

020106011202010443

COPYLEFT VERSUS COPYRIGHTS: PARADIGMA LEGAL REFORM DALAM HAK CIPTA PRODUK REKAYASA TEKNOLOGI

Oleh: Vegitya Ramadhani Putri

Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya Kampus Unsri Palembang.
Alamat: Jl. Sri Jaya Negara, Bukit Besar, Palembang, Sumatera Selatan.
Email: eggydcoffeebean@gmail.com

Abstrak

Hak cipta telah menjadi dasar hukum yang sah untuk kemakmuran pemegang hak-hak ekonomi hak cipta. Berbeda dengan gerakan copyleft yang berorientasi ideologis pada liberalisasi industri kreatif, terutama untuk pengembangan perangkat lunak. Fokus analisis dalam artikel ini adalah diferensiasi copyleft dan hak cipta dalam lingkup hak cipta dan copyleft dalam rekayasa teknologi. Analisis dalam artikel ini menggunakan pendekatan hukum progresif dalam menganalisis praktik bisnis di bidang hak cipta dan praktik bisnis di bidang teknologi rekayasa dengan paradigma reformasi hukum dalam skala nasional dan internasional. Klaim hak cipta bahwa monopoli dinikmati oleh pencipta atau pemegang hak cipta dengan harapan bahwa pencipta dan/atau pemegang hak cipta dapat memperoleh keuntungan secara eksklusif dalam penggunaan dan pengembangan lebih lanjut oleh pihak ketiga atau pengguna. Gerakan anti hak cipta mempertanyakan logika hak cipta untuk bidang ekonomi dan budaya. Dapat dikatakan bahwa klaim hak cipta dalam bentuk hak monopoli menghasilkan nilai apresiasi yang rendah atas kreativitas seseorang yang melakukan rekayasa produk yang telah dilindungi hak cipta.

Abstract

Copyright has become a legitimate legal basis for co-prosperity and large industries-exclusive economic rights holders of those copyrights. In contrast to copyleft movement based on ideological orientation on the liberalization of the creative industries, especially for software development. The focus of analysis in this article is differentiation of copyleft and copyrights within the scope of copyright and the argument copyleft in engineering technology. Analisis this paper uses a progressive legal approach in analyzing

the business practices in the field of copyright and business practices in the field of engineering technology with legal-reform paradigm in national and international scale. Argument of copyright claimed the monopoly is enjoyed by the copyright holder, where copyright holders can benefit exclusively in the use and further development by third parties or users. Anti-copyright movement questioned the logic of copyright to the economic and cultural fields. In such determination, it is arguable that the claim of copyright in the form of monopoly produced low appreciation for the creativity of others who engineered products that were protected by copyright.

Kata kunci: *copyleft*, *copyrights*, rekayasa teknologi

Pendahuluan

Free Software Movement (selanjutnya disingkat dengan FSM) berdiaspora lebih dari dua puluh tahun yang lalu dalam rentang waktu yang tidak terlalu lama setelah masa-masa awal eksplorasi perangkat lunak milik Microsoft memulai ekspansinya dalam memperluas imperium dagang di bidang telematika. Ide dasar dari gerakan FSM ini adalah kebebasan terhadap akses dan penggunaan perangkat lunak (*software*), sementara istilah *copyleft* merupakan parodi dari istilah *copyrights*. Sebelum dikenal adanya gerakan *copyleft*, terlebih dahulu ranah bisnis dan praktik hukum di bidang hak kekayaan intelektual telah mengenal *copyrights*, yang mana *copyrights* ini menjadi landasan hukum yang melegitimasi dan turut memakmurkan industri-industri besar pemegang hak ekonomi eksklusif dari *copyrights* tersebut. Bertolak belakang dengan eksploitasi eksklusif oleh para pengembang perangkat lunak dengan *copyrights*-

nya, gerakan FSM dengan ideologi *copyleft* ini memiliki orientasi pada liberalisasi industri kreatif khususnya bagi pengembangan *software*.

Sekalipun telah bermula di Amerika Serikat pada awal tahun 1980-an, FSM dengan ide dasar *copyleft* ini baru dapat diabsorpsi dan diadaptasi di Indonesia pada rentang kurang dari satu dasawarsa yang lalu oleh para pengembang *software* dan industri kreatif di bidang telematika. Dalam segi waktu sangatlah terlambat, apalagi jika dilihat dari begitu mengguritanya bisnis perangkat lunak ber-*copyright*, khususnya bila ditinjau pada hegemoni Microsoft di Indonesia. Namun demikian, gerakan *copyleft* di negara berkembang termasuk di Indonesia, dapat dengan cepat teradaptasi dan memiliki percepatan pertumbuhan yang signifikan, bahkan juga pada bidang formal.

