



OPEN SOURCE SEBAGAI BENTUK PERLAWANAN TERHADAP KAPITALIS MEDIA BARU

Novalia Agung Wardjito Ardho^{ID}

Fakultas Ilmu Komunikasi Universitas Prof. Dr. Moestopo (Beragama) Jakarta

ARTICLE INFO

Article history:

Received February 24, 2023

Revised June 26, 2023

Accepted July 04, 2023

Available online July 24, 2023

ABSTRACT

Using the internet and various digital products will improve the economy of the people and the country. But on the other side, it is possible to be piracy activity. This is based on the characteristics of digital communication in the new media era. Various forms of piracy in the digital era are seen as damaging network order and are even considered to have undermined state authority. Governments and capitalists are always trying to rewrite the rules. They marginalize online products as public property and support private ownership and commercial interests. But the cases of digital piracy never end. So efforts to maintain exclusivity based on the ability to pay seem to be in vain. This paper aims to provide insight into how Open Source (OS) or Open Access (OA) works. So that answers what the moral purpose is to be conveyed in the activity. The method in this paper uses a criticism paradigm with a qualitative approach. The data was obtained through observation, documentation, and interviews. The conclusion of this paper, there are various reasons why piracy occurs. Open Source or Open Access is the right route to end piracy.

Keywords:

Open Source, Open Access, digital resistance, new media, capitalism

1. PENDAHULUAN

Pemanfaatan teknologi digital atau internet (media baru) menstimuli munculnya produk-produk kreatif. Kemunculan produk-produk kreatif menyumbang pertumbuhan ekonomi negara, produksi dan konsumsi budaya, pengetahuan dan kreativitas masyarakat serta meningkatnya layanan dan industri konten digital. Kehadiran teknologi informasi dan komunikasi (TIK) juga mempercepat produksi, pengumpulan, dan penyebaran hasil-hasil penelitian, serta memungkinkan transformasi yang lebih cepat menjadi produk-produk baru, layanan, kegiatan dan proses (David dan Foray, 2002 dalam Flew, 2014). Mengutip pendapat Castells (2001) dalam McQuail (2011), karakter lain dari internet merupakan jenis komunikasi yang berhubungan dengan ekspresi bebas dalam semua bentuknya, sumbernya terbuka, bebas berkomentar, penyiaran yang terdesentralisasi, interaksi yang spontan, dan ekspresif. Dari pandangan ini selanjutnya bahwa sistemnya dapat digunakan oleh semua orang dengan beragam motif (McQuail, 2011).

*Corresponding author.

E-mail: agungnawa@gmail.com

Wicaksono dan Urumsah (2017) menyatakan bahwa perkembangan teknologi yang pesat membawa dampak positif maupun negatif. Di sisi positif, teknologi mampu untuk membantu dan meningkatkan performa individu. Seperti beragam penggunaan internet dan produksi aneka ragam produk digital meningkatkan perekonomian masyarakat dan negara. Namun, di sisi negatif, kemungkinan aktivitas pembajakan juga meningkat. Teknologi dapat digunakan untuk perilaku kriminal seperti pembajakan digital. Pembajakan digital adalah istilah umum untuk “aktivitas dengan beragam jenis, termasuk memalsukan, membajak, penyelundupan, rekaman rumah, pertukaran rekaman, dan pembagian file secara online.” (Ghofari, 2016 dalam Wicaksana dan Karim, 2022).

Konsumen mungkin menyadari bahwa menggandakan, membagi, membeli, mengunggah/mengunduh produk berlisensi secara ilegal adalah pencurian yang secara umum tidak dianggap sebagai aksi kriminal (Balestrino, 2008 dalam Wicaksono dan Urumsah, 2017). Pada konten digital seperti musik, perangkat lunak, dan berbagai macam karya hasil kreatifitas, akan lebih cocok bila disebut sebagai pembajakan properti intelektual (Bernat, dan Makin, 2014 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Kasus-kasus pembajakan digital yang tiada pernah berakhir, menyiratkan seolah para “penjahat” pelaku pembajakan tidak pernah musnah dari muka bumi ini. Berbagai bentuk pembajakan dalam era digital dipandang merusak keteraturan jaringan bahkan dinilai telah merongrong otoritas negara.

Liebowitz (2004) dalam Hill (2007) melaporkan bahwa 41% pengguna Internet antara usia 18 dan 29 tahun mengaku mengunduh musik digital secara ilegal, dan sampai saat ini, hanya ada sangat sedikit hukuman terhadap pembajak digital baik oleh pemegang hak cipta, atau oleh institusi tempat pembajak berada (misalnya, universitas). Dengan demikian, kombinasi kepuasan diri dan risiko hukuman yang rendah dapat mempengaruhi individu terhadap pembajakan digital. Pada titik ini, karya empiris oleh Tan (2002) dalam Hill (2007) menunjukkan bahwa orang yang lebih muda dengan penalaran moral yang kurang berkembang lebih mungkin untuk membeli perangkat lunak bajakan, tetapi risiko deteksi dan hukuman yang dirasakan lebih besar secara signifikan mengurangi kecenderungan mereka untuk melakukannya. Bukti lainnya bahwa tidak ada norma sosial yang kuat terhadap pembajakan bisa dilihat dalam sebuah penelitian terhadap 309 mahasiswa, yang menemukan bahwa pembajakan perangkat lunak dipandang sebagai perilaku yang dapat diterima dan normatif (Cohen dan Cornwell, 1989, dalam Hill, 2007).

