

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dan konvergensi teknologi informasi dan komunikasi telah menghadirkan internet¹ sebagai multimedia elektronik² yang kian mempermudah masyarakat dalam mengakses dan mendistribusikan informasi. Namun dari beragam informasi yang diakses masyarakat melalui internet, tidak sedikit diantaranya merupakan ciptaan yang dilindungi hak cipta.³ Dalam ranah internet, suatu ciptaan dapat diidentifikasi dalam isi (konten) sebuah *website* yang memuat informasi berupa teks/tulisan, gambar, foto, audio, video, *database*, dan *software*.

Ciptaan yang ada di internet tentunya sangat potensial untuk digandakan dan disebarluaskan secara terus-menerus ke jutaan orang dalam waktu singkat. Hal ini dapat dimaklumi mengingat kemampuan teknologi digital untuk menduplikasi atau membuat salinan (*copy*) ciptaan dengan kualitas yang sama dengan aslinya tanpa merusak atau mengurangi sumber aslinya. Oleh karena itu, seiring dengan

¹ Internet adalah sebuah jaringan dari jaringan-jaringan komputer: “*Internet is a network of computer networks. The very name internet comes from the concept of inter-networking, where multiple computer networks are joined together.*” Lihat, Gerard R. Ferrera, et.al., *Cyber Law: Text and Cases* (Ohio: South-Western College Publishing, 2001), hlm. 3.

² Multimedia adalah kemampuan sistem komputer yang tidak hanya mengolah informasi dalam bentuk satu medium saja yakni angka dan teks melainkan juga gambar, grafis, suara, dan video. Lihat, Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika* (Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada, 2004), hlm. 4-7.

³ 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 angka 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC 2002), Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85.

meningkatnya akses masyarakat terhadap ciptaan yang ada di internet, maka hukum hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC 2002) menjadi semakin relevan terhadap lebih banyak orang dibandingkan dengan 60 tahun yang lalu sebelum kemunculan internet.⁴

Dalam konteks teknologi pra-digital, hak cipta pada mulanya memang selaras jika dikondisikan untuk penggunaan secara manual terhadap ciptaan yang berbentuk fisik. Namun dalam konteks teknologi digital saat ini, akan menjadi semakin pelik ketika kegiatan seperti *copy-cut-paste* (menyalin-memotong-menempel), *editing* (menyunting) ataupun berbagi *file* (*file sharing*) justru menimbulkan hal yang kontradiktif terhadap eksistensi hak cipta.⁵ Pada gilirannya, keberadaan internet secara perlahan mendorong terjadinya pergeseran paradigma terhadap apa yang dapat dilindungi oleh hak cipta. Di sisi lain, kemunculan internet ternyata memungkinkan bertumbuhnya budaya berbagi (*culture of sharing*)⁶ yang memudahkan pencipta menyebarkan ciptaanya.

Ada kalanya seorang pencipta berkarya dengan tujuan semata-mata ingin berbagi dan tidak melulu didasarkan motivasi komersial. Bahkan di kalangan masyarakat Indonesia, masih ada yang bangga dan memaklumi bila ciptaanya dimanfaatkan orang lain. Berbagi merupakan suatu hal yang lazim di internet, seperti melalui

⁴ Internet baru dikembangkan pada awal dekade tahun 1960an oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Lihat, Wikipedia, "The History of Internet," diakses tanggal 15 Maret 2014, http://en.m.wikipedia.org/wiki/history_of_the_internet.

⁵ Neil Weinstock Netanel, *Copyright's Paradox* (New York: Oxford University Press, 2008), hlm. 8 *et seq.*

⁶ Alexandra Crosby dan Ferdiansyah Thajib, "A Culture of Sharing," Inside Indonesia, September 2011, diakses tanggal 18 Februari 2014, <http://www.insideindonesia.org/weekly-articles/a-culture-of-sharing>.

jejaring sosial, surat elektronik (*email*), pengirim pesan (*messenger*), situs berbagi foto dan video.

Pencipta kadang kala mengunggah ciptaan ke internet dengan maksud berbagi namun hukum hak cipta justru membatasi jangkauan dari aktivitas berbagi. Hal ini karena sifat hak cipta yang langsung berlaku otomatis⁷ secara bawaan (*by default*) ketika suatu ciptaan diciptakan, sehingga siapapun yang memanfaatkan suatu ciptaan di internet dengan tanpa izin dari pencipta/pemegang hak cipta, maka seseorang dipandang telah melakukan pelanggaran hak cipta.

