkumpul melalui kegiatan pengumpulan data pada akhirnya akan dianalisis dan diinterpretasikan untuk menjawab atau memecahkan masalah penelitian.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Program Komputer yang diunggah dalam *Creative Commons* Indonesia

1. Arti Penting Perlindungan Hukum bagi Pemegang Hak Cipta Program Komputer

Pemilik Hak Cipta bersifat eksklusif, Hak ini mempunyai kemampuan

melahirkan hak yang baru. Jadi, satu karya cipta mempunyai beberapa hak terikat dalam satu ikatan hak yang disebut Hak Cipta. Hak-hak lain yang ada dalam Hak Cipta tersebut dalam pemandatannya dapat dilakukan secara menyeluruh ataupun terpisah-pisah

Hak eksklusif, yaitu hak yang dimiliki oleh Pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu Ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Maka dari itu, tidak boleh seorang pun melakukan mengumumkan atau memperbanyak Ciptaan seseorang, kecuali dengan izin pemilik atau pemegang suatu Hak Cipta termasuk. Jadi, sebagai suatu hak eksklusif Hak Cipta tidak dapat diganggu gugat. Hal ini sejalan dengan prinsip *droit invioable et sacre* dari hak milik itu sendiri.

pengertian dari program komputer menurut Pasal 1 ayat 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar

⁵ Roni Hanitjo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, (Jakarta: Ghalia Indonesia , 1998), halaman 20.

⁶ *Ibid*

⁷ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2004, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, halaman 1

komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu

Kini perlindungan hukum merupakan upaya preventif yang diatur oleh undang-undang guna mencegah terjadi pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual oleh orang yang tidak berhak. Jika terjadi pelanggaran, upaya preventif menjadi upaya refresif, yang berarti pelanggaran hak orang lain itu harus diproses secara hukum. Jika terbukti melakukan pelanggaran itu akan dijatuhi hukuman sesuai dengan ketentuan undang-undang bidang Hak Kekayaan intelektual yang yang dilanggar itu. Undang-undang bidang Hak Kekayaan Intelektual mengatur jenis perbuatan pelanggaran serta ancaman hukumannya, baik secara perdata maupun secara pidana atau secara administratif.

2. Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Program Komputer berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Tidak semua Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan (*scientific*), seni (*artistic*), dan sastra (*literary*) dapat dilindungi Hak Cipta. Article 9 (2) TRIP's menetapkan bahwa:

"Copyright protection shall extend to expression and not to idea, procedures, methods of operation or mathematical concept as such"

Sedang Article 2 Berne Convention menetapkan:

1. *The expression... "literary and artistic works"*
2. *It shall, however, be a matter for legislation in the countries... to prescribe that works in general or any specified categories of works shall not be protected unless they have been fixed in some material form:*
3. *Translation, adaption.. shall be protected as original works without prejudice to the copyright in the original work*

Objek perlindungan dari sebuah perlindungan program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur *microprossecor* agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Dalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat atau Pencipta. Konvensi Bern memberi perlindungan untuk karya



literatur dan artistik. Menurut konvensi ini, program komputer dilindungi sebagai karya tulisan. Digolongkannya program komputer sebagai hasil karya yang berbasis teks atau tulisan (*literary works*) menurut konvensi ini adalah karena adanya proses penulisan kode-kode perintah (*coding*) dari *programmer* atau Pencipta yang memerlukan penguasaan pengetahuan yang cukup dalam teknik dan bahasa pemrograman. dan juga kesabaran dalam penulisan kode-kode tersebut, sehingga dihasilkan *source code* dari program komputer yang berupa teks yang dapat dimengerti oleh orang yang mengerti bahasa pemrograman

Berdasarkan sifat alamiah dari sebuah program komputer, maka sebenarnya secara umum program komputer (*software*) berdasarkan bentuknya dibagi menjadi 2 (dua) buah bentuk yaitu:⁸

1. Bentuk *Source Code*
Source Code (Kode Sumber) adalah sebuah arsip (*file*) program yang berisi pernyataan-pernyataan

(*statements*) pemrograman, kode-kode instruksi atau perintah, fungsi, prosedur, dan objek yang dibuat oleh seorang *programmer*. *Source Code* merupakan ekspresi dari si pencipta, dimana pencipta menuliskan kode-kode atau merancang kode tersebut sehingga memungkinkan sebuah program komputer melakukan suatu perintah.