Kurangnya tekanan teman sebaya dapat memengaruhi tingginya tingkat pembajakan. Perbedaan dalam budaya nasional juga dapat berperan di sini seperti yang disampaikan Kini, Ramakrishna & Vijayaraman (2004) dalam Hill (2007) bahwa dalam masyarakat di mana kepemilikan pribadi telah lama ditekan dan dimana hak kekayaan intelektual masih ditegakkan dengan buruk, tekanan yang membatasi pembajakan digital mungkin lemah atau tidak ada sama sekali. Selain itu, di negara-negara seperti Cina dimana terdapat banyak perusahaan yang menjadi milik negara, dan banyak orang mengira bahwa mencuri dari perusahaan-perusahaan ini bukanlah pencurian karena, menurut ideologi politik yang dominan, perusahaan milik negara adalah “milik rakyat”. Hal ini terkait dengan sistem pemerintahan yang dianut di Cina.

Terdapat kesamaan kemampuan antara produk digital bajakan dengan aslinya. Pembajakan digital kerap kali dipandang sebagai tindakan kriminal di negara dunia termasuk Indonesia (Wicaksana dan Karim, 2022). Hal tersebut seperti misalnya masih ada penjual online dan offline menjual versi bajakan dari konten-konten digital seperti film, dan perangkat lunak komputer dan bahkan Youtube menyediakan video tutorial mengenai “Cara Mengunduh... gratis” yang mengarahkan penonton untuk mengunduh versi bajakan dan gratis dari suatu perangkat lunak tanpa mengetahui apakah tindakan ini kriminal atau tidak.

Menurut Wicaksono dan Urumsah (2017), pengaruh sosial juga merupakan faktor pemicu untuk membajak karena individu merasa bahwa pembajakan sudah umum dilakukan oleh orang di sekelilingnya. Sehingga terdapat justifikasi untuk membenarkan perilaku menyimpang tersebut. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa penilaian moral bukanlah sebuah pencegah untuk melakukan pembajakan. Konsumen sudah sadar bahwa pembajakan adalah salah. Namun, karena sudah banyak dilakukan dan tidak ada hukuman yang benar-benar diberikan ke pelaku, maka pembajakan dapat dilakukan kapan saja.

Selain itu, faktor harga menjadi isu utama karena harga yang mahal dari suatu produk digital terlisensi. Penelitian tahun 2011 menunjukkan penyebab utama mengapa pembajakan media terjadi lebih banyak di negara berkembang. Sederhananya karena produk asli meminta biaya yang sangat besar, bahkan DVD dapat memiliki harga sebesar gaji 1 jam seseorang di negara berkembang (Doctorow, 2011 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Pembajakan media juga dilakukan di negara berkembang karena ketiadaan “budaya hak cipta” (Doctorow, 2011 dalam Wicaksana dan Karim, 2022).

Adapula pernyataan yang mengatakan jika negara dengan pendapatan rata-rata rendah, dan angka pengangguran tinggi sangat rentan untuk melakukan pembajakan digital. Indonesia dilaporkan sebagai salah satu negara dengan angka pembajakan perangkat lunak tertinggi yaitu sebesar 84% dan sekitar 6 juta orang di Indonesia melakukan pengunduhan ilegal dari musik (Tejokusumo, 2014 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Perusahaan perlu membuat jalan alternatif untuk menentukan harga yang dapat dijangkau oleh individu dengan penghasilan rendah sebagai respon untuk menghindari pembajakan atas produknya.

Pembajakan digital dalam kancah global (baik di negara maju maupun negara berkembang) terkait dengan perilaku pengguna internet (Joel, 2017 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Individu tidak mau mengorbankan harta yang banyak sehingga memilih untuk membajak atau membeli produk bajakan, terutama untuk individu dengan penghasilan rendah (Wicaksono dan Urumsah, 2017). Alasan mengenai mengapa pembajakan digital terkesan sebagai isu eksklusif negara dunia ketiga adalah masalah ekonomi dan terdorong oleh alasan-alasan kebudayaan. Penelitian menunjukkan negara dengan angka PDB (Produk Domestik Bruto) yang rendah akan sangat tinggi dalam menggunakan perangkat lunak tak resmi (Arlis dan Tjiptono, 2016 dalam Wicaksana dan Karim, 2022) dan terbantu oleh alasan-alasan kultural. Perusahaan dan pemerintah perlu usaha lebih untuk memberikan edukasi kepada masyarakat terkait dengan dampak dari pembajakan (Wicaksono dan Urumsah, 2017). Hal ini disebabkan karena moral dari individu sudah tidak lagi mampu sebagai pencegah pembajakan. Upaya peningkatan moral perlu diterapkan untuk meningkatkan kesadaran bahwa pembajakan adalah perilaku kriminal. Pentingnya membudayakan pengetahuan mengenai properti intelektual dan hak cipta melalui edukasi masih merupakan hal paling efektif (Wicaksana dan Karim, 2022).

Jones (1991) dalam Hill (2007) berpendapat bahwa intensitas moral memiliki dampak penting pada kecenderungan individu untuk terlibat dalam tindakan tidak etis. Jones berpendapat bahwa intensitas moral adalah konstruk multidimensi yang ditentukan oleh enam karakteristik: (1) besarnya konsekuensi, (2) konsensus sosial, (3) kemungkinan efek, (4) kesegeraan temporal, (5) kedekatan, dan (6) konsentrasi efek. Secara singkat, besarnya konsekuensi mengacu pada kerugian yang dilakukan pada korban tindakan moral. Konsensus sosial mengacu pada kesepakatan sosial bahwa suatu tindakan tidak etis (yaitu, karena tekanan teman sebaya). Probabilitas efek mengacu pada probabilitas bahwa suatu tindakan akan menyebabkan kerugian. Kedekatan temporal adalah lamanya waktu antara saat ini dan timbulnya konsekuensi berbahaya. Kedekatan adalah perasaan kedekatan (sosial, budaya, psikologis, atau fisik) yang dimiliki seseorang terhadap mereka yang dirugikan oleh tindakan tidak etis. Konsentrasi efek adalah fungsi kebalikan dari jumlah orang yang terkena dampak tindakan dengan besaran tertentu. Jones dalam Hill (2007) berpendapat bahwa masing-masing konstruk ini berkorelasi positif dengan intensitas moral yang lebih besar, dan dengan demikian tingkat pengambilan keputusan moral dan perilaku moral yang lebih tinggi.