Pada praktiknya, pemberian izin hak cipta menjadi kerumitan tersendiri di internet. Pencipta mengalami kesulitan dalam memberikan izin karena luasnya penggunaan ciptaan di internet yang bersifat *borderless* dan menembus batas-batas yurisdiksi negara lain. Pemberian izin semakin dilematis karena efek perlindungan otomatis hak cipta terhadap ciptaan sering kali mengakibatkan ciptaan-ciptaan yang beredar di internet ditemukan dalam keadaan yang tidak jelas statusnya, apakah masih dilindungi hak cipta atau sudah berada dalam domain publik (*public domain*) dan bahkan tidak diketahui siapa pencipta sebenarnya.⁸ Ciptaan-ciptaan ini yang disebut dengan istilah *orphan works*⁹

⁷ Hak cipta tidak perlu didaftarkan melainkan timbul secara otomatis ketika suatu ciptaan dilahirkan. Lihat, Pasal 2 Ayat (1) UUHC 2002.

⁸ Herkko Hietanen, *The Pursuit of Efficient Copyright Licensing – How Some Right Reserved Attempts to Solve The Problem of All Right Reserved* (Disertasi Doktor, Lappeenranta University of Technology, Finlandia, 2008), hlm. 119.

⁹ Dalam laporannya tentang masalah perkembangan *orphan works* di internet, Kantor Hak Cipta Amerika Serikat mendefinisikan *orphan works* sebagai: “*works for which no copyright owner can be found, and thus for which permission to use or adapt these works cannot be obtained.*” Lihat, U.S. Copyright Office, “*Report on Orphan Works: a Report of the Register of Copyrights,*” 2006, hlm.1. Tersedia di laman: <http://www.copyright.gov/orphan/orphan-report-full.pdf>.

karena telah kehilangan informasi manajemen hak penciptanya.¹⁰ Izin tentu akan mudah diminta jika penciptanya dapat diketahui dan dapat dihubungi. Akan tetapi, persoalan akan menjadi sulit ketika pencipta tersebut tidak diketahui dan sulit dihubungi.

Pada hal yang bersamaan, UUHC 2002 menerapkan perlindungan hak cipta dengan penegakkan tindak pidana biasa dan tidak lagi dengan tindak pidana aduan.¹¹ Artinya, aparat hukum dapat langsung menyelidiki dugaan pelanggaran hak cipta tanpa adanya laporan dari pencipta. Sayangnya, pelanggaran hak cipta baik yang dilakukan secara tidak sengaja maupun tanpa diketahui tetap dapat menimbulkan tuntutan hukum. Sementara itu setiap sirkulasi informasi yang beredar di internet terpendam potensi pelanggaran hak cipta oleh masyarakat pengguna internet dengan tanpa disengaja ataupun tanpa diketahui bahwa informasi berupa ciptaan itu telah dilindungi hak cipta secara otomatis. Di lain hal, masyarakat pengguna internet membutuhkan akses terhadap informasi dan pengetahuan yang berguna seperti buku, film, musik, foto, program komputer untuk digunakan dalam berbagai kegiatan baik dengan tujuan non-komersial atau bahkan komersial tanpa harus bersifat ilegal.

Kebutuhan masyarakat pengguna internet akan konten ciptaan legal yang ada di internet dan kebutuhan pencipta akan kemudahan pemberian izin/lisensi yang jelas perlu diakomodir. Untuk itu *Creative Commons* telah mengupayakan

¹⁰ Penjelasan Pasal 25 UUHC 2002 mendefinisikan informasi manajemen hak pencipta sebagai “informasi yang melekat secara elektronik pada suatu ciptaan atau muncul dalam hubungan dengan kegiatan pengumuman yang menerangkan suatu ciptaan, pencipta, dan kepemilikan hak maupun informasi persyaratan penggunaan, nomor atau kode informasi.”

¹¹ Achmad Zen Umar Purba, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs* (Bandung: P.T. Alumni, 2005), hlm. 135.

kebutuhan tersebut dengan memperkenalkan Lisensi Kreativitas Bersama (*Creative Commons License*) sebagai alternatif perjanjian lisensi hak cipta di internet.¹² *Creative Commons* adalah sebuah organisasi nirlaba berkedudukan di California, Amerika Serikat, yang menyediakan serangkaian lisensi hak cipta yang terstandardisasi dan dapat dimanfaatkan pencipta sebagai media penyebarluasan ciptaan.¹³ Pencipta sebagai pemberi lisensi memberikan izin kepada publik/masyarakat pengguna internet sebagai penerima lisensi melalui lisensi *creative commons* (lisensi CC) untuk menggunakan ciptaannya secara bebas dan legal dengan penyerahan sebagian dari hak cipta yang dimilikinya seraya mempertahankan hak-hak yang lain (*some rights reserved*).