2. Bentuk *Object Code*
Object code berasal dari kata *object* yang berarti objek atau tujuan dan *code* yang berarti sandi, kode, perintah yang diketikkan, dan lambang yang memiliki arti. Jadi *object code* berarti dianggap berkaitan dengan bahasa mesin yang didapatkan setelah kode program dikompilasi. *Source code* yang dimasukkan ke dalam komputer di dalam perangkat lunak yang umumnya ada dalam terminal kemudian *source code* ini akan diubah ke dalam bahasa mesin oleh *compiler* atau *interpreter* yang

⁸ Henny Marlyna dan Peggy Sherliana, 2008, *Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer menurut Undang-Undangan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta*, (Lex Jurnalica Vol. 5 No.2), halaman 119-120.

disebut sebagai *object code*. *Source code* yang telah di-*compile* atau di-*interpret* tersebut dinamakan *Object Code* (Kode Objek).

Pencipta sebagai pemilik hak cipta atas program komputer yang dibuatnya dapat memberikan hak kepada pihak lain untuk menggunakan/ menyebarluaskan/ memodifikasi program komputer buatannya dengan menggunakan mekanisme lisensi

3. Creative Commons Indonesia

Creative Commons merupakan organisasi nirlaba dari Amerika Serikat penyedia perangkat legal untuk digunakan dalam aktivitas berbagi konten di dalam jaringan (online) maupun di luar jaringan (offline). Perangkat legal yang dimaksud adalah seperangkat lisensi terbuka yang disebut sebagai Lisensi *Creative Commons* dalam kegiatan tersebut, *Creative Commons* dibantu oleh afiliasi-afiliasinya yang tersebar di seluruh dunia, termasuk *Creative Commons* Indonesia. Contoh upaya kerja sama yang dikontribusikan oleh *Creative Commons* Indoneisa kepada komunitas

Creative Commons dalam bahasa Indoneisa⁹

Perbedaan Model Lisensi Terbuka dengan Lisensi lainnya yaitu berbentuk lisensi standar yang memperbolehkan penerima lisensi untuk setidaknya menyebarluaskan, membuat tersedia untuk publik, dan memproduksi kembali sebuah ciptaan untuk tujuan nonkomersial dengan cara apapun dan melalui media apapun tanpa dikenakan biaya. Walaupun demikian, Lisensi Terbuka leluasa memperbolehkan pemakaian untuk kepentingan komersial. Perbedaan yang besar antara berbagai lisensi muncul saat lisensi dikaitkan dengan penggunaan ciptaan secara kreatif, salah satunya adalah untuk membuat ciptaan turunan dan menyebarluaskan ciptaan turunan atau menggunakan ciptaan untuk kepentingan komersial. Disaat ada beberapa lisensi yang mengizinkan pembuatan ciptaan turunan, penerjemahan, pemutakhiran, penggubahan, dan penyesuaian sebuah ciptaan, ada pula beberapa lisensi yang tidak mengizinkan hal-hal tersebut.

