

# Pelanggaran Hak Cipta Piranti Lunak, dan Kemandirian Pustakawan

Oleh :  
Maryono

## *Intisari*

*Pelanggaran hak cipta sangat menghambat kemajuan kreativitas, dan sangat merugikan perekonomian. Persoalan yang selalu aktual ini bukan hanya menyangkut karya cipta di bidang piranti lunak, tetapi juga di bidang lainnya. Bidang ilmu pengetahuan, bidang seni, dan bidang sastra. Pengetahuan tentang cakupan HAKI menurut UUHC NO.19 TH 2002 sangat penting dipahami oleh pustakawan. Penelitian ini mengkaji pelanggaran hak cipta piranti lunak dan upaya kemandirian pustakawan melalui pengembangan sistem informasi perpustakaan berbasis opensource.*

*Kata kunci: hak cipta, penjiplakan, opensource*

## **PENDAHULUAN**

Pada umumnya yang terlintas di benak masyarakat adalah kasus-kasus besar, antara Apple Inc. dengan Samsung Inc. atau kasus sweeping oleh Microsoft, perusahaan pengembang software terbesar di dunia, produsen Windows dengan Officenya. Sengketa dan perselisihan terus terjadi, akibat adanya pelanggaran hak cipta, yang di Indonesia telah ada kepastian hukumnya dalam UUHC No.19 Th. 2002. Dalam Undang-undang tersebut pelanggaran hak cipta program komputer diancam dengan ketentuan pidana Pasal 72 ayat (3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Kebebasan berkreasi dan berinovasi sangat penting sebagai usaha menciptakan lingkungan yang kondusif, untuk pertumbuhan pengetahuan, pertumbuhan industri dan berbagai aspek pembangunan. Tetapi penegakan hukumnya dalam bentuk perlindungan hak cipta yang ditetapkan berbentuk undang-undang, juga sangat dibutuhkan, yang akan mampu menjamin terlaksananya kebebasan tersebut, dengan tertib, tanpa melanggar hak orang atau pihak lain, umumnya hak atas kekayaan intelektual, dan khususnya hak cipta. Terselenggaranya sistem

hukum yang jelas, dalam hal penjaminan hak atas kekayaan intelektual, sering digunakan sebagai acuan dalam menilai tingkat resiko suatu negara. Terlebih di era informasi sekarang ini, pada saat teknologi informasi berperan penting, dan vital di berbagai sektor dan aspek kehidupan.

Apapun alasannya, kegiatan pembajakan memang merugikan dunia usaha. Karena penjualan berkurang, berakibat kerugian dari segi kehilangan potensi pendapatan. Penjualan yang berkurang, pada gilirannya mengakibatkan turunnya produksi software, sehingga kehilangan potensi penciptaan lapangan kerja baru. Turunnya penjualan juga menyebabkan kehilangan potensi pendapatan negara dari sector pajak. Di samping itu, tingginya resiko pembajakan di dalam negeri, bisa menyebabkan pembatalan rencana investasi. Berkurangnya investasi juga berdampak pada sedikitnya kegiatan alih teknologi, karena umumnya investasi asing membawa serta teknologi mereka, dan tanpa perlindungan hak cipta yang semestinya, teknologi baru yang mereka bawa masuk tidak akan dapat dijamin hak-hak penciptanya. Usaha yang digencarkan sekarang ini adalah gerakan open source, sebagai solusi penggunaan software computer, tanpa mengeluarkan biaya besar (free), dan tanpa melanggar hak cipta. Adanya gerakan free software bersifat open source yang dipelopori oleh Richard Stallman melalui yayasan free software-nya, sangat mendukung usaha penegakan undang-undang hak cipta. Karena sifat dari software yang dihasilkan oleh gerakan tersebut, adalah free (gratis), membebaskan kode sumber (open source), bebas memodifikasi, dan bebas mendistribusikan modifikasi tersebut. Usaha ini sangat cocok, mengingat daya beli masyarakat memang belum memungkinkan untuk membayar software komputer komersil, yang rata-rata masih belum terjangkau. Menghindari kegiatan pembajakan, mengembangkan kreativitas, dan kemandirian bangsa.