Telaah hukum mengenai *copyleft* yang terkait secara langsung dengan hukum positif di Indonesia sangatlah terbatas. Pengaturan di

bidang hak kekayaan intelektual baik UU Hak Cipta, UU Paten, UU Desain Industri, UU Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, maupun regulasi yang terkait dengan bidang hak kekayaan intelektual dan telematika justru lebih identik ataupun lebih condong pada pengaturan dalam bidang *copyright* dibandingkan *copyleft*. Hal tersebut karena adanya legal transplan dari berbagai konvensi internasional maupun kepentingan politik dagang pragmatis terkait hak-hak ekonomi eksklusif pada produk teknologi. Padahal secara filosofis, sesungguhnya dasar filosofis dari hak-hak kekayaan intelektual yang terkandung dalam *copyrights* memiliki akar epistemologi yang berpangkal sama dengan ideologi *copyleft*.

Copyright sebagai Hak Cipta

Hak cipta (lambang internasional: © untuk *copyright*) adalah hak eksklusif pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta pada Pasal 1 angka 1, definisi hak cipta adalah sebagai berikut:

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.

Definisi resmi dari yang dimaksud dengan hak eksklusif, pada penjelasan pasal di atas, adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Dalam pengertian "mengumumkan atau memper-banyak", termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

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, 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.

Untuk menguji posisi regulasi mengenai hak cipta di Indonesia dapat dilihat dari nilai-nilai yang terkandung pada undang-undang hak cipta. Dalam Pasal 2 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, fungsi dari hak cipta adalah untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Jika diinterpretasi teks yang ada pada peraturan hak cipta, tampak jelas bahwa UU No.19 tahun 2004 adalah undang-undang yang berorientasi pada definisi "hak" sebagai "right" yang sama dalam terminologi "right" pada definisi *copyright* namun tidak mengadopsi ide-ide dalam liberatif dalam *copyleft*. Kata "hak eksklusif" pada ayat di atas menunjukkan bahwa hukum dalam hak cipta adalah hukum yang restriktif yang berfungsi membatasi orang lain untuk mengambil nilai komersial dari objek hak cipta (ciptaan) tersebut. Namun demikian, selanjutnya dalam undang-undang hak cipta pada Pasal 2 Ayat (2) dinyatakan bahwa:

Pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas karya sine-matografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Dari Ayat (2) ini, khususnya pada kata "... memiliki hak untuk memberikan izin..." secara implisit menunjukkan bahwa selain hak cipta bertujuan melindungi hak pencipta dan/atau pemegang hak cipta terhadap suatu objek hak, sesungguhnya hak cipta juga harus dapat dimaknai bahwa-sannya pencipta dan/atau pemegang hak cipta juga berhak memberi izin dengan membebaskan siapapun mengeksplorasi ciptaan sebagai objek haknya tersebut.

Dalam undang-undang hak cipta Pasal 12, ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup *pertama*: buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*layout*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain; *kedua*: ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu; *ketiga*: alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; *keempat*: lagu atau musik dengan atau tanpa teks; *kelima*: drama atau drama musikal,

tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; *keenam*: seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan; *ketujuh*: arsitektur; *kedelapan*: peta; *kesembilan*: seni batik; *kesebelas*: sinematografi; *keduabelas*: terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Khusus yang terkait dengan hak cipta di bidang telematika, pada Pasal 15 undang-undang hak cipta, ditentukan beberapa hal tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta:

Huruf e.

Perbanyakkan suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;

Huruf g.

Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

Terkait dengan ruang lingkup *copyright* dalam skala internasional, dikemukakan oleh **Kyriakoula Hatzikiriakos** dan **McMillan Binch Mendelsohn**¹ pada *UNCITRAL Colloquium on Financing Internet Protocol*, terkait definisi ruang lingkup dan definisi kepentingan dalam hak kekayaan intelektual terkait pada *software*, bahwa:

“...that of future developments made on software – in the scenario where the lender registers its security interest under copyrights laws in the initial software copyright (assuming the assignment provisions under copyrights laws include a security interest), it would have to do that for every after-acquired copyright obtained on the software... and to add to the equation, if the software is also patented (and assuming the assignment under patent laws include security interests), the lender would also have to file under patent law... and to take it even a step further... where the software is subject to a trademark... the lender would also have to file under trademark law (assuming once again that assignment under

¹ Kyriakoula Hatzikiriakos dan McMillan Binch Mendelsohn, “Trade Secrets and Non-Traditional IP Rights”, *UNCITRAL COLLOQUIUM ON FINANCING IP*, Vienna – January 18, 19, 2008.

trademark laws includes security interests)... so as to have control over the entire software product in the event of enforcement."

Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa totalitas klaim *copyright* terhadap suatu *software* sangat tergantung pada jejaring perlindungan hukum di bidang kekayaan intelektual, baik *copyrights*, *patent*, maupun *trademark*.

Copyleft sebagai Anti-Thesis Hak Cipta

Sebagaimana telah disinggung pada pendahuluan tulisan ini, *copyleft* lahir sebagai reaksi dari ekspansi *copyright* pada produk *software*. Sesungguhnya *copyleft* memiliki akar epistemologi yang sama dengan *copyright* namun memiliki logika berfikir yang berbeda dalam hal memaknai hak-hak kekayaan intelektual khususnya pada hak cipta.