Dalam kasus banyak barang digital, dapat dikatakan bahwa intensitas moralnya agak rendah, dan dengan demikian kami memperkirakan tingkat pembajakan yang tinggi. Secara khusus, sehubungan dengan besarnya konsekuensi, seseorang mungkin berpikir bahwa membuat satu salinan ilegal dari Microsoft Office, misalnya, mungkin tidak banyak merugikan Microsoft. Kedua, seperti yang telah disebutkan, tidak ada konsensus sosial yang kuat bahwa pembajakan digital tidak etis. Ketiga, kemungkinan bahwa menyalin barang digital akan merugikan rendah, setidaknya dari perspektif mesin fotokopi. Keempat, kesegeraan temporal dianggap tidak relevan mengingat pembajakan dipandang tidak banyak merugikan. Kelima, korban pembajakan, pemegang hak cipta, biasanya dianggap sebagai perusahaan impersonal dan monopolistik, dan tidak dekat dengan pembajak. Selain itu, teknologi Internet, yang menjadi

saluran pembajakan, bisa dibidang bertindak sebagai penyangga antara pembajak dan pemegang hak cipta, menciptakan jarak yang dirasakan dan mendepersonalisasi kejahatan tersebut. Dan terakhir, karena dampak pembajakan terlihat merugikan entitas institusional, seperti korporasi, daripada individu tertentu, konsentrasi pengaruhnya agak rendah. Proposisi ini sebagian besar didukung oleh karya tentang pembajakan digital dan intensitas moral (Hill, 2007). Pelanggaran hak cipta online di kancah global tidak dibatasi oleh usia, ras, bahkan kecakapan penggunaan komputer (Dawdy, dan Bonni, 2012 dalam Wicaksana dan Karim, 2022).

Pemerintah juga perlu untuk menerapkan sistem blokir website untuk web yang menyediakan konten bajakan dan memperkuat sistem hukum terhadap pelaku pembajakan (Wicaksono dan Urumsah, 2017). Sebagai contoh, pemerintah Jerman dengan tegas melarang warga negaranya untuk mengunduh konten bajakan dengan tanggung jawab harus membayar kompensasi untuk pelanggarnya (Help Me: I was caught illegally downloading in Germany, 2021 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Australia turut berperang melawan pembajakan dengan secara tegas menutup situs-situs tertentu meskipun tidak semua situs tersebut membagikan konten bajakan (Jansen, 2022 dalam Wicaksana dan Karim, 2022). Dalam kasus di Indonesia, hukum adat dari banyak etnisitas tidak mengenal konsep hak milik dari karya ciptaan dan hasil intelektual, sehingga konsep mengenai pembagian file secara ilegal dapat dimengerti sebagai "untuk kepentingan umum" (Arli dan Tjiptono, 2016 dalam Wicaksana dan Karim, 2022).

Edukasi yang diberikan kepada masyarakat melalui beragam media komunikasi dapat dilakukan dalam pengenalan regulasi mengenai beragam bentuk yang termasuk dalam aktivitas pembajakan tersebut, termasuk upaya menghindarinya. Kemampuan literasi yang baik pada masyarakat dalam menghargai hak intelektual seseorang, dibuktikan minimal dalam menuliskan siapa pemilik karya asli dalam rujukan-rujukan mereka. Beberapa platform digital juga memiliki fitur yang dengan cara-cara tertentu menghapus postingan seseorang manakala diketahui melakukan plagiasi tanpa menyebutkan siapa pemilik karya asli tersebut. Contohnya YouTube dan Instagram, yang akan menghapus postingan seseorang akibat menggunakan musik tanpa menuliskan nama penyanyi yang memopulerkan atau penciptanya. Kemudian dalam kegiatan ilmiah, saat ini beraneka ragam *software* untuk mengecek plagiarisme digunakan oleh para editor jurnal ilmiah dalam mengecek tulisan ilmiah para akademisi sebelum dipopulerkan kepada dunia melalui digital. Pembajakan tetap saja terjadi meskipun beranekaragam cara dilakukan oleh negara, pengelola platform digital, beragam kegiatan akademisi, hingga produksi beranekaragam *software* pengontrol plagiarisme. Sehingga pembajakan digital merupakan hasil framing yang diartikan sebagai pencurian terhadap kekayaan intelektual. Selain konteks kelembagaan sangat penting, tekanan teman sebaya dan keluarga dalam memberikan sanksi terhadap pencuri termasuk juga pembajakan digital menjadi cara lain dalam mengurangi tingkat pembajakan. Bukan besar kecilnya perilaku kejahatan yang dilakukan, namun hal ini sebagai upaya dalam menguranginya.

Dalam penelitian lainnya, ditulis oleh Beyer dan McKelvey (2015), bahwa pelaku pembajak digital tidak hanya berusaha untuk menciptakan infrastruktur komunikasi yang menantang negara, tetapi juga strategi politik mereka yang bercita-cita untuk membuat infrastruktur ini sepopuler mungkin. Beberapa teori yang menjadi dasar pemikiran persoalan penelitian ini, seperti dari Strangelove (2005) dalam Beyer dan McKelvey (2015), bahwa jaringan pembajakan adalah "kerajaan pikiran" dan secara eksplisit sebagai tindakan antikapitalis dan perjuangan untuk mencegah pembajakan di internet telah digambarkan sebagai pembangunan "kandang digital". Artinya bahwa pemerintah dan perusahaan kapitalis selalu berusaha untuk menulis ulang aturannya guna mendukung pasar dan aktivitas perusahaan mereka. Mereka memarjinalkan produk *daring* sebagai milik publik dengan mendukung kepemilikan pribadi dan kepentingan komersial. Upaya-upaya mereka meliputi hukum hak cipta, beraneka perjanjian perdagangan bebas, penuntutan pidana melalui manajemen hak digital, perjanjian pengguna, dan penyaringan (filter) konten. Dalam logika ini, aktivitas pembajakan digital merupakan bentuk menentang kapitalis dan pada akhirnya mendukung kegiatan *Open Source* (OS) atau *Open Access* (OA).