## **SEJARAH PEMBAJAKAN SOFTWARE**

Rue (1990), seperti dikutip oleh Leinss (s.a:1), menyebutkan bahwa sejarah pembajakan software bermula ketika Dan Sokol, anggota klub computer Homebrew Amerika Serikat, memindahkan skrip program BASIC dari punched card ke computer, dan menjadi software bajakan pertama di dunia. Dan Sokol menuliskan sendiri skrip program BASIC tanpa membelinya, dari pihak produsen, yaitu MITS (Micro Instrumentation Telemetry System),

perusahaan yang awalnya memproduksi computer Altair 8800 dan dipasarkan pada tahun 1975. Pembajakan berikutnya akhir tahun 1982, ketika software game ‘commodore soccer’ dicrack oleh seorang Jerman dengan kode “1103”. Hasil crack tersebut didistribusikan secara terbatas, di kalangan penggemar game. Sarana pembajakan software yang cukup populer, adalah jaringan IRC (Internet Relay Chat), jaringan untuk komunikasi interaktif dengan chat, jaringan USENET, dan FTP. Jaringan-jaringan tersebut memungkinkan distribusi software ilegal, ke seluruh penjuru dunia.

Pada tahun 1994, terdapat kasus munculnya web site yang memungkinkan orang mengupload dan download software bajakan, ternyata dibuat oleh seorang mahasiswa MIT berusia 21 tahun, bernama David LaMacchia. Perangkat hukum hak cipta yang dimiliki pemerintah Amerika serikat waktu itu belum memungkinkan menahan LaMacchia, karena perbuatan tersebut tidak ditujukan untuk mencari keuntungan. Kasus ini dikenal dengan “LaMacchia Loophole”. Menurut Grabosky (1998) seperti dikutip oleh Leinss (s.a.:2), segera sesudah itu, kongres meloloskan peraturan NET act (No Electronic Theft), pada bulan November 1997. Dengan peraturan baru ini, siapapun yang mendistribusikan karya yang dilindungi hak cipta dengan nilai melebihi US\$1,000 dalam satu periode 180 hari, dapat didenda dan dipenjarakan selama tiga tahun (untuk kejahatan pertama) dan lebih dari enam tahun untuk kejahatan berikutnya.

## **CAKUPAN HAKI MENURUT UUHC NO.19 TH 2002**

Setelah beberapa waktu ditunggu oleh masyarakat, akhirnya pemerintah Indonesia menetapkan Undang-undang hak cipta No.19 tahun 2002. Dalam undang-undang ini, Bab I Pasal 1 ayat (8) menyebutkan, definisi program komputer adalah :  
“sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”.

Kemudian dalam Bab II LINGKUP HAK CIPTA Bagian Pertama Fungsi dan Sifat Hak Cipta Pasal 2 ayat (2) diterangkan bahwa Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Selanjutnya dalam **Bab II Pasal 12 ayat (1)** Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup: a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain; **Pasal 15** Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta: g. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri. **Pasal 30 ayat (1)** Hak Cipta atas Ciptaan: a. Program Komputer; b. sinematografi; c. fotografi; d. *database*; dan e. karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. (2) Hak Cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan. (3) Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. **BAB XIII KETENTUAN PIDANA Pasal 72 ayat (3)** Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

## **JENIS-JENIS PELANGGARAN HAK CIPTA PIRANTI LUNAK**

Berdasarkan identifikasi oleh Business Software Alliance (2005) terdapat lima jenis kegiatan yang dikategorikan pembajakan software :

- a. Pembajakan oleh pengguna, terjadi ketika seseorang mereproduksi suatu software tanpa kewenangan, mencakup : penggunaan satu lisensi untuk menginstall program pada banyak computer, mengkopi disk untuk instalasi dan distribusi, mengambil keuntungan dari upgrade tanpa memiliki software yang legal, memperoleh software versi akademik

tanpa lisensi untuk keperluan komersil, menukarkan disk ke dalam atau ke luar tempat kerja yang berisi software yang dilindungi hak cipta