Creative Commons mewadahi kumpulan ciptaan yang telah dilisensikan dengan lisensi CC untuk dapat digandakan, diumumkan, dimodifikasi, dan didistribusikan sesuai dalam batas-batas hukum hak cipta.¹⁴ Masyarakat pengguna internet dapat memanfaatkan konten terbuka (*open content*)¹⁵ yang sudah berlisensi CC untuk proyek-proyek kreatif yang akan diproduksi.

Lisensi CC telah digunakan oleh institusi seperti Bank Dunia, Kantor Berita Al-Jazeera, UNESCO hingga situs jejaring sosial (*social networks*) seperti Flickr Yahoo, Youtube, dan Vimeo.¹⁶ Lisensi CC juga digunakan oleh situs ensiklopedia

¹² Bagi pencipta yang ingin melisensikan ciptaannya dengan lisensi CC, dapat mengunjungi situs Creative Commons dengan tautan <http://creativecommons.org/choose>.

¹³ Creative Commons, "About," diakses tanggal 19 Februari 2014, <http://creativecommons.org/about>.

¹⁴ *Ibid.*

¹⁵ "Lisensi Bebas," Appropedia, diakses tanggal 19 Februari 2014, http://www.appropedia.org/Lisensi_bebas: "Isi terbuka (*open content*) adalah karya apa saja (termasuk artikel, gambar, suara dan video) yang dipublikasikan dan diizinkan untuk disalin oleh siapa saja. Isi dapat berada di domain umum (*public domain*) atau dibawah lisensi seperti lisensi *Creative Commons*".

¹⁶ Seputar Indonesia, Berbagi Lisensi Hak Cipta, 23 Oktober 2012, hlm. 12.

bebas, Wikipedia untuk menyebarkan konten-kontennya.¹⁷ Selain itu, lisensi CC adalah lisensi yang direkomendasikan UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) untuk digunakan dalam kaitannya dengan program *Open Educational Resources/OER* (Sumber Pendidikan Terbuka). OER merupakan bahan pengajaran, pembelajaran, dan penelitian yang dirilis dibawah lisensi terbuka yang mengizinkan akses, penggunaan, dan penggunaan kembali (*reuse*) bahan tersebut.¹⁸

Menurut Direktur Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Ahmad M. Ramli, lisensi *creative commons* adalah jalan keluar yang baik dari keinginan para pencipta untuk menyebarluaskan dan memberikan akses sebesar-besarnya untuk publik atas ciptaannya.¹⁹ Ahmad M. Ramli juga mengatakan pemerintah mendukung penerapan lisensi *creative commons* di bidang pendidikan. Lisensi *creative commons* menyediakan peluang bagi banyak orang untuk menjadi pintar tanpa harus membayar.²⁰

Sejak berdiri pada tahun 2001, organisasi *Creative Commons* telah memiliki lebih dari 100 afiliasi di 70 negara di seluruh dunia²¹ dengan lebih dari 450 juta karya telah menggunakan lisensi CC.²² Dengan jumlah lisensi sebanyak itu sangat

¹⁷ Wikipedia, "History of Wikipedia," diakses tanggal 6 Maret 2014, wikipedia.org/wiki/history_of_wikipedia.

¹⁸ UNESCO dan Commonwealth of Learning, "Guidelines for Open Educational Resources (OER) in Higher Education," 1 November 2011, hlm. 1-2. Tersedia di laman: http://www.col.org/PublicationDocuments/Guidelines_OER_HE.pdf.

¹⁹ Creative Commons Indonesia, "Audiensi Creative Commons Indonesia dengan Dirjen HKI," diakses tanggal 7 Maret 2014, creativecommons.or.id/2012/08/audiensi-creative-commons-indonesia-dengan-direktur-jenderal-hak-atas-kekayaan-intelektual/.

²⁰ Tempo, Berbagi Lewat Lisensi, edisi 2-9 Desember 2012, hlm. 60-61.