Open Access atau dapat diterjemahkan sebagai Akses Bebas adalah sebuah fenomena masa kini yang berkaitan dengan dua hal: keberadaan teknologi digital dan akses ke artikel

jurnal ilmiah dalam bentuk digital. Internet dan pembuatan artikel jurnal secara digital telah memungkinkan perluasan dan kemudahan akses, dan kenyataan inilah yang ikut melahirkan Open Access (disingkat OA), atau lebih tepatnya Gerakan OA (Open Access Movement). Secara lebih spesifik, OA merujuk kepada aneka literatur digital yang tersedia secara terpasang (online), gratis (free of charge), dan terbebas dari semua ikatan atau hambatan hak cipta atau lisensi. Artinya, ada sebuah penyedia yang meletakkan berbagai berkas, dan setiap berkas itu disediakan untuk siapa saja yang dapat mengakses (Perpuspedia, 2012).

Perlawanan terhadap software proprietary seperti Microsoft telah berlangsung lama. Salah satu perlawanan awal yang dilakukan adalah GNU Operating System yang di umumkan pertama kali pada tanggal 27 September 1983 di newgroup pada forum net.unix-wizards oleh Richard Stallman. Objektif GNU adalah membuat software dan sistem operasi yang bebas. Richard Stallman menginginkan agar pengguna komputer bebas mempelajari source code dari software yang mereka gunakan, bebas bertukar software dengan orang lain, bebas mengubah perilaku software, bebas mempublikasi modifikasi softwrenya. Filosohy ini dipublikasi sebagai GNU Manifesto bulan Maret 1985. Pada saat ini ada dua (2) tokoh utama dalam pergerakan software bebas, yaitu, Richard Stallman dan Linus Torvalds. Keduanya mempunyai perbedaan philosophy yang sangat tajam. Hal ini menyebabkan banyak berita dramatis antara mereka (Ahmad, 2021).

Teori lain yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengenai pembajakan dan negara. Andersson Schwartz et al. (2015) dalam Beyer dan McKelvey (2015), menyampaikan bahwa pembajakan pada dasarnya adalah praktik ekonomi yang dibelokkan menjadi aktivisme peretasan. Namun demikian, tujuan pembajakan ini tidak semata-mata untuk tujuan mendapatkan keuntungan materi, bisa juga politik. Hal ini yang disadarkan dengan mengetahui kasus Mojo Nation dan Bit Torrent dalam Beyer dan McKelvey (2015), bahwa aktivitas peretasan yang mereka lakukan secara simultan bertujuan untuk melakukan perlawanan politik terhadap operasi negara. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Rakhmawati (2006), istilah open source pertama kali muncul untuk istilah produk *software* komputer pada tahun 1960-an, dimana para peretas (*hacker*) di Amerika Serikat sering bertukar kode program. Jika salah satu dari mereka melakukan perubahan, maka akan segera mengirimkan kode perubahan ke yang lain. Kemudian dalam perkembangannya, selain pemberian kode akses pengunduhan beragam software atau aplikasi secara gratis, kegiatan open source juga menjamah pemberian kepada masyarakat untuk menikmati secara gratis produk-produk di bidang musik, film, foto, ide kreatif, karya-karya ilmiah, game dan sebagainya. Pada hasil penelitian lainnya yang dilakukan oleh Abdi (2017), bahwa OS alias OA adalah sebuah label atau lisensi pengembangan yang pengelolaannya tidak dikoordinasi serta dikontrol oleh seorang individu atau sebuah lembaga pusat saja.

Persoalan yang kemudian muncul dari kacamata kritis bahwa, tindakan *Open Source* (OS) atau *Open Access* (OA) bukanlah sebagai solusi dalam mengurangi pembajakan (meskipun turut berpengaruh) yang diframingkan sebagai masalah pencurian properti, melainkan menggambarkan perkembangan resistensi kohesif terhadap kekuatan negara. Isu tersebut yang mendasari persoalan topik yang diangkat dalam paper ini. Permasalahan tersebut dapat terjawab menggunakan paradigma kritis melalui pengamatan terhadap hubungan antara persoalan-persoalan dan kegagalan yang mendasari praktik media dengan isu-isu sosial (Ronda, 2018). Seperti di antaranya bagaimana beragam platform digital dalam media baru saat ini mengeluarkan bentuk-bentuk regulasi dan pembatasan. Dimana sifat kebebasan dalam penggunaan internet pada akhirnya dibatasi dengan beragam aturan yang mengatasnamakan upaya perlawanan pembajakan.

Paper ini bertujuan untuk memberikan ulasan bagaimana OS atau OA bekerja, bahwa ada tujuan moral yang ingin disampaikan dalam kegiatan tersebut. Karena dalam perkembangan OS atau OA, diduga terdapat celah monetisasi dan menghasilkan keuntungan materi. Namun demikian tetap perlu diapresiasi upaya-upaya tulus para aktivis gerakan OS atau OA tersebut.

