

**KEDUDUKAN HUKUM *CREATIVE COMMONS* DALAM
DUNIA MAYA BERBASIS “PUBLIK DOMAIN” KE DALAM
UNDANG-UNDANG NO. 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK
CIPTA**

NICO SANCHO LIMAN

Jurusan Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Malang

Abstraksi

Dalam skripsi ini, penulis membahas mengenai Implementasi lisensi *creative common* di dalam Undang-undang no. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dalam skripsi ini akan dibahas upaya kedudukan hukum yang konkret secara formil dalam Undang-undang, Rundang-undang, Peraturan-peraturan di Indonesia, serta hal-hal yang terkait akan sejarah dan perkembangan lisensi *creative common*. Landasan dasar penulis untuk mengangkat judul ini karena berkembangnya dunia maya di Indonesia yang semakin pesat dan hampir menjadi kebutuhan setiap individu masyarakat Indonesia, yang kurang akan pengetahuan tentang pentingnya suatu perlindungan hukum terutama hak cipta akan karya-karya cipta di dunia maya untuk masuk, dilihat, dan diunduh oleh semua kalangan tanpa ada yang mengontrol setiap saat. Fakta yang beredar bahwa banya pencipta karya seni (creator) takut memasukan karya seninya ke dalam dunia maya karena maraknya pembajakan, hal ini terjadi karena kurangnya perlindungan hukum akan hak cipta yang dianggap perlu ada perubahan seiring perkembangan era atau teknologi terutama dunia maya. Tujuan tulisan ini bagi pemerintah (Ditjen HAKI) yaitu sebagai rujukan yang khususnya bagi mahasiswa ilmu hukum yang sedang mempelajari tentang linsensi-lisensi hak cipta baru yang sedang berkembang seiring perkembangan dunia maya. Bagi pihak masyarakat dan lembaga-lembaga pendidikan dapat digunakan sebagai rujukan dalam hal sebagai wahana atau alternatif pilihan lisensi hak cipta yang baru dalam karya cipta. Penulis mau melakukan perbandingan atau kajian teoritis akan perkembangan dunia maya saat ini dengan Undang-undang di Indonesia, maka penulis menggunakan suatu metode pendekatan yang digunakan adalah yuridis normatif, yaitu penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif dengan cara mengkaji dan menginterpretasikan hal-hal yang terdapat dalam ketentuan-ketentuan dan bahan-bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan yang ada beserta literatur lainnya dengan menggunakan pendekatan perRundang-undangan, karena yang diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi focus sekaligus tema sentral penelitian.

Kata Kunci : Hak cipta, Lisensi, *Creative Common*, Dunia maya.

ABSTRACT

In this paper , the authors discuss the implementation of Creative Commons licenses in the Law no. 19 of 2002 on Copyright . In this paper will discuss the legal position that concrete efforts are formal in Law , Rundang laws , regulations in Indonesia , as well as matters related to the history and development of the Creative Commons license . Basic foundation to lift the title this writer because of growing virtual worlds is rapidly increasing in Indonesia and almost become the need of every individual Indonesian society , the less will be the knowledge of the importance of the protection of copyright laws especially to copyrighted works in the virtual world to enter , see , and downloaded by all people without the controls at all times . The fact that the banya creator outstanding artwork (creator) fear enter his art into a virtual world due to rampant piracy , this happens due to the lack of protection of copyright laws will be necessary there seriring change or technological developments , especially the era of cyberspace. The purpose of this paper for the government (Ditjen HAKI) is a reference , especially for students who are studying the science of law - ing of new copyright licenses that are being developed along the development of the virtual world . For the public and educational institutions can be used as a reference in terms of a preferred alternative vehicle or a new copyright license in copyrighted works . The author would do a comparison or theoretical study of the development of the virtual world with the current legislation in Indonesia , the authors use an approach that is used is normative , the research that focused on reviewing the application of the rules or norms of positive law with how to assess and interpret the things contained in the provisions and legal materials in the form of legislation that exist along with the other literature approach legislation , because under study are various rules of law as well as the central theme of research focus .