Kritikan-kritikan terhadap hak cipta secara umum dapat dibedakan menjadi dua sisi, yaitu sisi yang berpendapat bahwa konsep hak cipta tidak pernah menguntungkan masyarakat serta selalu memperkaya beberapa pihak dengan mengorbankan kreativitas. Sisi yang berpendapat

bahwa konsep hak cipta sekarang harus diperbaiki agar sesuai dengan kondisi sekarang, yaitu adanya masyarakat informasi baru. Keberhasilan proyek perangkat lunak bebas seperti Linux, Mozilla Firefox, dan Server HTTP Apache telah menunjukkan bahwa ciptaan bermutu dapat dibuat tanpa adanya sistem sewa bersifat monopoli berlandaskan hak cipta. Produk-produk tersebut menggunakan hak cipta untuk memperkuat persyaratan lisensinya, yang dirancang untuk memastikan kebebasan ciptaan dan tidak menerapkan hak eksklusif yang bermotif uang; lisensi semacam itu disebut *copyleft* atau lisensi perangkat lunak bebas.

Pada tahun 1983, **Richard Stallman** meluncurkan proyek GNU setelah merasa frustrasi dengan efek yang ditimbulkan dari perubahan budaya industri komputer dan pengguna-penggunanya. Pengembangan perangkat lunak sistem operasi GNU dimulai pada Januari 1984 dan Yayasan Perangkat Lunak Bebas (FSF) didirikan pada Oktober 1985. Ia memperkenalkan definisi perangkat lunak bebas dan "*copyleft*", yaitu sebuah model lisensi yang memastikan kebebasan dalam hal penggunaan perangkat lunak bebas bagi semua orang².

² Stallman, Richard, "Free Software Movement Manifesto", konsep yang sama juga terdapat pada artikel "The Free Software Movement and the Future of Freedom," diakses dari www.gnu.org.

Perangkat lunak bebas merupakan upaya besar dari dunia internasional untuk menghasilkan perangkat lunak yang digunakan oleh individu, perusahaan besar dan lembaga pemerintah. Perangkat lunak bebas memiliki penetrasi pasar yang tinggi dalam aplikasi server internet seperti Apache HTTP Server, sistem basis data MySQL, dan bahasa skrip PHP. Paket besar perangkat lunak bebas juga tersedia seperti GNU/Linux dan FreeBSD. Pengembang-pengembang perangkat lunak bebas juga telah membuat versi bebas dari aplikasi-aplikasi *desktop* yang umum digunakan seperti penjelajah web, paket perkantoran dan pemutar multimedia. Tetapi perlu dicatat bahwa dalam banyak kategori, perangkat lunak bebas yang digunakan untuk pengguna-pengguna individu atau pengguna rumahan hanya memiliki porsi kecil dari pasar yang lebih banyak dikuasai oleh perangkat lunak berbayar. Kebanyakan perangkat lunak bebas didistribusikan secara *online* dan gratis, atau secara *off-line* dengan dikenai sejumlah biaya untuk distribusi.

Keuntungan ekonomis dari model perangkat lunak bebas telah diakui oleh beberapa perusahaan besar seperti IBM, Red Hat, dan Sun Microsystems. Banyak perusahaan

yang bisnis intinya tidak berada dalam sektor teknologi informasi memilih perangkat lunak bebas sebagai solusi internet mereka karena investasi yang rendah dan kebebasan untuk kustomisasi.

Terdapat beberapa perangkat lunak bebas yang dikenal secara internasional, yaitu sistem operasi: GNU/Linux, BSD, Darwin, dan OpenSolaris; kompilator GCC, GDB *debugger* dan *C libraries*; server: BIND *name server*, Sendmail *mail transport*, Apache HTTP Server, dan Samba *file server*; RDBMS: MySQL dan PostgreSQL; bahasa pemrograman: Perl, PHP, Python, Ruby dan Tcl; GUI: X Window System, GNOME, KDE, dan Xfce; paket perkantoran OpenOffice.org, Mozilla dan penjelajah web Firefox serta penyunting grafis GIMP; sistem dokumen TeX dan LaTeX; alat bantu UNIX untuk otomatisasi skrip dan pengujian: Expect; alat bantu UNIX untuk layanan pemantauan jaringan: Nagios; sistem manajemen konten MediaWiki; ogg: tipe berkas perangkat lunak bebas yang fungsinya menyerupai MP3 atau MP4.³

Sedangkan beberapa lisensi perangkat lunak bebas yang umumnya dipakai adalah *GNU General Public License*, *GNU Lesser*

³ Daftar tersebut dirangkum dari database pada Free Software Foundation yang dapat diakses pada www.gnu.org.