2. METODOLOGI

Metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono dan Lestari, 2021). Paper ini menggunakan paradigma kritis. Sehingga metode penjabarannya menggunakan pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme atau interpretif, atau konstruktif digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci. Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan observasi, wawancara, dokumentasi), data yang diperoleh cenderung data kualitatif, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif dapat bersifat temuan potensi dan masalah, keunikan objek, makna suatu peristiwa, proses dan interaksi sosial, kepastian kebenaran data, konstruksi fenomena dan temuan hipotesis (Sugiyono dan Lestari, 2021). Maka dalam paper ini data utama diperoleh melalui hasil observasi dan studi dokumentasi beberapa dokumen pendukung yang relevan dengan topik paper ini, termasuk dari tinjauan pustaka. Untuk teknik analisis data, dilakukan dengan tahapan yakni (1) reduksi data, (2) penyajian data dan (3) penarikan kesimpulan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Framing yang selama ini dilakukan dan dirasa cukup berhasil, bahwa aktivitas pembajakan merupakan kegiatan pencurian hak intelektual. Tentu saja, retorika tersebut memungkinkan negara untuk mendelegitimasi dan membenarkan keberadaan otoritas negara dalam memadamkan ancaman terhadap kekayaan intelektual. Pelanggaran hak cipta telah dikriminalisasi sejak akhir 1980-an dan seterusnya melalui berbagai undang-undang dan perjanjian perdagangan. Dengan cara ini, negara adalah bagian penting dari apa yang Johns (2013) dalam Beyer dan McKelvey (2015) katakan dengan memanggil negara sebagai “industri pertahanan kekayaan intelektual”. Artinya bahwa legitimasi negara tampaknya sangat terkait dengan perlindungan kekayaan intelektual.

Selanjutnya dalam hasil analisis pada jurnal yang ditulis oleh Lawson (2017), kekayaan intelektual adalah penemuan yang relatif baru pada pertengahan abad ke-19 dan kemudian memasuki pada abad 20 diadopsi secara agresif oleh perusahaan untuk mendorong penciptaan laba. Di ranah pengetahuan ilmiah misalnya, kepemilikan hak cipta dalam ilmiah teks sering dikuasai oleh penerbit daripada penulis. Misalnya, ketika sebuah Artikel diterima untuk publikasi dalam jurnal akses tertutup, hak cipta sering (meskipun tidak selalu) ditransfer oleh penulis ke penerbit melalui penandatanganan perjanjian transfer hak cipta baik langsung maupun melalui kontrak digital. Pembajakan, properti kepenulisan, hak cipta, dan jurnal akademis semuanya adalah gagasan dengan akar di Eropa Modern setelah pengenalan mesin cetak. Lambat laun konsep tersebut mungkin agak berkembang dari waktu ke waktu sebagai adaptasi dengan kondisi kontemporer.

Peter Drahos dan John Braithwaite (2002) dalam Flew (2014) mencatat bahwa referensi untuk penggunaan bahan *copyright* seperti pembajakan adalah strategi heterikal yang diadopsi oleh perusahaan perangkat lunak, media dan hiburan AS pada 1980-an dan 1990-an dan globalisasi undang-undang kekayaan intelektual dan penegakannya. Dibenarkan sebagai tanggapan internasional yang diperlukan terhadap ancaman pembajakan kekayaan intelektual seperti yang disiratkan oleh istilah tersebut. Kemudian Lawson (2017) menyampaikan bahwa, pembajakan situs banyak terjadi di beberapa negara berkembang, seperti Indonesia, India, Cina atau Iran. Kemudian Brousseau, Merzouki dan Meadel (2012) dalam Flew (2014) juga menyampaikan bahwa sifat dari internet dan integrasinya telah menjadikannya sebagai infrastruktur global pada semua jenis konflik norma-norma legitimasi, kekuatan, dan pengembangan budaya. Sehingga dari uraian tersebut kemungkinan pelanggaran-pelanggaran etika dan juga hak intelektual dapat terjadi di mana saja di seluruh dunia.

Pemerintah Indonesia cukup konsen terkait fenomena pembajakan. Dalam Nahrowi (2014), Indonesia telah memiliki Undang-undang Hak Cipta yaitu Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982, UU Nomor 7 Tahun 1987, UU Nomor 12 Tahun 1997 dan yang terakhir UU Nomor 19 Tahun 2001. Undang-undang Hak Cipta dibuat untuk melindungi kekayaan seni dan budaya,

serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat Indonesia agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam melaksanakan pembangunan nasional. Akan tetapi, kasus plagiat dan pembajakan karya cipta semakin banyak bermunculan dan bahkan menimpa tokoh terkemuka, wartawan, akademisi, penerima penghargaan kelas dunia dan musisi serta perusahaan-perusahaan ternama. Perbedaan nyata antara pembajakan dan pencurian adalah bahwa pembajakan merupakan pelanggaran terhadap hukum hak cipta, dan pencurian yang dimaknai pengambilan properti dengan maksud untuk secara permanen menghilangkan pemilik yang sah dari itu. Dalam aktivitas digital misalnya, mereproduksi file komputer yang berisi karya ilmiah dengan tidak menghilangkan pemilik aslinya dari file, ini dapat dikatakan sebagai pembajakan. Namun pencurian adalah jika barang bajakan diakui sebagai barang asli miliknya, dengan menghilangkan identitas pemilik aslinya.

Dalam Flew (2014), dengan adanya hak intelektual dan royalti, didasarkan pemahaman bahwa bentuk-bentuk asli hasil ekspresi kreativitas seseorang pada akhirnya dapat saja menjadi milik individu, yang kemudian si pemilik kreativitas aslinya memiliki hak ekonomi dengan memperoleh manfaat materi (royalti) sebagai insentif untuk menciptakan karya-karya baru lebih lanjut. Flew (2014) juga menyampaikan bahwa, hak-hak tersebut baiknya diimbangi dengan hak publik untuk mengakses karya-karya tersebut, sejauh mana ide-ide asli dan karya-karya berasal dari kumpulan pengetahuan dan kreativitas yang ada dan kebutuhan untuk membuat pengetahuan yang ada tersedia untuk umum sehingga merangsang karya-karya baru diciptakan.