Keywords : Copyright , License , Creative Commons , virtual world .

Pendahuluan

Manusia adalah makhluk yang dianugerahi akal dan pikiran oleh Tuhan Yang Maha Esa. Pemikiran manusia senantiasa berkembang mengikuti pola perkembangan jaman yang penyesuaian pada kebutuhan manusia. Keinginan manusia untuk hidup lebih baik secara emosional maupun secara fisik, banyak dihadapan permasalahan yang sering jadi penghambat. Akal dan pikiran pengetahuan manusia terus dipaksa untuk melakukan inovasi yang berkembang lebih dan lebih baik, terutama dalam usaha memecahkan permasalahan yang berkembang seiring perkembangnya teknologi.

Perkembangan teknologi sejalan dengan perkembangan pengetahuan manusia zaman sekarang dengan pemikiran yang canggih dan kompleks dalam usah memenuhi kebutuhan hidup sekarang dan akan datang. Teknologi adalah sebuah manifestasi langsung dari bukti kecerdasan manusia.¹ Terutama pada teknologi informatika pada periode ini telah berkembang dengan pesat sehingga menyebabkan dunia yang tanpa batas dan mampu memberikan banyak kemudahan bagi manusia dalam melakukan aktivitas. Dunia maya salah satu sarana dari perkembangan teknologi yang mudah diakses oleh setiap orang di seluruh dunia sebagai tempat mempublikasikan karya, ilmu, pengetahuan dan informasi baik secara *comersial* maupun diberikan secara gratis.

¹Aji Dedi Mulawarman, 2008, *Pengertian Teknologi (online)*, <http://ajidedim.wordpress.com/teknologi-islami/technology/>, di akses pada tanggal 22 juni 2012.

Tahun 2002 yang lalu sebuah organisasi nirlaba membuat inovasi dan terobosan terbaru yang memungkinkan berbagi dan menggunakan kreativitas dan pengetahuan melalui alat hukum gratis. Gratis memiliki arti mudah menggunakan lisensi hak cipta menyediakan cara sederhana, standar untuk memberikan izin publik untuk berbagi dan menggunakan karya kreatif pencipta karya. Lisensi *Creative Commons (CC)* adalah terobosan yang dibuat organisasi nirlaba untuk dunia maya :² *Creative commons* memberi kebebasan kepada para creator untuk saling berbagi ide dan karya, dengan terbuhtiknya bahwa *creative commons* berkontribusi pada pertumbuhan produk budaya yang bermanfaat bagi tiap orang.

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak cipta adalah sumber perlindungan hukum yang dibentuk Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Pasal 12 Undang-undang Hak cipta³ ditegaskan bahwa ilmu pengetahuan, seni dan sastra hasil karya seorang pencipta merupakan hal yang dilindungi. Hak cipta menjadi perlindungan hukum yang utama atas program komputer. Meskipun demikian penerapan Undang-undang hak cipta atas hasil ciptaan yang berada di dunia maya menimbulkan ketidaksepakatan pihak-pihak yang tidak terbiasa hasil ciptaannya digunakan sebagai public domain. Hak cipta terdiri atas hak moral (*moral rights*) dan hak ekonomi (*economic rights*).

Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronika yang dibuat untuk mengatur tata tertib bertransaksi di dunia digital(dunia maya), serta mengatur hal-hal yang berkaitan dengan dunia digital (dunia maya) terutama pasal 25 yang mengatur tentang hak cipta digital

²<http://creativecommons.org/about>, di akses pada tanggal 22 juni 2012.

³ Istilah baku yang secara resmi dipakai dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 yang menggantikan UNDANG-UNDANG Hak Cipta tahun 1997

diperuntutkan dalam dunia digital (dunia maya), tetapi yang masih menjadi kendala adalah pasal 25 Undang-Undang ITE tidak mengatur secara tegas tentang hak cipta itu sendiri melainkan ketentuan-ketentuan hak cipta kembali di rujukan kepada Undang-undang hak cipta sendiri. Namun perkembangan lisensi creative commons telah mendapat gambaran didalam Undang-undang ITE yang memberikan akan adanya lisensi dunia digital, dan hanya ketentuan secara specialisnya yang belum ada.

