

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) di dunia sangatlah pesat, teknologi telah diciptakan manusia untuk mendukung berbagai macam aktivitas guna mempermudah pekerjaan dan meningkatkan produktivitas. Oleh karena itu dengan pesatnya perkembangan TIK, penerapan komputersasi merupakan bagian yang sangat penting untuk mendukung pekerjaan sehari-hari. Semua teknologi yang dirancang oleh manusia tentu membutuhkan peran perangkat lunak (*software*) yang dapat mengeksekusi kerja dari sebuah mesin (*hardware*), sebuah mesin yang diciptakan tanpa adanya perangkat lunak bagaikan mesin yang tiada guna, sehingga komponen dari perangkat lunak sangatlah vital, baik dalam bentuk *kernel* sistem operasi beserta utilitasnya maupun program aplikasi yang berjalan di atasnya.

Perangkat lunak diciptakan oleh para *software engineer* untuk memastikan sebuah mesin dapat berjalan sesuai dengan yang dikehendakinya. Perangkat lunak saat ini sudah menjadi kekuatan yang menentukan, perangkat lunak menjadi mesin yang mengendalikan pengambilan keputusan dalam segala bidang kehidupan, baik itu dalam bidang telekomunikasi, bisnis, medis, pendidikan, industri, perbankan maupun masyarakat umum. Perangkat lunak sangat lekat dengan kehidupan modern dan saat ini dan kini perangkat lunak telah tersebar luas di masyarakat dan merubah pandangan masyarakat sebagai

sebuah kejayaan teknologi karena masyarakat sudah mulai mempertaruhkan pekerjaan, kenyamanan, keselamatan, keputusan dan banyak dari segi kehidupan lainnya pada teknologi, khususnya perangkat lunak.

Berbagai macam perangkat lunak hampir sering kita temui di berbagai *PC (personal computer)* maupun *laptop*. Perangkat lunak yang sering ditemui dan digunakan antara lain: (1) *Operating System*., (2) *Application Program*., (3) dan *Programming Language*. Namun dalam penggunaan sebuah perangkat lunak komputer, ada hal-hal yang harus diperhatikan terutama legalitas dari aplikasi yang digunakan. Dikeluarkannya undang-undang no.19 tahun 2002 tentang hak cipta, memberikan hukum yang jelas tentang penggunaan aplikasi komputer. Undang-undang hak cipta diterapkan sebagai bentuk penghargaan terhadap karya cipta manusia dan juga sebagai bentuk penghargaan moral. Dalam hal penggunaan perangkat lunak, hak cipta berkaitan erat dengan hak seseorang yakni pembuat perangkat lunak, seorang pembuat perangkat lunak telah bekerja keras dan mencurahkan segala pemikirannya dalam berkarya, sehingga hasil karyanya patut dihargai dan dilindungi dengan undang-undang yang dalam hal ini undang-undang no.19 tahun 2002 tentang hak cipta.

Undang-undang no.19 tahun 2002 tentang hak cipta adalah undang-undang yang mengatur dalam rangka pengembangan berbagai ilmu pengetahuan, sehingga perlu diwujudkan iklim yang lebih baik terutama bagi tumbuh dan berkembangnya gairah dibidang perangkat lunak komputer. Dilihat dari nilai ekonomisnya, ciptaan dibagi menjadi dua yakni: (1) Ciptaan yang tidak dapat digandakan, artinya penggandaan akan menurunkan nilai jual

dari produk tersebut, seperti lukisan maupun patung., (2) Ciptaan yang dapat digandakan, artinya gandaan tidak menurunkan nilai jual dari produk tersebut, seperti aplikasi komputer, lagu, maupun karya sastra, sehingga untuk membeli produk yang dapat digandakan hanya mempunyai hak untuk menggunakan atau memanfaatkannya saja, sedangkan hak cipta tetap berada pada penciptanya. Pelanggaran hak cipta secara umum terjadi apabila suatu produk karya cipta digunakan tanpa izin dari pemilik hak cipta atau apabila bagian yang pokok dari suatu karya cipta digunakan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

HaKI seharusnya dipahami oleh semua pengguna perangkat lunak komputer, terutama untuk keperluan pribadi yang menunjang pekerjaan. Tersedianya berbagai perangkat lunak komputer yang saat ini beredar, mulai dari yang berpemilik (*proprietary*) hingga yang bebas (*free*), membuat pilihan kepada mahasiswa mana yang lebih tepat mereka gunakan. Dilihat dari kemudahan dan fitur yang dimiliki oleh perangkat lunak *proprietary*, membuat banyak dari kalangan mahasiswa tertarik untuk menggunakannya dan tentu dengan risiko harga yang cukup tinggi untuk menikmati semua kemudahan itu.