*General Public License, BSD License, Mozilla Public License, MIT License, dan Apache License.*⁴

Progresivitas Hukum dalam Transfer Teknologi dan Reaksi Anti-Copyright

Transfer teknologi adalah proses berbagi ketrampilan, pengetahuan, teknologi, metode perakitan, contoh kegiatan perakitan, dan fasilitas antarlembaga ataupun perorangan dalam rangka mendorong pengembangan ilmu pengetahuan terhadap teknologi tersebut sehingga dapat diakses oleh pengguna dalam lingkup yang luas supaya mereka dapat mengembangkan dan mengambil keuntungan lebih lanjut dari teknologi tersebut menjadi produk yang baru, baik dalam bentuk proses, aplikasi, bahan, maupun jasa⁵.

Transfer teknologi sesungguhnya merupakan derivatif dari transfer pengetahuan (*knowledge transfer*).

Menurut **Argote & Ingram**,⁶ transfer pengetahuan adalah "*the process through which one unit (e.g., group, department, or division) is affected by the experience of another*".

Menurut **Nonaka & Takeuchi**,⁷ **Kane, Argote, & Levine**,⁸ **Galbraith**,⁹ terdapat beberapa problem yang dapat menghambat terjadinya transfer pengetahuan – yang mana beberapa problem tersebut dapat pula dianggap menghambat terjadinya transfer teknologi – antara lain: (a) Ketidak-mampuan mengenali dan meng-artikulasikan ide-ide baru; (b) Masalah jarak geografis; (c) Keterbatasan ICT, (d) Identitas sosial yang ter-subordinasi; (e) Bahasa; (f) Bidang keahlian; (g) Konflik internal; (h) Perbedaan generasi; (i) Hubungan manajemen yang terpusat; (j) Sistem insentif; (k) Visualisasi transfer; (l) Problem-problem yang berkaitan dengan kepercayaan bersama, asumsi, dan norma cultural; (m)

⁴RN Freed, *Legal Interest Relation to Software Program*, (Cavendish Publishing, 2006), hlm.141.

⁵Leslie C Norins, "Technology Transfer Tactics", *Comparative Technology Transfer and Society Journal*, John Hopkins University Press.

⁶L.Argote & P. Ingram, "Knowledge transfer A Basis for Competitive Advantage in Firm", *Organizational Behavior and Human Decision Processes Journal*, 2000, hlm. 150-169.

⁷I.Nonaka & H. Takeuchi, *The Knowledge-Creating Technologies*, (New York: Oxford University Press, 1995).

⁸A. A. Kane, L. Argote, & J. Levine, "Knowledge Transfer between Groups via Personnel Rotation: Effects of Social Identity and Knowledge Quality," *Organizational Behavior And Human Decision Processes Journal*, Vol.96(1), 2005, hlm. 56-71.

⁹C. S. Galbraith, "Transferring Core Manufacturing Technologies in High-Technology Firms," *California Management Technology Review*, Vol.32, 1990, hlm. 56-70.

Pengalaman-pengalaman di masa lampau; (n) Konsepsi yang salah; (o) Informasi yang menyesatkan; (p) Kultur yang kurang kondusif untuk mendorong proses transfer; (q) Isu-isu yang mempengaruhi motivasi; (r) Kurangnya keyakinan.

Relevansi Transfer Teknologi dalam Rivalitas *Copyleft* terhadap *Copyright*

Pemberlakuan dan implementasi *copyright* yang bersifat eksklusif dan eksploitatif akan menjadi hambatan utama dalam transfer teknologi. Keterlibatan dua negara atau lebih dalam suatu transfer teknologi tentu akan melibatkan dua atau lebih sistem hukum yang berbeda. Sekalipun telah disepakati dan diatur dalam Bern Convention terkait hak kekayaan intelektual yang telah diratifikasi oleh banyak negara, namun perbedaan hukum nasional terkait hak cipta yang relatif berbeda di masing-masing negara menimbulkan kendala pada transfer teknologi di negara-negara dengan regulasi hak cipta yang berbeda tersebut.

Copyleft sebagai gerakan anti-*copyright*, baik yang berposisi

secara keseluruhan ataupun sebagian memiliki berbagai argumentasi.¹⁰ Argumentasi klasik dari klaim *copyright* adalah bahwa monopoli temporer yang dinikmati oleh pencipta ataupun pemegang hak cipta terhadap ciptaannya dengan harapan bahwa pencipta dan/atau pemegang hak cipta dapat memperoleh keuntungan secara eksklusif dalam penggunaan dan pengembangan selanjutnya oleh pihak ketiga ataupun para pengguna¹¹.

Argumentasi utama dari anti-*copyright* adalah bahwa *copyright* tidak memberikan keuntungan (*benefit*) bagi masyarakat, memperkaya segelintir orang dan menghambat kreatifitas.¹² Gerakan anti-*copyright* mempertanyakan logika dari *copyright* terhadap bidang ekonomi dan budaya. Dalam konteks internet dan Web 2.0, keberadaan *copyright* secara legal menjadi dipertanyakan terutama mampukah hukum ini diberlakukan pada era teknologi informasi. Argumentasi umum yang digunakan dalam gerakan anti-*copyright* adalah fakta bahwa manusia cenderung "menyalin" sebagai kebutuhannya terhadap

¹⁰ World Intellectual Property Organisation. "Understanding Copyright and Related Rights," WIPO, hlm. 6-7, http://www.wipo.int/freepublications/en/intproperty/909/wipo_pub_909.pdf.