B. Akibat hukum atas penggunaan lisensi

⁹ Wawancara dengan Hilam Fathoni sebagai Legal Head di Creative Commons Indonesia

Creative Commons Indonesia sebagai perlindungan hak cipta program komputer

1. Pentingnya Pencatatan Lisensi

Sistem pencatatan yang dianut adalah sistem pendaftaran negatif deklaratif sebab pendaftaran Ciptaan itu tidak mutlak harus dilakukan dan dalam hal ini pengumuman pertama suatu Ciptaan diperlakukan sama dengan pendaftaran. Pendaftaran ciptaannya pun dilakuak secara pasif, artinya semua permohonan pendaftaran Ciptaan diterima dengan tidak terlalu mengadakan penelitian mengenai hak pemohon, kecuali jika sudah jelas ternyata ada pelanggaran Hak Cipta. Karena itu, kekuatan hukum dari suatu pendaftaran Ciptaan dapat hapus dengan dinyatakan batal oleh putusan pengadilan.

Walaupun pencatatan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, ataupun bentuk dari ciptaannya, tetapi pendaftar pertama dapat dianggap sebagai Penciptanya. Ciptaan yang terdaftar akan akan lebih mudah membuktikannya daripada Ciptaan yang belum didaftarkan karena dalam Daftar Umum Ciptaan terlah tercantum sejulah data dan keterangan yang menyangkut Ciptaan. Manfaat lain dari pendaftaran adalah Pencipta

atau Pemegang Hak Cipta mendapatkan kepastian hukum mengenai ciptaannya dan pengalihan Hak Cipta prosedur tertulisnya akan lebih mantap apabila Ciptaan itu telah terdaftar.

2. Kedudukan Hukum Lisensi

Creative Commons Indonesia dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
Beberapa spektrum pilihan dalam lisensi *Creative Commons* Indonesia

1) Lisensi *By Attribution (BY)*¹⁰

Pencipta mengizinkan orang lain untuk Berbagi; menyalin, menyebarluaskan kembali materi ini dalam bentuk atau format apapun. Adaptasi; mengubah, menggubah, mengubah dan membat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial asal mencantumkan Pencipta aslinya, dan mencantumkan tautan terhadap lisensi, serta menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan

2) Lisensi *Share Alike (SA)*¹¹

¹⁰<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.id> diakses pada tanggal 26

Februari 2017 pukul 22.53 WIB

pencipta mengizinkan orang lain untuk Berbagi; menyalin dan menyebarluaskan kembali materi dalam bentuk atau format apapun, Adaptasi; menggubah, mengubah dan membuat turunan dari materi untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial. Hampir sama dengan Lisensi *By Atribution* (BY) dalam Lisensi ini si Penerima Lisensi harus mencantumkan nama Pencipta Aslinya, mencantumkan tautan terhadap lisesni dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang telah dilakukan. yang membedakan dengan lisensi *By Atribution* (BY) adalah lisensi ini apabila si Penerima Lisesni menggubah, mengubah atau membuat turunan dari materi si Pencipta, si Penerima Lisesni harus menyebarluaskan kontribusi si Penerima dibawah lisensi yang sama dengan materi asli

3) Lisensi *No Derivatives (ND)*¹² pencipta mengizinkan orang lain untuk menyalin, menyebarluaskan kembali materi dalam bentuk atau format apapun; untuk kepentingan apapun termasuk kepentingan komersial. Pada Lisensi ini Penerima Lisesni harus mencantumkan nama Pencipta, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan, dan apabila si Penerima Lisensi menggubah, mengubah, atau membuat turuna dari materi ini

4) Lisensi *Non-Comercial (NC)*¹³ Pencipta mengizinkan orang lain untuk Berbagi; menyalin, menyebarluaskan kembali materi dalam bentuk atau format apapun, Adaptasi; menggubah, mengubah dan membuat turunan dari

¹²

<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.id> diakses pada 02 Maret 2017 pukul 5:56 WIB

¹³

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id> diakses pada 28 Februari 2017 pukul 18.56



materi ini. menampilkan, dan mempertujukkan karya dan turunannya asalnya bukan untuk tujuan komersial