Harga yang ditawarkan oleh program aplikasi *proprietary* membuat hanya sebagian mahasiswa saja yang sadar dengan hukum HaKI yang membeli dengan lisensi asli (*original*)/lisensi sah, sehingga banyak dari kalangan mahasiswa yang tidak memiliki uang yang cukup dan kemudian memilih jalan pintas untuk menyelesaikan itu semua dengan membeli aplikasi bajakan atau ilegal.

Perlu kiranya diketahui oleh para mahasiswa yang membeli program aplikasi *proprietary/original*/lisensi sah, bahwa terjadinya jual beli aplikasi komputer tidak menyebabkan beralihnya hak cipta. Pembeli hanya membeli hak lisensi untuk menggunakan aplikasi berdasarkan syarat dan kondisi yang biasanya tertera dalam *End User Licence Agreement (EULA)* yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat perangkat lunak komputer/vendor perangkat lunak, dan dalam lisensi ini biasanya mencakup ketentuan yakni: (1) *Software* tersebut boleh diinstal hanya pada satu mesin., (2) Dilarang memperbanyak *software* tersebut untuk keperluan apapun (biasanya pengguna diberi kesempatan untuk membuat *backup copy* untuk pemilik lisensi saja)., (3) Dilarang meminjamkan *software* tersebut kepada orang lain untuk kepentingan apapun. Berdasarkan ketentuan ini maka tindakan menginstal aplikasi komputer ke dalam lebih dari satu mesin atau di luar ketentuan yang dikeluarkan oleh satu lisensi, pinjam meminjam program komputer dan menginstalnya, mengkopi atau memperbanyak program komputer tersebut dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan (ilegal).

Dalam hal ini *Business Software Alliance (BSA)* yakni sebuah organisasi resmi dunia yang melakukan studi tentang penggunaan perangkat lunak bajakan, melaporkan bahwa *BSA* menemukan 59 persen pengguna komputer di Indonesia mengaku bahwa mereka memperoleh *software* bajakan (ilegal). Hal ini yang membuat tingkat pembajakan perangkat lunak di Indonesia pada tahun 2011 mencapai 86% dan nilai komersialnya mencapai US\$ 1,467 Milyar, yang

berarti kerugian pembajakan perangkat lunak mencapai Rp.12,8 Triliun (<http://bsa.org>, 5/15/2012).

Penggunaan aplikasi ilegal (bajakan) merupakan masalah serius diseluruh dunia dan sangat sulit dicegah karena mudahnya melakukan penggandaan produk tanpa izin. Para pengguna yang menggunakan perangkat lunak ilegal dapat diartikan bahwa ia tidak menghargai hak atas kekayaan intelektual dari suatu produk dan tidak bermoral. Masalah penggunaan perangkat lunak ilegal tidak akan berkurang selama pengguna mempunyai maksud untuk menggunakan perangkat lunak ilegal yang pada umumnya didorong karena masalah finansial.

Pembajakan terjadi ketika harga *software* sangat mahal, orang tidak mampu membelinya (Damien, <http://inet.detik.com>, 25/04/2012). Dengan adanya aturan tentang HaKI diharapkan para mahasiswa dapat menghargai karya orang lain dengan membeli liensi asli (*original*)/lisensi sah produk, dan apabila tidak mampu membeli lisensi perangkat lunak berpemilik (*proprietary*) maka mahasiswa dapat menggunakan perangkat lunak alternatif lain, yakni dengan menggunakan perangkat lunak yang bebas (*free*) maupun sumber terbuka (*open source*). Semakin banyak pengguna menggunakan *software open source*, akan lebih kecil tingkat pembajakan. Karena akan lebih sedikit pula alasan bagi orang untuk melakukan pembajakan (Damien, <http://inet.detik.com>, 25/04/2012).

Sebagaimana hasil kajian dari *The United Nation Conference on Trade Development (UNCTAD)* bahwa negara berkembang direkomendasikan

menggunakan perangkat lunak berbasis sumber terbuka yang dalam hal ini adalah *open source software* untuk mengurangi kesenjangan teknologi dengan negara maju, selain itu juga dapat menghemat anggaran negara hingga 50–62 persen dan dilihat dari daya beli masyarakat Indonesia yang masih rendah tentu perangkat lunak *open source* sangat cocok untuk digunakan, terutama dalam bidang pendidikan.