- b. Penggunaan software “client-server” melampaui batas perjanjian : jenis pembajakan ini terjadi ketika software client server yang dibeli hanya terbatas untuk jumlah client maksimal tertentu, tetapi ternyata dipakai untuk melampaui batas yang ditentukan saat perjanjian pembelian
- c. Pembajakan melalui internet : ketika software legal diunduh dari internet, seharusnya diberlakukan pembelian secara online sebagaimana prosedur secara tradisional. Bentuk pembajakan di internet mencakup : membajak halaman web dan membuat software tersedia untuk diunduh secara gratis atau sebagai pertukaran upload, menawarkan software palsu di internet dan melanggar hak cipta, jaringan peer to peer yang memungkinkan transfer software tanpa izin
- d. Pemuatan ke hardisk : ketika penjual computer memuatkan software secara illegal ke dalam hardisk untuk membuat penawaran komputer menjadi lebih menarik, atau ketika seorang penjual software menginstal ke dalam komputer di tempat kerja
- e. Pemalsuan software : penggandaan software secara illegal dan menjualnya secara langsung dengan memalsukan software yang dilindungi hak cipta, umumnya paket cd dan disket, manual software, bukti perjanjian lisensi, label, kartu registrasi dan sekuriti

## **SITUS-SITUS UNDERGROUND**

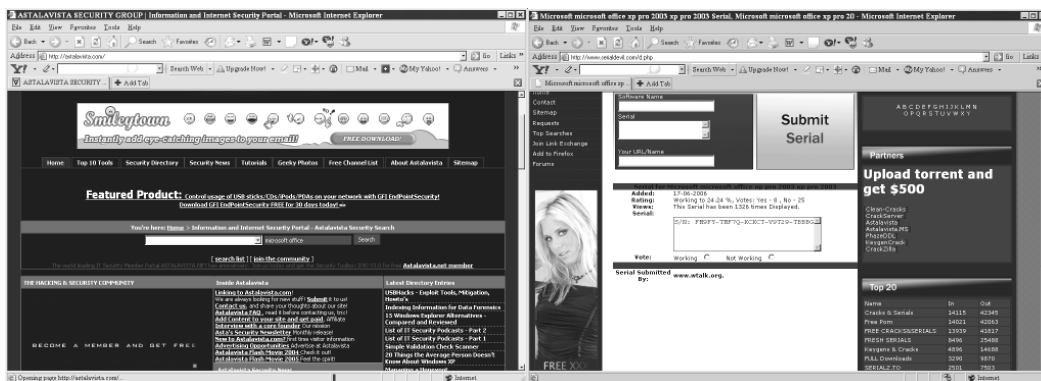
Ketika mendiskusikan pelanggaran hak cipta dan pembajakan, ada beberapa istilah yang umum digunakan di internet, di antaranya hacker, cracker, deface, underground, warez, freeware, dan shareware. Menurut Reitz (2006) dalam kamus ODLIS, **hacker** adalah istilah untuk menyebut seseorang dengan pengetahuan luas mengenai computer dan menggunakan keahliannya untuk mengakses system keamanan computer sebagai tantangan intelektual. Beberapa situs memberikan definisi yang lebih jelas. Misal dalam buku *The New Hacker's Dictionary* karya Eric Raymond, seperti disitir dalam situs komputeraktif.com, hacker adalah orang yang punya lima ciri: gemar mempelajari detil sistem komputer atau bahasa pemrograman, mempelajari pemrograman dengan cepat, gemar melakukan praktik pemrograman ketimbang