5) Lisensi *Non-Comercial-Share Alike*¹⁴ Pencipta memperbolehkan Penerima Lisensi untuk Berbagi; menyalin dan menyebarluaskan kembali materi dalam bentuk atau format apapun, Adaptasi; mengubah, mengubah dan membuat turunan. Penerima Lisensi harus mencantumkan Pencipta, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan dan apabila mengubah, mengubah, atau membuat turunan dari Ciptaan tersebut si Penerima Lisensi harus menyebarluaskan kontribusi di bawah lisensi yang sama dengan Ciptaan Asli serta tidak boleh digunkana untuk kepentingan komersil

6) Lisensi *Non Commercial- No Derivatives* Lisensi ini paling membatasi di antara lima lisensi utama, hanya memperbolehkan Penerima Lisensi untuk Berbagi; menyalin kembali materi dalam bentuk atau format apapun sepanjang mengatribusi pencipta. Lisensi ini mengharuskan mencantumkan nama Pencipta, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan dan tidak boleh mengomersilkannya

Menurut penulis lisensi *Creative Commons* Indonesia ini tetap mempertahankan hak moral dari pencipta untuk mencantumkan namanya atau nama samarannya pada ciptaannya (*right of attribution*). Namun demikian, hak moral pencipta untuk mempertahankan keutuhan ciptaannya diserahkan sepenuhnya kepada pencipta apakah tetap dipertahankan atau dimodifikasi sesuai keinginan dari pencipta sendiri.

Kabar terakhir dari kontak *Creative Commons* Indoensia di Direktorat

¹⁴

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id> diakses pada 28 Februari 2017 pukul 19.07

Jenderal Intelektual, Peraturan Pemerintah tentang Tata Cara Pencatatan Lisensi sedang dikaji ulang oleh Kementerian Sekretariat Negara, dan belum ada estimasi waktu pasti terkait kapan peraturan tersebut akan mulai diundangkan. Terlepas hal itu, apabila Peraturan Pemerintah tersebut telah diundangkan, maka seluruh model lisensi terbuka yang diterapkan di Indonesia akan dikecualikan dari kewajiban pencatatan lisensi. Bermacam-macam jenis lisensi terbuka diciptakan untuk memenuhi kebutuhan masing-masing obyek ciptaan yang memenuhi kebutuhan masing-masing obyek ciptaan yang membutuhkan perlakuan yang berbeda-beda ketika obyek-obyek ini mulai dibagikan secara terbuka

Kewajiban mencatatkan lisensi terbuka dapat mereduksi fungsi utama lisensi terbuka, khususnya lisensi *Creative Commons*, yaitu menyediakan perangkat legal sederhana yang mudah dipahami dalam aktivitas berbagi konten. Ketentuan yang wajibkan Pencipta untuk mencatatkan semua lisensi-lisensinya terlebih dahulu, sebelum dapat memberlakukan ketentuan-ketentuan dari lisensi yang diterapkannya kepada pihak ketiga, merupakan satu langkah yang tidak efisien

Hal ini tidak sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini yang memungkinkan para Pencipta secara cepat membagikan ciptaan-ciptaannya di dalam jaringan. Para Pencipta tentu membutuhkan perangkat hukum (lisensi) yang dapat dengan segera memberikan perlindungan pada ciptaan-ciptaan yang dibagikannya di dalam jaringan. Jika setiap alat yang berfungsi sebagai pelindung hak cipta atas ciptaan-ciptaan yang dibagikannya di dalam jaringan wajib dicatatkan terlebih dahulu untuk mendapatkan kekuatan berlaku dan mengikat para Pengguna Ciptaannya, maka keberadaan Peraturan Pemerintah tersebut juga menjadi menghambat perlindungan ciptaan-ciptaan tersebut.

Perlindungan hukum ciptaan berlisensi *Creative Commons* dimana Ciptaan-ciptaan yang merupakan obyek perlindungan hak cipta tentu dilindungi oleh mekanisme perlindungan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang secara otomatis terlindungi hak moral dan hak ekonominya seketika setelah ciptaan diciptakan, dan diumumkan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta juga memberikan mekanisme perlindungan melalui angka 20 ketentuan umum Undang-

Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta 2014, yaitu lisensi. Lisensi atau "Lisensi Hak Cipta" 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.