¹¹ Lawrence Liang, "Copyright/Copyleft: Myths About Copyright". *Infochangeindia.org*. <http://www.countercurrents.org/hr-suresh010205.htm>.

¹² "Copyright - Critiques". http://www.experiencefestival.com/a/Copyright_-_Critiques/id/4726670.

transfer pengetahuan sebagai produk budaya.

Berbagai Argumentasi Anti-Copyright

Dalam hal hak cipta, berdasarkan sudut pandang ekonomi, terdapat dua komposisi dalam hukum: hak untuk membeli dan menjual "salinan" ide berupa suatu ciptaan, dan hak untuk mengendalikan bagaimana orang lain menggunakan ciptaan tersebut. Hak yang pertama memang tidak kontroversial, sedangkan hak yang kedua bertendensi pada hak untuk memonopoli.¹³ Dalam determinasi tersebut, dapat dikatakan bahwa klaim hak cipta dalam bentuk hak memonopoli (hak kedua) tersebut menghasilkan suatu bentuk penghargaan yang rendah bagi kreatifitas orang lain yang menggunakan produk yang ber-*copyright*.

Stephen Kinsella mengemukakan bahwa *copyright* tidaklah valid karena, *unlike physical property, intellectual property is not scarce and is, they claim, a legal fiction created by the state. That is, infringing on copyright, unlike theft, does not*

*deprive the victim of the original item, and so enforcement of copyright law constitutes aggression on the part of the state.*¹⁴

Penggunaan Web 2.0 yang melibatkan kolaborasi secara global, misalnya melalui forum Wikipedia, dianggap tidak lagi sebagai bentuk pelanggaran terhadap *copyright*.¹⁵ Web 2.0 merupakan bagian dari kesadaran publik dan ekspektasi terhadap internet saat ini, yang mana perilaku berinternet adalah interaksi yang menjadi kebutuhan dasar manusia terhadap ketersediaan informasi yang diinginkan.¹⁶ Namun demikian, ketika banyak pengguna Web 2.0, baik perorangan maupun perusahaan, tidak secara konsisten sepakat dengan argumentasi anti-*copyright*, sesungguhnya itu didasari karena kegiatan dan bisnis mereka juga tidak lepas dari *copyright*. Sebagai contoh adalah perusahaan seperti YouTube, ViaCom dan Google, yang menolak segala bentuk materi ber-*copyright* terhadap situsnya juga menolak untuk memaksakan pemberlakuan *copyright* dalam situsnya, dengan pertimbangan bahwa mereka

¹³ M. Boldrin & D.K. Levin, "Against Intellectual Monopoly". Cambridge University Press. <http://www.dklevine.com/general/intellectual/against.htm>, 2008.

¹⁴ Stephan Kinsella, "Intellectual Property," *Ludwig von Mises Institute*, 2008.

¹⁵ Daniel Nations, "Copyright Infringement - The Dark Side of Web 2.0 / Dealing With Web 2.0 Copyright Issues", <http://webtrends.about.com/od/web20/a/web20-copyright.htm>.

¹⁶ Waqar Ali Shah, "What is Web 2.0", *Copywriting Experts UK*. <http://www.copywritingexperts.co.uk/web-20/>, 2007.

tidak punya kekuasaan untuk mencegah *uploading* dan *downloading* materi yang ber-*copyright*.¹⁷

Rasmus Fleischer berpendapat bahwa *copyright-law* tampaknya tidak akan mampu menjangkau internet dan dianggap kuno. Ia berargumentasi bahwa internet, khususnya penggunaan Web 2.0 berdampak pada ketidakpastian status dari ide mengenai makna "menyalin" (dalam istilah aslinya "copying"). Dengan demikian, **Fleischer** menyimpulkan bahwa dengan keberadaan Web 2.0, maka "*copyright law in the 21st century is increasingly concerned with criminalizing entire technologies*".¹⁸

Pada tahun 2002, sekelompok peneliti yang berafiliasi dengan Microsoft mempublikasikan tulisan *The Darknet and the Future of Content Distribution*. Mereka mengistilahkan "*darknet*" pada suatu jaringan kerja dan teknologi yang menggunakan *file-sharing* pada muatan digital. Dalam laporannya, para peneliti tersebut menyatakan bahwa "*we believe it probable that there will be a few more rounds of technical innovations to sidestep existing laws, followed by new*

laws, or new interpretations of old laws, in the next few years", dan berdasarkan laporan dari penelitian tersebut disimpulkan bahwa jejaring kerja berbasis *file-sharing* ini "*will continue to exist and provide low cost, high quality service to a large group of consumers. This means that in many markets, the darknet will be a competitor to legal commerce*".¹⁹

Dalam konteks keterkaitan antara transfer teknologi pada ranah *copyleft* maka transfer teknologi tersebut menyangkut dua hal, yaitu terkait lisensi dalam transfer teknologi tersebut, dan terkait dalam *software filesharing* pada teknologi yang ditransfer. Sebagai contoh bagaimana kontroversi terkait bagaimana hak eksklusif dalam hak cipta dan relevansinya terhadap transfer teknologi, beberapa pandangan dari gerakan *creative commons* dan gerakan *legal-filesharing* di Prancis dan Swedia.