Di Indonesia dukungan pemanfaatan *open source software* telah diresmikan pada tanggal 30 juni 2004 (dalam Amin Rois Sinung Nugroho, 2008:12-13) oleh Menteri Riset dan Teknologi, Menteri Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, Menteri Kehakiman dan HAM dan Menteri Pendidikan Nasional dengan membentuk sebuah gerakan *open source* yakni Indonesia *Go Open Source (IGOS)*. Kemudian pada *IGOS SUMMIT II* pada tanggal 27-28 Mei 2008, 18 kementerian dan kepolisian turut menandatangani *Memorandum of Understanding (MoU)* lanjutan yaitu Departemen Komunikasi dan Informatika, Kementerian Negara Riset dan Teknologi, Sekretariat Negara, Kementerian Negara BUMN, Kementerian Negara Pendayagunaan Aparatur Negara, Bappenas, Departemen Koperasi dan UKM, Departemen Perhubungan, Departemen Pendidikan Nasional, Departemen Perindustrian, Departemen Sosial, Departemen Agama, Departemen Kehutanan, Departemen Keuangan, Departemen Dalam Negeri, Departemen Hukum dan HAM, Departemen Perdagangan dan Kepolisian Republik Indonesia.

Perangkat lunak menurut ketersediaan kode sumbernya dibagi menjadi dua yakni *closed source software* dan *open source software*. *Open source*

software merupakan perangkat lunak yang kode sumbernya terbuka (tidak dirahasiakan), dengan terbukanya kode sumber dari perangkat lunak *open source* memungkinkan para penggunanya untuk dapat memodifikasi, meningkatkan dan mempelajari bagaimana *software* berjalan, sehingga sangat cocok bagi dunia pendidikan. Selain itu penggunaan *open source software* tidak dibebankan oleh biaya lisensi atau izin penggunaan *software*, berbeda halnya dengan *proprietary software* yang mengharuskan para penggunanya untuk membayar sejumlah rupiah untuk mendapatkan izin dari penggunaan *software*.

Tersebarinya berbagai perangkat lunak *open source* memungkinkan bagi para civitas akademik di berbagai lembaga pendidikan untuk memilih mana yang mereka butuhkan untuk menunjang pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Selain itu mereka juga dapat memilikinya secara bebas, yang dalam hal ini mereka bebas menggandakan dan mengunduhnya di *internet*. Perangkat lunak *open source* sangat penting dalam pendidikan, *open source software* pendidikan digunakan untuk membantu civitas akademik di suatu lembaga pendidikan untuk membantu proses pendidikan, seperti halnya mengolah data mahasiswa, sarana dosen untuk menunjang proses perkuliahan dan juga untuk membantu dalam proses mengerjakan tugas perkuliahan bagi mahasiswa. Banyak *open source software* pendidikan yang digunakan untuk menunjang proses perkuliahan mahasiswa mulai dari peramban *web (browser)*, aplikasi perkantoran (*offices suite*), *graphic processing*, *e-learning*, *multimedia*, *e-mail*

client, programming dan sebagainya, semua itu mampu dilakukan oleh *open source software*.

Tingkat pembajakan *software* di Indonesia yang tinggi, menyebabkan rendahnya kesadaran masyarakat terutama mahasiswa mengenai penggunaan *open source software*, sehingga menjadikan mereka menggunakan perangkat lunak berpaten (*proprietary*)/ilegal dan melanggar hak cipta dalam menunjang proses pendidikannya. Padahal mahasiswa bisa menggunakan perangkat lunak bebas dan gratis untuk dapat menunjang kegiatan pendidikannya. Pelanggaran hak cipta ini berdampak pada legalitas dari hasil karya cipta yang dibuat oleh mahasiswa, karena mahasiswa tentu diwajibkan membuat karya tulis di akhir kependidikannya untuk memperoleh gelar. Penggunaan *open source software* dapat mendidik mereka untuk menghormati karya cipta orang lain dengan tidak menggunakannya secara ilegal, oleh karena itu pemanfaatan *open source software* pendidikan sangatlah esensial untuk mendukung hasil karya dari mahasiswa.