Beberapa lisensi yang dimaksud oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tersebut adalah teks-teks ringkas, misalnya konsep lisensi "*All Rights Reserved*" yang dilekatkan pada ciptaan-ciptaan seperti cakram padat audio maupun buku, atau teks panjang seperti EULA, dengan maksud yang sama dengan konsep "*All Rights Reserved*", yang muncul setiap kali kita hendak memasang ciptaan seperti permainan video atau program komputer ke suatu perangkat keras.

Konsep "*All Rights Reserved*" atau "*Seluruh Hak Dilindungi*" merupakan lisensi tertutup yang mewajibkan setiap pengguna ciptaan untuk mendapatkan izin langsung dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta ketika mereka hendak menggunakan ciptaan tersebut untuk kepentingan komersial maupun nonkomersial.

Dalam perkembangan praktik penerapan lisensi hak cipta, berkembang konsep lain bernama "*Some Rights Reserved*" atau "*Beberapa Hak Dilindungi*" yang memberikan kesempatan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk melepaskan beberapa hak kepada pengguna ciptaan ketika hendak menggunakan ciptaan-ciptaannya. Konsep lisensi hak cipta ini juga kerap dikenal sebagai lisensi terbuka, dengan dasar hukum yang sama dengan lisensi tertutup, yang sama-sama memiliki fungsi sebagai *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*.

Lisensi *Creative Commons* merupakan salah satu lisensi hak cipta yang ada di dalam konsep lisensi terbuka. Lisensi ini memungkinkan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk secara legal melepaskan beberapa haknya, misalnya: memperbolehkan pengguna untuk menggandakan, dan menyebarluaskan ciptaannya tanpa izin langsung dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Lisensi tersebut dapat digunakan oleh Pencipta dengan menempelkan atau mencantumkan ketentuan yang dipilihnya pada ciptaan-

ciptaanya sebagai pemberitahuan izin penggunaan kepada publik. Konsep lisensi ini juga bermaksud mengakomodasi niat dari para Pencipta yang ingin membagikan ciptaannya tanpa harus melepaskan seluruh haknya ke domain publik.

Lisensi *Creative Commons* juga terinspirasi dari ketentuan Penggunaan Wajar yang ada pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Pasal 43). Ketentuan lisensi ini bertujuan untuk membuat fungsi sosial dari UUHC tersebut dapat lebih dikenal, karena peraturan tentang hak cipta sebenarnya tidak melulu bicara tentang kepemilikan ciptaan, namun bagaimana karya tersebut dapat dibagikan, dan dimanfaatkan oleh publik, sambil tetap dilindungi.

Sehingga, akibat hukum dari penerapan lisensi *Creative Commons* pada suatu ciptaan sebenarnya sama saja dengan lisensi lain pada umumnya¹⁵

3. Kekuatan Hukum Lisensi *Creative Commons* Indonesia

Pemenuhan lisensi *Creative Commons* Indonesia terhadap syarat sahnya perjanjian menurut KUHPerdata yaitu:

a. Kesepakatan para pihak
Dalam perjanjian lisensi *Creative Commons* Indonesia pencipta menempatkan lisensi *Creative Commons* Indonesia pada tampilan karyanya. Pemberian hak diwakili oleh logo-logo. Jika ada *user* yang ingin menggunakan karya tersebut harus mengikuti petunjuk dan ketentuan yang tertera mewakili logo. *User* dianggap setuju pada ketentuan tersebut jika ia menggunakan karya tersebut sesuai dengan ketentuan logo, artinya ia menerima ketentuan tersebut dan terjadilah kesepakatan. Jika mengacu pada jenis kontrak berdasarkan kapan lahirnya kontrak maka lisensi *Creative Commons* Indonesia termasuk dalam jenis kontrak konsensual karena perjanjian lisensi *Creative Commons* Indoensia lahir pada saat tercapainya kesepakatan mengenai unsur esensial dari kontrak. Unsur esensial yang disepakati dalam