Lisensi *creative commons* diharapkan dapat diakomodasi dalam Undang-undang Hak Cipta Indonesia sebagai dasar hukum untuk melindungi para pencipta yang memakai lisensi *creative commons* pada tiap karya digital yang dibuat. Sehingga tidak ada lagi tulisan atau gambar yang sama ditemui di beberapa blog yang berbeda. *Creative commons* akan menunjukkan kepastian hukum bagi para pengguna internet di Indonesia, serta *creative commons* juga dapat meningkatkan visibilitas pilihan hak cipta di Internet yang akan membuat orang dapat dengan mudah menemukan hak cipta karya yang mereka dapat digunakan dalam kondisi tertentu, karena kondisi yang ditandai dengan label digital standar.

Atas uraian latar belakang diatas maka sangat menarik untuk dapat menguraikan problematika aspek hukum pengaturan Hak Cipta creative commons di bidang teknologi dunia maya dengan melihat sisi konsep dan tujuan, serta penegakan hukum normatif di Indonesia dan aspek hukum secara luas. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi yang berarti bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan hukum di bidang Hak Cipta di Indonesia.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana kedudukan hukum konsep *creative commons* dalam Undang-undang Hak Cipta ?
2. Bagaimana upaya hukum yang konkret memberikan kedudukan hukum secara formil terhadap *creative commons* dalam sistem hukum Indonesia di waktu yang akan datang ?

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian *yuridis normatif*. Penelitian *yuridis normative* adalah penelitian yang difokuskan untuk mengkaji penerapan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif.

Pemilihan metode penelitian *yuridis normative* dilator belakang oleh sasaran penelitian analisis peraturan peRundang-undangan, dalam hal ini Undang-undang Republik Indonesia nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dan juga peraturan lain yang menyangkut bahan kajian. Maka pendekatan yang digunakan adalah pendekatan peRundang-undangan (*statute approach*). *Statute approach* merupakan metode dengan menggunakan pendekatan peRundang-undangan, karena yang diteliti adalah berbagai aturan hukum yang menjadi focus sekaligus tema sentral penelitian.

Metode pendekatan yang diterapkan dalam pelaksanaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) berkaitan dengan aturan-aturan mengenai *Creative Commons* dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
2. Pendekatan konsep (*conceptual approach*) yaitu hendak menawarkan pengaturan yang tepat terhadap konsep *Creative Commons* yang disesuaikan dengan kebutuhan terhadap pengaturan yang sesuai dengan kepentingan bangsa dan negara.
3. Pendekatan perbandingan (*comparative approach*) digunakan untuk memahami konsep perbedaan, persamaan dalam peraturan antara *Creative Commons* dengan hak cipta(*copyright*).

Pembahasan

1. Kedudukan Hukum *Creative Common* Dalam Sistem Hukum Hak Cipta Di Indonesia

Hak cipta di Indonesia adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan "hak untuk menyalin suatu ciptaan". Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya pula, hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.

Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni atau karya cipta atau "ciptaan". Ciptaan tersebut dapat mencakup puisi, drama, serta karya tulis lainnya, film, karya-karya koreografis (tari, balet, dan sebagainya), komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat lunak komputer, siaran radio dan televisi, dan (dalam yurisdiksi tertentu) desain industri. Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda secara mencolok dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

Hukum yang mengatur hak cipta biasanya hanya mencakup ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan umum, konsep, fakta, gaya, atau teknik yang mungkin terwujud atau terwakili di dalam

ciptaan tersebut. Sebagai contoh, hak cipta yang berkaitan dengan tokoh kartun Miki Tikus melarang pihak yang tidak berhak menyebarkan salinan kartun tersebut atau menciptakan karya yang meniru tokoh tikus tertentu ciptaan Walt Disney tersebut, namun tidak melarang penciptaan atau karya seni lain mengenai tokoh tikus secara umum.

Di Indonesia, masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta, yaitu, yang berlaku saat ini, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Dalam Undang-undang tersebut, pengertian hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (pasal 1 butir 1).