Dalam pandangan kelompok *creative commons*, pemilik *copyright* dan *copyright-work* diatur dan dilindungi dalam bentuk "*some rights reserved*" ataupun "*no rights*

¹⁷ Gavin Clarke, "*Copyright Protection Warning for Web 2.0 Startups*". Diakses dari *The Register*. http://www.theregister.co.uk/2007/04/19/eff_google_viacom, 2007.

¹⁸ Waqar Ali Shah, *op. cit.* Kesimpulan yang sama juga terdapat dalam: Fleischer, Rasmus, 2006, "*Mechanical Music as a Threat Against Public Performance*", diakses dari *Institute of Contemporary History, Sodertorn University College*. <http://www.rockosamhalle.se/texter/fleischer.pdf>.

¹⁹ Bryan William, "*The Darknet and the Future of Content Distribution*", diakses dari *Microsoft Corporation*. <http://msl1.mit.edu/ESD10/docs/darknet5.pdf>, 2002.

reserved". Hal ini disebabkan karena banyak orang yang tidak mengakui "*all-out copyright*" demi kepentingan distribusi yang diinginkan. Gerakan *creative commons* memberikan alternatif model lisensi. Lisensi ini dapat digunakan siapapun yang ingin berkontribusi dan berpartisipasi dalam suatu kegiatan intelektual. Contoh yang dapat dijadikan alasan adalah begitu banyaknya pengguna internet yang ingin berbagi kerja, memberikan keleluasaan kepada orang lain untuk menggunakan kembali, memodifikasi, dan mendistribusi hasil kerja tersebut kepada masyarakat pengguna internet.²⁰

Pada tahun 2008, Parlemen Prancis menyetujui reformasi sistem *copyright* dalam hal kompensasi *peer-to-peer software* antara kreator *software* dan penyedia jasa internet. Pada tahun yang sama Parlemen Swedia mengesahkan dekriminalisasi *software filesharing*, dengan per-

nyataan berikut: "*Decriminalizing all non-commercial file sharing and forcing the market to adapt is not just the best solution. It's the only solution, unless we want an ever more extensive control of what citizens do on the Internet*"²¹.

Kritik terhadap *Intellectual Property Rights*

Pada tahun 2004, *World Intellectual Property Organization* (WIPO) mendapat kritik dalam *The Geneva Declaration on the Future of the World Intellectual Property Organization* yang mana Wipo sebaiknya "*focus more on the needs of developing countries, and to view IP as one of many tools for development - not as an end in itself* (sebaiknya fokus pada kebutuhan-kebutuhan negara berkembang dan menempatkan IP sebagai salah satu alat pembangunan bukan sebagai akhir dari pembangunan itu sendiri)"²².

²⁰"FAQ - What is Creative Commons?". Diakses pada *Creative Commons*. <http://wiki.creativecommons.org/FAQ>.

²¹Eric Bangeman, "Swedish Prosecutors Dump 4,000 Legal Docs on The Pirate Bay". Diakses dari *Ars Technica*. <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080114-swedish-prosecutors-dump-4000-legal-docs-on-the-pirate-bay.html>. 2008.

²²Proceeding Meeting of The Geneva Declaration on the Future of the World Intellectual Property Organization, diakses dari www.wipo.org

²³Birgitte Andersen, "Intellectual Property Right' Or'Intellectual Monopoly Privilege': Which One Should Patent Analysts Focus On?", Proceeding Meeting pada CONFERÊNCIA INTERNACIONAL SOBRE SISTEMAS DE INOVAÇÃO E ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO PARA O TERCEIRO MILÊNIO. 2003.

Andersen²³ dan Sorenson²⁴ membahas bahwa *intellectual property rights* sesungguhnya adalah bentuk dari "*intellectual monopoly privilege*". Terdapat tiga bentuk dari hukum kekayaan intelektual yang berfokus pada tiga materi yang berangkat dari tujuan dan sejarah yang berbeda – hak cipta (*copyright*) memperhatikan originalitas kerja kreatif dan artistik, paten (*patent*) menitikberatkan pada invensi baru dan bernilai guna tinggi, dan merek dagang (*trademark*) fokus pada lambang unik sebagai alat identifikasi komersial – yang kemudian ketiganya digeneralisir dalam konsepsi yang dirumuskan WIPO sebagai "*challenge the positive description of previous models and the normative conclusion that monopoly through copyright and patent is socially beneficial*".