berteori, mahir dalam sistem operasi tertentu seperti Unix, dan para *hacker* senantiasa menghargai hasil *hack* orang lain. Sedangkan situs [students.ukdw.ac.id](http://students.ukdw.ac.id) menerangkan, *hacker* adalah sebutan untuk mereka yang menggunakan keahliannya dalam hal komputer untuk melihat, menemukan dan memperbaiki kelemahan sistem keamanan dalam sebuah sistem komputer ataupun dalam sebuah software. Hasil pekerjaan mereka biasanya dipublikasikan secara luas dengan harapan sistem atau software yang didapati memiliki kelemahan dalam hal keamanan dapat disempurnakan di masa yang akan datang. Sedangkan **cracker** memanfaatkan kelemahan-kelemahan pada sebuah sistem atau software untuk melakukan tindak kejahatan. Reitz (2006) dalam kamus ODLIS menerangkan, *cracker* adalah istilah untuk menyebut seseorang yang mencoba mengakses sistem keamanan computer tanpa ijin, biasanya dengan maksud jahat atau criminal. **Deface**, menurut [komputeraktif.com](http://komputeraktif.com) adalah tindakan menyusup ke suatu situs, lalu mengubah tampilan muka dari situs tersebut dengan maksud dan tujuan tertentu. Istilah **Freeware** adalah istilah yang muncul tahun 1980-an untuk menyebut software yang tersedia secara gratis, biasanya didistribusikan melalui internet oleh pengembang yang memiliki hak ciptanya. **Shareware** adalah software tersedia di internet yang memperbolehkan pengguna untuk mengunduh dan mencoba versi trial, sebelum memutuskan untuk membeli. Pembayaran melalui registrasi diharapkan setelah melewati periode trial tertentu, mengirim pengguna dengan dokumentasi, dukungan teknis, dan versi updatenya atau full version.

Internet sering dikatakan sebagai benua baru, sekaligus menjadi media yang menyediakan beragam kebutuhan. Terdapat istilah yang populer, yaitu **underground**, untuk menyebut dunia software illegal. Di samping itu juga ada istilah **warez**, yang juga memiliki pengertian yang sama. Dan khusus untuk keperluan bajak-membajak software terdapat organisasi, persatuan hobbyist dan penggemar pembajakan. Mereka menyediakan resourcesnya, untuk keperluan share melalui internet. Mereka berinteraksi dengan sesama anggota geng, dan konco-konconya di berbagai penjuru dunia. Dalam hal ini, teknologi terbukti menjadi pisau bermata dua. Di tangan orang yang bijak, teknologi sangat membantu mempermudah kehidupan manusia. Sedangkan di tangan orang yang jahat, teknologi berpotensi membuat kehancuran, bukan hanya kehancuran fisik semata, tetapi juga kehancuran mental, seperti yang bisa disaksikan melalui jaringan internet.

Satu situs yang menyediakan sarana pembajakan software yaitu astalavista.com, berupa sharing nomor seri software, yang aslinya disertakan saat membeli software original. Situs tersebut, juga bisa disebut situs porno, karena menyajikan gambar dan video porno, di samping nomor seri dan crack software. Gambar-gambar dan video yang disajikan situs tersebut, bisa dikatakan jorok, bagaikan terror mental yang ditujukan ke masyarakat penggunanya. Itulah fasilitas sampingan, yang diselenggarakan di beberapa situs penyedia crack nomor seri dan crack software. Dalam situs tersebut tersedia fasilitas search, memungkinkan kita mencari software dengan menuliskan nama software dan versinya. Dan mengunduh nomor seri serta crack softwrenya. Suatu kemudahan yang disediakan oleh para penggemar cracking, sekaligus merupakan solusi ilegal, jalan pintas bagi mereka yang ingin menggunakan software komersil, tetapi tanpa mengeluarkan biaya sepeserpun.