Kebutuhan pemanfaatan *open source software* pendidikan ini khususnya oleh mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) sangatlah penting, mengingat mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan merupakan salah satu jurusan yang menghasilkan mahasiswa yang banyak berkecimpung dalam masalah teknologi dan perangkat lunak, tentu dalam hal ini legalitas perangkat lunak sangatlah dibutuhkan oleh mahasiswa. Selain itu mengingat *output* mahasiswa yang dihasilkan di jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan ada yang terjun

kedalam dunia pendidikan dan non pendidikan, baik itu sebagai guru, *entrepreneur* (wirausaha) maupun bekerja di perusahaan yang nantinya menggunakan perangkat lunak sebagai penunjang kegiatannya.

Sesuai dengan latar belakang di atas maka dengan ini penyusun ingin mengetahui seberapa besar pemanfaatan *open source software* pendidikan oleh mahasiswa dalam rangka implementasi undang-undang no. 19 tahun 2002 tentang hak cipta (*intellectual property rights*).

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, secara umum penulis mengajukan masalah penelitian yakni “Bagaimana Pemanfaatan *Open Source Software* Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (*Intellectual Property Rights*)?”.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan agar lebih fokus penelitian ini dirumuskan pada pertanyaan-pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai undang-undang hak cipta?
2. Bagaimana tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai jenis lisensi perangkat lunak yang digunakan?
3. Bagaimana legalitas penggunaan perangkat lunak yang dipakai oleh mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan?
4. Bagaimana tingkat pemahaman tentang *open source software* dari sudut pandang mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan?

5. Apa saja kendala yang dihadapi mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan dalam menggunakan *open source software* pendidikan?
6. Bagaimana kebermanfaatan *open source software* pendidikan dalam membantu pembelajaran mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini secara umum adalah untuk memperoleh data yang akurat mengenai tingkat Pemanfaatan *Open Source Software* Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (*Intellectual Property Rights*).

Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah memperoleh data yang akurat mengenai:

1. Untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai undang-undang hak cipta.
2. Untuk mengetahui tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai jenis lisensi perangkat lunak yang digunakan.
3. Untuk mengetahui legalitas penggunaan perangkat lunak yang dipakai oleh mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.
4. Untuk mengetahui tingkat pemahaman tentang *open source software* dari sudut pandang mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.

5. Untuk mengetahui apa saja kendala yang dihadapi mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan dalam menggunakan *open source software* pendidikan.
6. Untuk mengetahui kebermanfaatan *open source software* pendidikan dalam membantu pembelajaran mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.

D. Manfaat Hasil Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung terutama yang dalam berbagai kegiatannya menjadikan aplikasi komputer sebagai penunjang kegiatan. Selain itu diharapkan dapat memberikan kesadaran atau pemahaman terhadap pentingnya penggunaan perangkat lunak legal khususnya *open source software*, hasil dari studi ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi peneliti lain yang melakukan penelitian serupa mengenai *open source software*.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian adalah:

- a. Diketuainya tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai undang-undang hak cipta.

- b. Diketuainya tingkat pemahaman mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan mengenai jenis lisensi perangkat lunak yang digunakan.
- c. Diketuainya legalitas penggunaan perangkat lunak yang dipakai oleh mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.
- d. Diketuainya tingkat pemahaman tentang *open source software* dari sudut pandang mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.
- e. Diketuainya apa saja kendala yang dihadapi mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan dalam menggunakan *open source software* pendidikan.
- f. Diketuainya kebermanfaatan *open source software* pendidikan dalam membantu pembelajaran mahasiswa jurusan kurikulum dan teknologi pendidikan.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan penafsiran dalam penelitian ini, maka perlu dijelaskan definisi operasional yang terdapat dalam judul, yakni:

1. *Open source software* pendidikan adalah serangkaian instruksi yang ditulis untuk melakukan fungsi spesifik pada komputer yang dalam hal ini perangkat lunak berbasis sumber terbuka (*open source*) yang diperuntukkan untuk kegiatan pendidikan.
2. Implementasi adalah pelaksanaan atau penerapan suatu kegiatan yang terencana dan dilakukan secara sungguh-sungguh berdasarkan acuan

norma-norma tertentu yang dalam penelitian ini adalah undang-undang no.19 tahun 2002 tentang hak cipta.

3. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan, memperbanyak atau memberikan izin hasil ciptaanya itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.
4. Hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property rights*) adalah pengakuan hukum yang memungkinkan pemegang hak atas kekayaan intelektual tersebut untuk mengatur penggunaan gagasan-gagasan dan ekspresi yang diciptakannya dalam jangka waktu tertentu. Istilah kekayaan intelektual mencerminkan bahwa hak atas kekayaan intelektual dapat dilindungi oleh hukum sebagaimana bentuk hak milik lainnya.