Tingginya tingkat pembajakan media di beberapa negara berkembang terjadi karena harga untuk media resmi berlisensi ditetapkan terlalu tinggi sehingga tidak terjangkau bagi kebanyakan orang dan sifat teknologi digital yang menjadi kelemahannya karena mudah diretas meski beragam upaya dilakukan untuk menjaganya. Menurut Lawson (2017) apapun milik Anda, kemudian juga beragam pendapat Anda tentang etika pembajakan, nyatanya di dunia yang terhubung secara digital berarti siap untuk dibajak. Sehingga upaya fokus pada pemeliharaan eksklusivitas dari karya kita berdasarkan kemampuan membayar tampaknya akan sia-sia. Bila menginginkannya, justru biarkan OA atau OS digunakan dengan meyakini bahwa masyarakat yang menggunakannya tetap memiliki etika yang tidak melanggar hukum hak cipta.

Transformasi ke bentuk digital menyebabkan gelombang besar pembajakan terjadi karena individu menggunakan jaringan *peer-to-peer* untuk melakukan beragam hal secara online. Sejak adanya beragam produk digital, masyarakat menjadi lebih kreatif, kritis dan berpikiran maju. Kemampuan produk digital dalam memproduksi, pengumpulan fakta, penyebaran suatu publikasi, bebas mengekspresikan diri, dan spontan menjadi bentuk transformasi dalam teknologi informasi dan komunikasi. Kemampuan-kemampuan tersebut digunakan manusia untuk beragam motif. Beragam bentuk pembajakan melalui internet bahkan memungkinkan individu untuk menukar file besar, seperti film atau buku teks dengan mudah. Jika pemegang hak cipta ingin menangkap pelakunya, mereka harus memahami penyebab pembajakan, konsekuensinya, dan menerapkan tanggapan strategis yang sesuai. Dukungan perangkat berbasis komputer dan jaringan internet mendasari bagaimana produk-produk digital dapat digunakan.

Salah satu pengaruh produk digital adalah menciptakan manusia-manusia yang kreatif dalam bidang komputer. Beragam aplikasi berguna bagi masyarakat dan dapat diunduh melalui perangkat komputer atau telepon pintar mereka. Pada umumnya, setiap produk digital memiliki lisensi yang dikeluarkan oleh badan khusus dan resmi di setiap negara. Lisensi pada setiap produk bertujuan untuk mengapresiasi serta melindungi hak cipta seseorang. Namun ada hal yang unik terkait lisensi, seperti pada artikel yang ditulis oleh Abdi (2017), open source dikoordinasi oleh pengguna yang saling bekerja sama dalam penggunaan *source code* (kode sumber) yang tersedia bebas dan dapat diakses atau dimodifikasi oleh siapapun. Maka demikian, setiap orang dapat menggunakan suatu program berlabel *open source* secara gratis dan legal. Dan bahkan jikalau program tersebut dirasa kurang atau memerlukan fitur tambahan, maka siapa saja dapat memodifikasinya serta ikut berkontribusi membuat program tersebut agar menjadi lebih baik.

Open access (OA) atau open source (OS) atau dapat diterjemahkan sebagai "Akses Bebas"

adalah sebuah fenomena saat ini yang berkaitan dengan kebebasan untuk mengakses aneka produk teknologi digital yang tersedia secara terpasang (*online*), gratis (*free of charge*), dan terbebas dari semua ikatan atau hambatan hak cipta atau lisensi. Hal ini berarti bahwa ada seseorang atau penyedia yang meletakkan berbagai berkas (*file*) digital di internet, dan setiap berkas itu disediakan untuk siapa saja yang dapat mengakses. OA atau OS biasanya muncul karena alasan birokrasi maupun alasan untuk membebaskan biaya terkait dengan pajak, biaya berlangganan, biaya lisensi, atau keharusan membayar setiap melihat alias "*pay per view fees*".

Dikutip dari Perpustakaan (2012), bahwa ide tentang OA tidak dapat dilepaskan dari tiga "gerakan" atau kesepakatan yang melibatkan ratusan institusi informasi, yaitu Budapest Open Access Initiative pada Februari 2002, Bethesda Principles pada Juni 2003, dan Berlin Declaration pada Oktober 2003. Secara keseluruhan gerakan-gerakan tersebut berharap bahwa dengan *open access* memungkinkan semua orang membaca, mengambil, menyalin, menyebarkan, mencetak, menelusur, atau membuat kaitan dengan artikel-artikel tersebut secara sepenuhnya, menjelajahnya untuk membuat indeks, menyalurkannya sebagai data masukan ke perangkat lunak, atau menggunakannya untuk berbagai keperluan yang tidak melanggar hukum, tanpa harus menghadapi hambatan finansial, legal, atau teknis selain hambatan-hambatan yang tidak dapat dilepaskan dari kemampuan mengakses internet itu sendiri. Satu-satunya pembatasan dalam hal reproduksi dan distribusi, dan terkait etika terhadap pengakuan hak cipta adalah dengan memberikan penghargaan kepada penulis atau pemilik produk melalui penulisan bentuk pengutipan pada setiap penyalinan.