¹⁵ Wawancara dengan Hilam Fathoni sebagai Legal Head di Creative Commons Indonesia



- perjanjian lisensi *Creative Commons* Indonesia penyerahan hak oleh pencipta yang diwakili oleh logo atau simbol
- b. Kecakapan berbuat menurut hukum Pasal 47 Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektroik menyebutkan pihak yang dapat melakukan perjanjian atau transaksi elektronik adalah subjek hukum yang cakap atau yang berwenang mewakili sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. Pencipta dan pengguna lisensi *Creative Commons* Indonesia yang menggugah Ciptaannya pada [www.creativecommo nsindonesia.or.id](http://www.creativecommonsindonesia.or.id) diartikan memiliki pengetahuan menciptakan sesuatu dan kecapakan menentukan pilihan lisensi
- c. Objek/Perihal tertentu Suatu hal tertentu berhubungan dengan objek perjanjian, dimaksud bahwa objek perjanjian itu harus jelas, dapat ditentukan dan diperhitungkan jumlahnya, diperkenakan oleh undang-undang serta mungkin untuk dilakukan para pihak. Perjanjian lisensi *Creative Commons* Jndonesia meskipun tidak berbeda dengan perjanjian lisensi biasa berupa pengalihan hak eksklusif pada dasarnya tidaklah berbeda sangat jauh. Dalam lisensi *Creative Commons* Indonesia juga terjadi hal tersebut terjadi suatu instruksi pengalihan hak eksklusif kepada pihak lain. Objek perjanjian lebih luas lagi karena adanya Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Sehingga keduanya mempunyai persamaan bahwa untuk syarat sahnya perjanjian atau kontrak yang ditimbulkan oleh Lisensi *Creative Commons* Indonesia haruslah memenuhi syarat adanya suatu hal tertentu sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata.
- d. Adanya suatu sebab yang halal



Dua syarat yang pertama adalah syarat subjektif karena merupakan syarat mengenai pihak-pihak yang mengadakan perjanjian. Sedangkan kedua syarat yang terakhir adalah syarat objektif karena merupakan syarat mengenai objek perjanjian. Jika syarat subjektif tidak terpenuhi, perjanjian dapat dibatalkan atas permintaan pihak yang berhak atas suatu pembatalan. Namun, apabila para pihak tidak ada yang keberatan maka perjanjian dianggap sah. Lisensi *Creative Commons* dapat dikatakan sebagai satu perjanjian lisensi yang sah jika memenuhi keempat syarat. Logo-logo yang tertera program komputer dan penjelasannya adalah bentuk perjanjian sah. Sehingga berdasar uraian tersebut maka dapat ditarik disimpulkan bahwa pemberian lisensi *creative commons* tetap sah sehingga mengikat dan menjadi undang-undang bagi para pihak yang membuatnya sepanjang para pihak tersebut tidak mempermasalahkan atau melakukan pembatalan.

IV. KESIMPULAN

1. Pada Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan Hak Cipta Cipta adalah hak eksklusif pecipta yang timbul secara otomatis, lebih lanjut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum terhadap program komputer baik pada program komputer yang berbentuk Kode Sumber (*Source Code*) maupun Kode Objek (*Object Code*). Lisensi *Creative Commons* Indonesia berkedudukan sebagai bentuk perlindungan hak cipta di dunia digital, khususnya dalam Program Komputer. *Creative Commons* Indonesia menghubungkan pencipta dengan pengguna internet untuk bersepakat dalam penggunaan Ciptaan sesuai izin pencipta. *Creative Commons* Indonesia memberikan kebebasan kepada pencipta memilih atribusi yang dikehendaki. Dengan demikian penggunaan konten dalam *Creative Commons* Indonesia akan menjadi sah karena dengan seizin dari penciptanya. *Creative Commons* Indonesia berupa melindungi ciptaan di Internet terutama dari segi hak moral.
2. Lisensi *Creative Commons* Indonesia tidak menggantikan konsep hak cipta. Justru *Creative Commons* Indonesia