Sistem hukum hak cipta di Indonesia berdasarkan Undang-undang Hak Cipta maka bisa dilihat bahwa konsep yang diusung oleh *creative commons* belum mendapat tempat yang signifikan di dalam sistem hukum hak cipta di Indonesia. Hal ini ditandai dengan minimnya penjabaran dan juga pengimplementasian konsep-konsep dan ide-ide dasar dari *creative commons*.

Belum masuknya konsepsi *creative commons* di dalam sistem hukum hak cipta di Indonesia bisa diakibatkan oleh masa kemunculan dan perkembangan dari *creative commons* sendiri. Inisiatif untuk membentuk *creative commons* sendiri baru muncul di awal tahun 2000-an tepatnya tahun 2002 dan tumbuhnya pun di luar negeri bukan di Indonesia. Konsep *creative commons* tidak serta merta menjadi besar dan terkenal seperti sekarang melainkan memerlukan waktu yang

cukup lama untuk bisa tumbuh dan berkembang seperti sekarang ini. Hal ini dikarenakan menurut peneliti akibat berbedanya konsep perlindungan pencipta karya cipta yang ditawarkan oleh *creative commons* jika dibandingkan dengan perlindungan hukum yang konvensional.

Undang-undang HaKI di Indonesia pun sangat dipengaruhi oleh kesepakatan internasional. Hal ini dapat jelas terlihat dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta secara jelas menjadikan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual), atau TRIPs, sebagai konsideran.

Dengan begitu dapat dipastikan bahwa isi dari Undang-undang tersebut mengakomodasi kepentingan WTO. Pasal 12 yang menyebutkan jenis-jenis ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:

- 1) buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- 2) ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- 3) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;

- 4) lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- 5) drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- 6) seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- 7) arsitektur;
- 8) peta;
- 9) seni batik;
- 10) fotografi;
- 11) sinematografi;
- 12) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Dari penjelasan mengenai asal-usul rezim HAKI di Indonesia yang telah dijabarkan diatas bisa disimpulkan bahwa perlindungan hak cipta sebagai bagian dari HAKI di Indonesia masih merupakan perpanjangan tangan dari perlindungan HAKI di Amerika yang menekankan pada hak individu dan monopoli hak oleh perseorangan atau korporasi. Hal ini tentu saja bertolak belakang dengan cita-cita yang diusung oleh *creative commons* yang mana bertujuan untuk memberikan perlindungan hak cipta disatu sisi kepada pencipta dan disisi lain memberikan kesempatan kepada khalayak umum untuk menggunakan dan memanfaatkan hasil ciptaan pencipta untuk kepentingan umum tanpa adanya konsekuensi hukum yang harus ditanggung selama penggunaannya sesuai dengan apa yang di amanatkan oleh pemilik hak cipta.

Indonesia sebagai negara berkembang memerlukan inovasi-inovasi untuk terus melangkah menuju cita-cita menjadi negara maju. Salah satunya adalah melalui pengembangan industri kreatif yang mana hak cipta menjadi salah satu tiang penyangganya, yang bisa mendorong atau malah bisa menghambat perkembangan dari industri itu sendiri. Dengan adanya konsep yang ditawarkan *creative commons* diharapkan bisa memberikan perubahan atau bahkan mendorong kemajuan industri kreatif Indonesia. Setiap orang bisa menggunakan karya cipta orang lain selama memang diperbolehkan tanpa ada rasa takut disebut menjiplak dan dikenai gugatan perdata, hal ini lah yang bisa mendorong perkembangan dan kemajuan yang diharapkan sehingga sangat penting konsep *creative commons* ini untuk bisa dimasukkan kedalam rancangan Undang-undang Hak Cipta yang baru.

2. Upaya-Upaya Memberi Kedudukan Hukum Kepada *Creative Common* Dalam Sistem Hukum Indonesia

Upaya yang umum dilakukan untuk memasukkan suatu konsep hukum baru adalah melalui proses pembentukan Undang-undang. Berdasarkan informasi yang didapat dari situs Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia, saat ini telah terdapat Rancangan Undang-undang Hak Cipta yang baru⁴. Proses pembentukan Undang-undang sendiri harus melalui tahapan yang panjang yang kadang memakan waktu yang lama.