²¹ Creative Commons, "CC Affiliate Network," terakhir diubah tanggal 27 Februari 2014, diakses tanggal 7 Maret 2014, <http://wiki.creativecommons.org/affiliates>.

²² Creative Commons, "CC Metrics," terakhir diubah 15 September 2013, diakses tanggal 7 Maret 2014, wiki.creativecommons.org/metrics.

mungkin akan terjadi sengketa mengenai pelanggaran ketentuan lisensi CC. Lebih jauh lagi, permasalahan yang kemudian muncul adalah aspek teknis yuridis dan aspek praktis dari keabsahan dan pembuktian lisensi CC di yurisdiksi sebuah negara. Pengaturan hukum yang bagaimanakah agar pelaksanaan perjanjian lisensi CC dapat diberlakukan (*enforceable*) di Indonesia. Walaupun pernah terjadi beberapa sengketa sebelumnya seperti di Belanda (*Adam Cury v. Audax Publishing BV*),²³ Spanyol (*SGAE v. Fernandez*),²⁴ dan Jerman (*Gerlach vs. DVU*),²⁵ belum tentu apakah lisensi CC juga dapat berlaku menurut hukum Indonesia.

Perkembangan yang pesat atas penggunaan lisensi CC di seluruh dunia tentu akan melahirkan pertanyaan mengenai kedudukan dan identifikasi pengaturannya dalam kerangka peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia. Sehubungan dengan itu, lisensi *creative commons* perlu dikaji secara komprehensif berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta mengenai lisensi hak cipta dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang mengkaji kontrak elektronik di internet.

Berdasarkan uraian di atas, maka yang menjadi judul dalam penulisan skripsi ini adalah “Lisensi Kreativitas Bersama (*Creative Commons License*) Sebagai Alternatif Perjanjian Lisensi Hak Cipta di Internet”.

²³ Groklaw “Creative Commons License Upheld by Dutch Court,” diakses tanggal 7 Maret 2014, <http://www.groklaw.net/articlebasic.php?story=20060316052623594>.

²⁴ Creative Commons, “SGAE vs. Fernandez,” diakses tanggal 7 Maret 2014, http://wiki.creativecommons.org/SGAE_v._Fernandez.

²⁵ Creative Commons, “Gerlach vs. DVU,” diakses tanggal 7 Maret 2014, http://wiki.creativecommons.org/Gerlach_vs._DVU.

1.2 Rumusan Masalah dan Lingkup Penelitian

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap lisensi *creative commons* menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana keabsahan lisensi *creative commons* sebagai perjanjian lisensi hak cipta di internet?
3. Apa akibat hukum yang timbul dari pelanggaran ketentuan lisensi *creative commons*?

Lingkup penelitian ini meliputi lingkup pembahasan dan lingkup bidang ilmu. Lingkup pembahasan penelitian ini adalah analisis lisensi *creative commons* sebagai alternatif perjanjian lisensi hak cipta di internet. Sedangkan lingkup bidang ilmu dari penelitian ini adalah Hukum Kekayaan Intelektual khususnya Hukum Hak Cipta dan Hukum Telematika yang mengkaji kontrak elektronik di internet.

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh deskripsi lengkap, rinci, jelas, dan sistematis mengenai:

1. Pengaturan hukum terhadap lisensi *creative commons* menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
2. Keabsahan lisensi *creative commons* sebagai perjanjian lisensi hak cipta di internet;

3. Akibat hukum yang timbul dari pelanggaran ketentuan lisensi *creative commons*.

1.4 Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini mencakup kegunaan teoritis dan kegunaan praktis, yaitu:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan bermanfaat dan menambah khazanah bahan pemikiran dalam upaya pengembangan ilmu hukum, khususnya di bidang hukum hak cipta yang dikaitkan dengan masalah lisensi hak cipta melalui media internet.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis kegunaan penelitian ini adalah:

- a. Sebagai upaya pengembangan kemampuan dan pengetahuan hukum bagi penulis khususnya mengenai lisensi *creative commons* sebagai perjanjian lisensi hak cipta di internet.
- b. Sebagai bahan masukan maupun bahan bacaan bagi mahasiswa, akademisi dan praktisi hukum, para pekerja di bidang kesenian dan kesusastraan, serta instansi pemerintah terkait dalam rangka mengkaji lisensi hak cipta di internet pada umumnya dan lisensi *creative commons* pada khususnya.
- c. Sebagai salah satu syarat dalam menempuh ujian sarjana di Fakultas Hukum Universitas Lampung.