menjadi jembatan antara konsep pengalihan hak cipta yang diterapkan secara baku dengan konsep karya cipta bebas lisensi. *Creative Commons* Indonesia memberikan pilihan kepada pencipta untuk membatasi apa saja yang dapat dilakukan publik atas suatu karya ciptanya tanpa harus meminta izin secara langsung kepada penciptanya. Dengan lisensi *Creative Commons* Indonesia pencipta berhak menentukan sendiri ciptaan mana yang hendak dilepaskan kepada publik dan hak-hak apa saja yang masih tetap dipertahankan atas ciptaanya. Pencipta juga berhak menentukan bagaimana ciptaan yang telah dilepaskan kepada publik tersebut dipublikasikan. Dengan rencana Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual membuat Peraturan Pemerintah Tentang Tata Cara Pencatatan Lisensi yang baru dengan tidak mengharuskan Lisensi Terbuka seperti Lisensi *Creative Commons* Indonesia untuk mendaftarkan hak cipta ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual karena pada dasarnya pencatatan Hak Cipta terkait dengan pembuktian karena Hak Cipta *automatic protection*

V. DAFTAR PUSTAKA

- A. Buku
Marlyna, Henny dan Peggy Sherliana,

2008, *Perlindungan Hak Cipta Terhadap Program Komputer menurut Undang-Undangan Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta*, (Lex Jurnalica Vol. 5 No.2).

Riswandi, Budi Agus & Siti Sumartiah. 2006, *Masalah-masalah HAKI Kontemporer*, Yogyakarta: Gitanagari.

Santoso, Budi. 2011, *Hak Kekayaan Intelektual*, Semarang, Pustaka Magister.

Soekanto, Sorejono dan Sri Mamudji, 2004, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada

Soemitro, Roni Hanitjo. 1982. *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Jakarta, Ghalia Indonesia.

B. Internet

Andi Baso Djaya, “*Musik dan film merayakan Hari Kemerdekaan RI*”, Beritagar, diakses dari [19](https://beritagar.id/artikel/seni-hiburan/musik-dan-film-merayakan-hari-kemerdekaan-ri,pada tanggal 14</p></div><div data-bbox=)



DIPONEGORO LAW JOURNAL

Volume 6, Nomor 2, Tahun 2017

Website : <http://www.ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/dlr/>

- Oktober 2016 pukul 17.50
- Kusuma Prasetyo Putro
“*Creative Commons Lisence sebagai Alternatif Perlindungan Karya Cipta Musik di Era Digital*”.
- “Lisensi By Atribution (BY)”, Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.id> diakses pada tanggal 26 Februari 2017 pukul 23.20 WIB.
- “Lisensi Share Alike (SA)”, Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.id> diakses pada tanggal 26 Februari 2017 pukul 22.53 WIB.
- “Lisensi Non Comercial (NC)”, Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id> diakses pada 28 Februari 2017 pukul 18.56
- “Lisensi Non Comercial Share Alike”, Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.id> diakses pada 28 Februari 2017 pukul 19.07
<http://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.id> diakses pada 02 Maret 2017 pukul 5:56 WIB
- ns.org/about
diakses pada 1 Maret 2016 pukul 21:14
- “Lisensi Non Derivatives (ND)”, Creative Commons
<https://creativecommons.org/licenses/by-nd/4.0/deed.id> diakses pada 02 Maret 2017 pukul 5:56 WIB
- C. Peraturan Perundang-Undangan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- D. Sumber Lain
Hilam Fathoni, *Wawancara Pribadi*, sebagai Legal Head di Creative Commons Indonesia.