Dalam Perpustakaan (2012), secara hukum OA tidak dapat dikatakan bertentangan dengan prinsip hak cipta. Sehingga pada setiap karya maupun produk yang berstatus OA bekerja dengan prinsip kesukarelaan dari pihak pencipta maupun pemegang hak cipta. Namun dari sisi pandang para pengarang atau pencipta, gerakan OA sebenarnya memberikan tiga pilihan yang membebaskan mereka dari keterikatan dengan penerbit. Ketiga pilihan tersebut adalah: (1) tetap memegang hak cipta (*retain it*) dimana pengarang tetap memiliki hak cipta dan mengizinkan pengguna memperbanyak karyanya asalkan hanya untuk kepentingan pendidikan dan untuk keperluan komersial, ia wajib menyebut penerbit pertama. (2) merelakan hak untuk dipakai bersama (*share it*) dimana pengarang boleh memilih berbagai kemungkinan pemberian hak eksploitasi karyanya dalam bentuk lisensi. Misalnya, lisensi untuk tetap mempertahankan hak sebagai pengarang yang sah, tetapi mengizinkan semua orang menggunakan karyanya untuk tujuan apa pun, termasuk tujuan komersial. Atau mengizinkan penggandaan atau penyebaran asalkan tetap melalui penerbit yang menjalankan prinsip OA, atau (3) memindahkannya ke pihak lain (*transfer it*) bahwa pengarang menyerahkan hak eksploitasi kepada penerbit yang akan mengomersialkan karyanya, tetapi tetap mempertahankan hak sebagai pengarang orisinal yang akan mengizinkannya memperbanyak atau menerbitkan kembali karyanya tanpa persetujuan penerbit pertama, asalkan bukan untuk tujuan komersial.

Hal lain yang juga segera terlihat dalam prinsip OA ini adalah kerelaan pencipta atau pemilik hak cipta untuk tidak memperoleh imbalan uang (misalnya dalam bentuk royalti) bagi karyanya. Dalam konteks penggunaan teknologi digital dan jaringan Internet, maka prinsip untuk tidak mengharapkan royalti ini akan mengurangi biaya yang harus dikeluarkan oleh penyedia jasa OA atau penerbit. Meskipun begitu, pengguna tetap diharuskan untuk bertanggung jawab penuh atas penggunaan produk-produk OA.

Dengan OA, penggunaanya bebas menikmati maupun mengembangkan produk digital tanpa takut terkena sanksi hukum karena bersifat legal dan tidak melanggar hak cipta. Selain itu dengan adanya OA, menghindari munculnya produk-produk bajakan, karena semua pengguna bebas menggunakan dan memodifikasi produk berlisensi open source itu artinya semua versi dalam OA adalah versi yang asli dan dengan bebas diperoleh secara gratis dan dibagikan secara gratis pula. Pembajakan biasanya terjadi karena harga yang dinilai cukup mahal dan atau tidak semua orang bisa memerolehnya. Seperti dalam contoh hasil penelitian yang dilakukan oleh Rakhmawati (2006) bahwa dengan pemberlakuan Undang-undang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) yang salah satunya bertujuan untuk mengatasi meningkatnya pembajakan perangkat lunak (*software*), justru membuat penjualan komputer sempat menurun di Indonesia. Karena selama ini bangsa kita telah terbiasa untuk menggunakan produk-produk

software tanpa harus membayar lisensi pemakaiannya (*software* bajakan).

Sebagai solusi alternatif, sebagian kelompok kecil masyarakat mulai menggaungkan penggunaan *software open source*. Menurut mereka dengan menggunakan *software* ini kita tidak perlu membajak *software* lagi karena *software* ini bersifat gratis. Bahkan ada yang menambahkan *software* ini tidak berlisensi. Selain kelompok masyarakat, pemerintah juga berperan dalam membudayakan *software open source* melalui Kementerian Riset dan Teknologi dengan gerakan Indonesia Go Open Source (IGOS). IGOS merupakan Suatu upaya nasional dalam rangka memperkuat sistem teknologi informasi nasional serta untuk memanfaatkan perkembangan teknologi informasi global, melalui pengembangan dan pemanfaatan Open Source Software (OSS).

Pertanyaan berikutnya, bagaimana dengan keuntungan atau royalti bagi pemilik produk dengan membuka akses gratis tersebut? Terdapat banyak alasan kenapa seseorang bersedia untuk melakukan pekerjaan OA, di antaranya: (1) mereka sudah memiliki pekerjaan yang mereka sukai, yang memungkinkan mereka berkontribusi pada *open source* di waktu senggang mereka, (2) mereka menikmati pemikiran *open source* sebagai hobi atau pelampiasan kreatif dan tidak ingin terikat secara finansial untuk bekerja pada proyek mereka atau (3) mereka mendapatkan keuntungan lainnya untuk berkontribusi pada *open source*, seperti membangun reputasi atau portofolio mereka, mempelajari ketrampilan baru, atau merasa lebih dekat pada komunitas.

Dalam perkembangannya, pemilik produk maupun pengembang produk-produk OA (OS) tetap bisa mendapatkan penghasilan. Dikutip dari artikel dalam plimbi.com (2014), ada beberapa trik-trik yang digunakan oleh pengembang Open Source agar bisa menghasilkan uang seperti: penawaran *support* dan *service* melalui *upgrade* produk, perawatan, jasa training atau tutorial maupun permintaan pengembangan produk dengan spesifikasi yang lebih lagi sesuai permintaan penggunanya. Hal-hal tersebut dapat dilakukan dengan menyediakan produk versi berbayar dengan fitur-fitur yang lebih memenuhi harapan pengguna misalnya. Selain itu, kemungkinan memperoleh dukungan finansial dari sponsor yang berkenan meng-endorse produk OA tersebut, karena dinilai banyak dinikmati oleh masyarakat. Dari hasil wawancara pada 14 Agustus 2019 dengan Hanif Istifarulah selaku developer aplikasi “ngampooz”, bahwa dalam tampilan *interface* maupun kemasan produk-produk digital dapat dimonetisasi dengan menyediakan ruang iklan berbayar bagi perusahaan lainnya. Hal-hal ini yang seringkali muncul sebagai bentuk “*pop-up*” manakala penggunanya menggunakan produk digital yang diunduh melalui cara-cara OA.