Argumentasi kritik terhadap kekayaan intelektual (*intellectual property*) didasarkan pada perbedaan secara fundamental pada *intellectual property* dalam wujud informasi dan *intellectual property* dalam bentuk benda fisik, yang mana *intellectual property* dalam wujud informasi

tersebut akan tetap ada, dapat digunakan kembali, dapat diduplikasi, dan penggunaan kembali maupun penduplikasian tersebut tidak menghilangkan *intellectual property* dalam wujud informasi yang aslinya/original tersebut²⁵.

Kritik terhadap "*intellectual property*" muncul dengan pemikiran berkenaan dengan hak cipta sebagai suatu "*specific legal instruments designed to promote the common good and towards a conception of ideas as inviolable property granted by natural law*"²⁶, sehingga secara terminologis, dapat dikatakan bahwa semua yang bertentangan dengan prinsip dasar hak cipta (*copyrights infringement*) dianggap sebagai pembajakan (*piracy*) dan pencurian (*theft*).

Eben Moglen juga menyatakan bahwa konsep "*intellectual property*" merupakan suatu bentuk proteksionisme intelektual ataupun monopoli intelektual yang mengancam kepentingan public melalui suatu legislasi yang proteksionis. Mengutip dari Moglen "*the bourgeois system of ownership demands that*

²⁴ Martin G. Sorenson & Faunce TA. "Balancing Intellectual Monopoly Privileges and the Need for Essential Globalization", pada *Globalization Magz*, Vol. 3:4doi:10.1186/1744-8603-3-4. <http://www.globalizationandhealth.com/content/3/1/4>.

²⁵ Stephan Kinsella, "Against Intellectual Property," *Journal of Libertarian Studies*, pendapat yang sama juga dikemukakan oleh Connell, Shaun, "Critics Toward Intellectual Property", artikel dalam *The Rebirth of Freedom Foundation Journal*.

²⁶ Cory Doctorow, "Intellectual property is a Silly Euphemism". Diakses pada *The Guardian*. <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/feb/21/intellectual.property.2008>.

knowledge and culture be rationed by the ability to pay"²⁷.

Dengan berdasar pada konsep copyleft, Richard Stallman²⁸ juga mengkritik konsep *intellectual property* sebagai "*the term systematically distorts and confuses these issues, and its use was and is promoted by those who gain from this confusion...[It] operates as a catch-all to lump together disparate laws...[which] originated separately, evolved differently, cover different activities, have different rules, and raise different public policy issues*", sehingga dalam tataran aplikasi praktis klaim eksklusif pada *copyright* berpotensi pada konflik hukum.

Kesimpulan

Perangkat lunak bebas merupakan upaya besar dari dunia internasional untuk menghasilkan perangkat lunak yang digunakan oleh individu, perusahaan besar, dan lembaga pemerintah. Kritikan-kritikan terhadap hak cipta secara umum dapat dibedakan menjadi dua sisi, yaitu sisi yang berpendapat bahwa konsep hak cipta tidak pernah menguntungkan masyarakat serta selalu memperkaya beberapa pihak dengan mengorbankan kreativitas, dan sisi yang berpendapat bahwa

konsep hak cipta sekarang harus diperbaiki agar sesuai dengan kondisi sekarang, yaitu adanya masyarakat informasi baru.

Pemberlakuan dan implementasi *copyright* yang bersifat eksklusif dan eksploitatif akan menjadi hambatan utama dalam transfer teknologi. Keterlibatan dua negara atau lebih dalam suatu transfer teknologi tentu akan melibatkan dua atau lebih sistem hukum yang berbeda. Sekalipun telah disepakati dan diatur dalam Bern Convention terkait hak kekayaan intelektual yang telah diratifikasi oleh banyak negara, namun perbedaan hukum nasional terkait hak cipta yang relatif berbeda di masing-masing negara menimbulkan kendala pada transfer teknologi di negara-negara dengan regulasi hak cipta yang berbeda tersebut. Dalam konteks keterkaitan antara transfer teknologi pada ranah *copyleft*, maka transfer teknologi tersebut menyangkut dua hal, yaitu terkait lisensi dalam transfer teknologi tersebut, dan terkait dalam *software filesharing* pada teknologi yang ditransfer.

Saran

Dari uraian di atas, maka dapat direkomendasikan bahwa sudah

²⁷ Eben Moglen, "Intellectual Property Right on Critics", diakses dalam [dotCommunist Manifesto Online Journal](http://dotCommunistManifestoOnlineJournal.com), www.dotcomunistmanifesto.org

²⁸ Richard Stallman, "Did You Say 'Intellectual Property'? It's a Seductive Mirage". Diakses pada [Free Software Foundation](http://FreeSoftwareFoundation.org) www.gnu.org. 2008.

sepatutnya transfer teknologi di bidang hak cipta dipahami dalam kerangka progresivitas hukum bisnis, khususnya dalam menyebarkan penggunaan *free software* dan mekanisme *copyleft* demi melindungi kebebasan intelektual dan mendukung kepentingan masyarakat dalam pembangunan di bidang hukum teknologi.