⁴ Berita Rancangan Undang-undang Hak Cipta. <http://ditjenhki.kemenkumham.go.id/kumpulan-berita/175-rapat-konsinyering-rUndang-undang-hak-cipta-hotel-aryaduta-karawaci-tangerang>. Diakses pada tanggal 10 Juni 2013

1. Perencanaan

Sejak tahun 2000, DPR dan pemerintah telah menuangkan indikator program mereka dalam apa yang disebut dengan Program Pembangunan Nasional (Undang-undang N0. 25 tahun 2000). Di dalam Program Pembangunan Nasional (Propenas) itu terdapat indikator pembangunan bidang hukum, salah satu indikatornya adalah ditetapkannya sekitar 120 butir peraturan perundang-undangan.

2. Usulan Rancangan Undang-undang

a. Pengusulan Rundang-undang Dari Pemerintah

Rundang-undang beserta penjelasan/keterangan, dan/atau naskah akademis yang berasal dari Pemerintah disampaikan secara tertulis kepada Pimpinan DPR dengan Surat Pengantar Presiden dengan menyebut juga Menteri yang mewakili Pemerintah dalam melakukan pembahasan Rundang-undang tersebut. Dalam Rapat Paripurna berikutnya, setelah Rundang-undang diterima oleh Pimpinan DPR, ketua rapat memberitahukan kepada Anggota masuknya Rundang-undang tersebut, kemudian membagikannya kepada seluruh Anggota. Pimpinan DPR menyampaikan Rundang-undang beserta penjelasan/keterangan, dan/atau naskah akademis dari pengusul kepada media massa dan Kantor Berita Nasional untuk disiarkan kepada masyarakat. Rundang-undang yang berasal dari Pemerintah dapat ditarik kembali sebelum pembicaraan Tingkat I berakhir.

b. Pengusulan Rundang-undang Dari DPR

Sekurang-kurangnya 10 (sepuluh) orang anggota dapat mengajukan usul rancangan Undang-undang. Usul Rundang-undang dapat juga diajukan oleh Komisi, Gabungan Komisi, atau Badan Legislasi dengan memperhatikan program legislasi nasional. Usul Rundang-undang beserta keterangan pengusul disampaikan secara tertulis kepada pimpinan DPR disertai daftar nama dan tanda tangan pengusul serta nama fraksinya.

Dalam rapat paripurna berikutnya setelah usul Rundang-undang tersebut diterima oleh pimpinan DPR, ketua rapat memberitahukan kepada anggota masuknya usul Rundang-undang tersebut, kemudian dibagikan kepada seluruh Anggota. setelah Rundang-undang didesiminasikan kepada anggota, rapat paripurna akan mengamanatkan kepada Badan Musyawarah (Bamus) untuk mengagendakan waktu pembahasan untuk menentukan apakah Rundang-undang tersebut diterima atau tidak.

Dari tahapan diatas bisa kita lihat bahwa jika masyarakat ingin konsep *creative commons* dimasukkan kedalam Rundang-undang Hak Cipta maka dapat melalui Badan Legislatif di DPR. Selanjutnya tentu jika konsep *creative commons* ingin dimasukkan kedalam Rundang-undang Hak Cipta setelah diusulkan maka sudah seharusnya dibuatkan naskah akademik dari *creative commons* sendiri terlebih dahulu. Karena tanpa adanya naskah akademik akan sulit untuk menjabarkan secara ilmiah keunggulan-keunggulan serta dasar filosofis dan

teoritis dari konsep *creative commons*. Penyusunan naskah akademik mengenai *creative commons* ini harus dilakukan oleh para sarjana dan ahli hukum yang memang berkompeten di bidang Hak Cipta dan juga hak atas kekayaan intelektual pada umumnya yang mana biasanya akan dilakukan oleh Universitas yang ditunjuk oleh DPR. Sehingga naskah akademik yang dihasilkan nantinya bisa benar-benar menggambarkan betapa pentingnya rancangan Undang-undang hak cipta yang baru memasukkan *creative commons* sebagai salah satu bentuk perlindungan hak cipta yang diakui di Indonesia.