4. SIMPULAN

Teknologi digital yang memfasilitasi pembajakan media juga memungkinkan bentuk yang sepenuhnya baru dalam penyebaran informasi secara legal. Selain menggunakan penegakan hukum pidana atau pemegang hak cipta, malah bisa memilih untuk beradaptasi dengan cara lain. Karena faktanya, pembajakan sering menjadi pendorong inovasi dan kemajuan pengetahuan. Terdapat beragam alasan mengapa terjadi pembajakan, maka cara OA merupakan rute yang tepat untuk mengakhiri pembajakan, memang bukan dengan penegakan, tetapi dengan mengakhiri kondisi yang membuatnya perlu. Upaya menerapkan undang-undang dan beragam strategi mengatasnamakan Hak Cipta maupun Hak Kekayaan Intelektual adalah salah satu cara untuk menunjukkan keberadaan kapitalis. Lawson (2017), menyampaikan bahwa jika kita ingin secara aktif membangun nuansa ilmiah yang benar, maka bekerjalah dalam kerangka etika yang benar melalui penghormatan terhadap nilai-nilai kepastakawanan.

Sebagai penutup paper ini, kita dapat merenungkan salah satu teori yang disampaikan oleh Mojo Nation (2000) dalam Beyer dan McKelvey (2015), bahwa revolusi OA menjadi tempat yang ideal bagi individu untuk beraktivitas secara bebas untuk membuat pilihan mereka sendiri tentang penggunaan dan ketersediaan informasi daripada memiliki pilihan-pilihan yang ditentukan oleh pemerintah. Tulisan ini menyarankan jalan untuk penelitian di masa depan, terutama untuk beragam strategi yang diusulkan dalam mengurangi pembajakan. Beragam metode dan pendekatan dapat digunakan untuk menguak beragam fenomena dari efek pembajakan melalui digital.

5. REFERENSI

Buku

- Flew, Terry. (2014). *New Media*. United Kingdom: Oxford University.
- McQuail, Denis. (2011). *Teori Komunikasi Massa, buku 1 edisi 6*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Ronda, Andi Mirza. (2018). *Tafsir Kontemporer Ilmu Komunikasi*. Tangerang: Indigo Media.
- Sugiyono, & Lestari, P. (2021). *Metode Penelitian Komunikasi*. Bandung: Alfabeta.

Artikel Jurnal

- Ahmad, Jumal. (2021). *Filosofi Open Source*. https://ahmadbinhanbal.com.cdn.ampproject.org/v/s/ahmadbinhanbal.com/filosof-open-source/amp/?amp_gsa=1&_js_v=a9&usqp=mq331AQKKAFQArABIACAw%3D%3D#amp_tf=Dari%20%251%24s&aoh=16764430836923&referrer=https%3A%2F%2Fwww.google.com&share=https%3A%2F%2Fahmadbinhanbal.com%2Ffilosof-open-source%2F diakses pada 15 Februari 2023 jam 14.00 wib.
- Abdi, Rifaldo Surya. (2017). *Apa Itu Open Source? Beserta Kekurangan dan Kelebihannya (Lengkap)*. Dikutip dari <https://www.indoworx.com> diakses pada 11 Agustus 2019 jam 23.14 wib.
- Beyer, Jessica L., & Fenwick, McKelvey. (2015). *You Are Not Welcome Among Us: Pirates on the State*. *International Journal of Communications (IJOC)*. Dikutip dari <http://ijoc.org> diakses pada 11 Agustus 2019 jam 20.00 wib.
- Hill, Charles W. L. (2007) *Digital piracy: Causes, Consequences, and Strategic Responses*. *Asia Pacific J Manage* (2007) 24:9–25 https://scholar.google.co.id/scholar_url?url=https://www.academia.edu/download/32367274/Digital_piracy.pdf&hl=id&sa=X&ei=0ibqY_vnN86vywSMvI7oBw&scisig=AAGBfm2IRyT15VASepCUUsZqimIMIt97vA&oi=scholar diakses pada 13 Februari 2023 19.05 wib.
- Lawson, Stuart. (2017). *Access, Ethics and Piracy*. *UKSG Insight Journal*. Dikutip dari <https://doi.org/10.1629/uksg.333> diakses pada 11 Agustus 2019 jam 19.58 wib.
- Nahrowi. (2014). *Plagiat dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual*. *Journal UIN Jakarta Volume 1, Nomor 2*. Dikutip dari journal.uinjkt.ac.id diakses pada 11 Agustus 2019 jam 20.07 wib.
- Perpuspedia. (2012). *Open Access*. *Jurnal Library diponegoro University*. Dikutip dari <https://digilib.undip.ac.id> diakses pada 11 Agustus 2019 jam 23.11 wib.
- Plimbi. (2014). *Inilah Beberapa Cara Para Developer Open Source Mendapatkan Uang*. Dikutip dari www.plimbi.com diakses pada 11 Agustus 2019 jam 23.23 wib.
- Rakhmawati, Nur Aini. (2006). *Software Open Source, Software Gratis?*. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi (Juti) Volume 5, Nomor 1*. Dikutip dari <https://research.gate.net> diakses pada 11 Agustus 2019 jam 23.16 wib.
- Wicaksana, Fransiskus Asisi Arya Seta dan Karim, M Perdana. (2022). *Pembajakan Digital di Negara Dunia Ketiga*. <https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/2022/12/24/pembajakan-digital-di-negara-dunia-ketiga/> 15 Februari 2023 jam 10.27 wib.
- Wicaksono, Aditya Pandu dan Urumsah, Dekar. (2017). *Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta*. *JURNAL APLIKASI BISNIS, Vol.17 No. 1* Bulan Juli Tahun 2017 <https://journal.uui.ac.id/IABIS/article/download/8249/7086/1552> 15 Februari 2023 jam 12.56 wib.

Sumber Wawancara:

- Istifarulah, Hanif. (2019, August 14). Personal Interview.