Daftar Pustaka

- A. A. Kane, L. Argote, & J. Levine. "Knowledge Transfer between Groups via Personnel Rotation: Effects of Social Identity and Knowledge Quality." Dalam *Organizational Behavior And Human Decision Processes Journal*. Vol.96 (1). 2005.
- Birgitte Andersen. "Intellectual Property Right' Or 'Intellectual Monopoly Privilege': Which One Should Patent Analysts Focus On?", pada Proceeding Meeting pada CONFERÊNCIA INTERNACIONAL SOBRE SISTEMAS DE INOVAÇÃO E ESTRATÉGIAS DE DESENVOLVIMENTO PARA O TERCEIRO MILÊNIO. 2003.
- Bryan William. "The Darknet and the Future of Content Distribution". *Microsoft Corporation*. 2002. <http://msl1.mit.edu/ESD10/docs/darknet5.pdf>.
- Creative Common Organization, [FAQ - What is Creative Commons?](http://wiki.creativecommons.org/FAQ). Diakses pada *Creative Commons*. <http://wiki.creativecommons.org/FAQ>
- Cory Doctorow. "Intellectual property is a Silly Euphemism". 2008. Diakses pada *The Guardian* <http://www.guardian.co.uk/technology/2008/feb/21/intellectual.property>.
- C. S. Galbraith. "Transferring Core Manufacturing Technologies in High-Technology Firms." dalam *California Management Technology Review*. Vol.32. 1990.
- Daniel Nations,. "Copyright Infringement -Dark Side ", diakses pada *About.com*. <http://webtrends.about.com/od/web20/a/web20-copyright.htm>.
- Declaration on the Future of the World Intellectual Property Organization. Diakses dari www.wipo.org.
- Eric Bangeman. "Swedish Prosecutors Dump 4.000 Legal Docs on The Pirate Bay". 2008. Diakses dari *Ars Technica*. <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080114-swedish-prosecutors-dump-4000-legal-docs-on-the-pirate-bay.html>.
- Eben Moglen. "Intellectual Property Right on Critics", diakses dalam *dotCommunist Manifesto Online Journal*, www.dotcommunistmanifesto.org.
- Gavin Clarke. "Copyright Protection Warning for Web 2.0 Startups". 2007. Diakses dari *The Register* http://www.theregister.co.uk/2007/04/19/eff_google_viacom.

- I. Nonaka and H. Takeuchi. *The Knowledge-Creating Technologies*. New York, Oxford University Press. 1995.
- Kyriakoula Hatzikiriakos dan McMillan Binch Mendelsohn. "Trade Secrets and Non-Traditional IP Rights", UNCITRAL COLLOQUIUM ON FINANCING IP (Vienna – January 18, 19, 2008).
- L.Argote & P. Ingram. "Knowledge transfer A Basis for Competitive Advantage in Firm". Artikel dalam *Organizational Behavior and Human Decision Processes Journal*. 2000.
- Lawrence Liang. "Copyright/Copyleft: Myths About Copyright". 2005. Diakses pada infochangeindia.org. <http://www.countercurrents.org/hr-suresh010205.htm>.
- M.Boldrin & D.K. Levine. "Against Intellectual Monopoly". Cambridge University Press. 2008. <http://www.dklevine.com/general/intellectual/against.htm>.
- Martin G Sorenson and Faunce TA. "Balancing Intellectual Monopoly Privileges and the Need for Essential Globalization", pada *Globalization Magz*, Vol. 3 <http://www.globalizationandhealth.com/content/3/1/4>.
- RN Freed., *Legal Interest Relation to Software Program*. Cavendish Publishing. 2006.
- Richard Posner & William Landes. *The Economic Structure of Intellectual, Property Law*. Harvard University Press. 2003.
- Richard Stallman. "Free Software Movement Manifesto", diakses dari www.gnu.org.
- _____ "The Free Software Movement and the Future of Freedom," diakses dari www.gnu.org
- _____ "Did You Say 'Intellectual Property'? It's a Seductive Mirage". 2008. Diakses pada [Free Software Foundation www.gnu.org](http://www.gnu.org).
- Shaun Connell. "Critics Toward Intellectual Property." Artikel dalam *The Rebirth of Freedom Foundation Journal*.
- Stephan Kinsella. *Intellectual Property*. Ludwig von Mises Institute. 2008.
- Stephan Kinsella, "Against Intellectual Property" dalam *Journal of Libertarian Studies*.
- Waqar Ali Shah. "What is Web 2.0". 2007. Diakses dari [Copywriting Experts UK](http://www.copywritingexperts.co.uk/web-20/). <http://www.copywritingexperts.co.uk/web-20/>.
- World Intellectual Property Organisation*. Proceeding Meeting of the Geneva.
- World Intellectual Property Organisation*. "Understanding Copyright and Related Rights" WIPO. Diakses dalam http://www.wipo.int/freepublications/en/intproperty/909/wipo_pub_909.pdf.