Jika melihat sistem hukum di Indonesia, maka bisa dikatakan bahwa memasukkan konsep *creative commons* ke dalam Rundang-undang Hak Cipta sebagai solusi yang paling tepat untuk memberikannya kedudukan hukum. Sayangnya sampai dengan penelitian ini ditulis masih belum jelas apakah konsep *creative commons* akan dimasukkan kedalam Rundang-undang Hak Cipta atau tidak.

Penutup

Konsep *creative commons* masih belum memiliki kedudukan hukum didalam Undang-undang Hak Cipta. Hal ini dikarenakan konsep *creative commons* belum dipublikasikan secara luas dan diakui keberadaannya saat Undang-undang Hak Cipta dibentuk. Undang-undang Hak Cipta masih merupakan salinan dari Peraturan mengenai Hak Cipta yang diadaptasi melalui WIPO.

Upaya yang dapat dilakukan untuk memberikan kedudukan hukum konsep *creative commons* di Indonesia adalah melalui pemasukan konsep tersebut kedalam Rancangan Undang-undang Hak Cipta yang baru. Hal ini bisa dilakukan dengan memasukkan usulan mengenai *creative commons* kepada Badan Legislatif Pembentuk Undang-undang di DPR. Sehingga apabila dinilai layak dapat dimasukkan dan diadaptasi kedalam Undang-undang Hak Cipta yang baru

SARAN

Creative Commons Indonesia sebagai komunitas yang menjadi wadah pengembangan dan juga promosi konsep *creative commons* di Indonesia sebaiknya terus mendorong agar *creative commons* dimasukkan kedalam Undang-undang Hak Cipta yang baru. Tentunya dengan menggunakan jalan-jalan yang telah disediakan yaitu melalui pengajuan inisiatif kepada Badan Legislatif di DPR. Selain itu CCI harus terus melakukan sosialisasi kepada masyarakat sehingga masyarakat juga mendukung dan juga paham akan konsep *creative commons* itu sendiri. Sehingga pada saat nanti telah diterapkan bisa mendapat sambutan yang baik dan bisa efektif bekerja di masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

LITERATUR

- Damian, Eddy.Prof.Dr.S.H. 2005. *Hukum Hak Cipta*. Bandung : P.T. ALUMNI
- Ramli M.,Ahmad. 2006. *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung : PT Refika Aditama
- Kim, M. 2007. The Creative Commons and copyright protection in the digital era: Uses of Creative Commons licenses, *Journal of Computer-Mediated Communication*
- Wijaya, Gunawan. 2001. *Lisensi (Seri Hukum Bisnis)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Smiers, Joost dan Marieke Van Schijndel . 2012. *Dunia Tanpa Hak Cipta* .Yogyakarta : CV. *Diandra Primamitra Media*
- Damian, Eddy Prof. Em.Dr. S.H. . 2012. *Glosarium Hak Cipta dan Hak Terkait*. Jakarta : Alummni
- Doctorow, Cory. 2008. *Content: Selected Essays on Technology, Creativity, Copyright and the Future of the Future*. San Francisco : Tachyon Publications
- Geist, Michael. 2005. *In the Public Interest: The Future of Canadian Copyright Law*. Toronto : Irwin Law
- Ali, Zainuddin, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009
- Ibrahim, Johnny, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia, Malang, 2007

PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Undang-undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

INTERNET

creativecommons.org/about diakses pada tanggal 1 Januari 2012

www.flickr.com/creativecommons/ diakses pada tanggal 1 Januari 2012

ccid.wikimedia.or.id/faq/ diakses pada tanggal 2 Juli 2012

id.wikipedia.org/LisensiCreativeCommons diakses pada tanggal 2 Juli 2012

www.prudentschool.sch.id/ diakses pada tanggal 3 Juli 2012

www.unisosdem.org/article_detail.php?aid=10232&coid=1&caid=58&gid=3

diakses pada tanggal 10 Oktober 2012