Tampilan astalavista.com dan hasil search nomor seri Microsoft office XP Pro 2003 :



Beberapa situs lainnya semisal [www.serials.ws](http://www.serials.ws), juga menyediakan fasilitas serupa. Situs ini satu group dengan astalavista. Dilengkapi dengan berbagai link, menyediakan gambar dan video porno gratis. Sedangkan situs <http://oemsoftware.ws>, menyediakan software komersil juga yang bisa diunduh dengan harga murah (nyaris gratis). Dalam situs tersebut, kita bisa mengunduh software Adobe Photoshop CS2, untuk digital photography dan imaging, dengan harga US\$ 45, atau hanya senilai Rp411.660,00, jika kurs dolar US sebesar Rp9.148,00. Padahal software tersebut masih dijual komersil seharga S\$1,229.00, atau senilai Rp7.224.062,00, jika kurs 1 dolar singapura senilai Rp5.878,00 ([applecentreorchard.com](http://applecentreorchard.com)). Cukup mahal, senilai lebih dari tujuh juta rupiah. Buat para penggemar imaging di tanah air, terutama mahasiswa, harga sebesar itu memang cukup berat, belum lagi harus membeli Microsoft windows XP untuk bisa

menjalankannya, karena Adobe Photoshop CS2 merupakan software under windows. Mahalnya harga software, diduga merupakan penyebab utama maraknya pembajakan di tanah air.

## **REALITA PEMBAJAKAN SOFTWARE**

Pembajakan software memang sangat mudah dilakukan, terlebih dengan memasyarakatnya teknologi penggandaan cd dan dvd, membuat penggandaan software menjadi sangat murah. Di kota jogja, bertebaran rental cd, menyewakan ratusan atau ribuan software yang mungkin masih bisa disebut komersil dan dilindungi hak cipta. Penggandaan software computer oleh pemiliknya, dan digunakan untuk keperluan sendiri, tidak termasuk pelanggaran hak cipta. Sedangkan dalam kasus rental cd software, juga digunakan dan disebarluaskan ke orang lain. Meskipun sebagian besar hanya untuk keperluan pendidikan dan penelitian, tetapi dengan memperhatikan ketentuan UUHC no.19 th. 2002 pasal 15 g., kegiatan rental tersebut juga sudah melampaui batasan ketentuan. Software komersil produk Microsoft corp., WindowsXP professional, Microsoft officeXP, Adobe Photoshop CS, dan beberapa software lagi, sangat mudah diperoleh, komplit dengan nomor serinya. Jika tidak disertai nomor seri, pengguna jasa rental masih bisa cari-cari di internet, ketik nama software dan versinya, serta keterangan free serial number di google atau astalavista.com, dalam beberapa detik muncul berbagai situs, yang menyediakan free serial untuk diunduh, mudah, murah, dan efektif. Tetapi kalau diperhatikan lebih cermat, software bajakan yang disediakan tersebut mungkin versi crack, hasil pembobolan software oleh cracker, sehingga sangat mungkin rentan virus. Dalam kasus warnet, penggunaan software illegal memang dilakukan untuk keperluan komersil, mencari keuntungan. Sehingga sangat jelas melanggar ketentuan pasal 15 g. tersebut. Meskipun, beberapa warnet telah memiliki software original, tetapi masih harus ditambah dengan lisensi tambahan *Microsoft Software Rental Agreement for Internet Cafe* untuk dapat disewakan. Terlebih lagi terdapat mudharat yang sangat besar dari pembajakan bagi pemakainya, membunuh kreativitas, pembodohan, tidak menghargai hasil karya jerih payah si pencipta dan menimbulkan sikap mental konsumtif dan bergantung ke produk negara lain.

Business Software Alliance (2005), asosiasi industri pengembang software komersil dunia yang bergerak di bidang manajemen software, perlindungan hak cipta, sekuriti dunia



cyber, perdagangan di internet dan yang terkait internet mengumumkan hasil pantauan tahunan dalam situsnya. Berdasarkan data yang dihimpun lembaga tersebut, 35% dari software terinstall pada PC di seluruh dunia dalam tahun 2005 adalah illegal, merugikan senilai 34 milyar dolar akibat pembajakan software. Satu dari tiga paket software yang digunakan sekarang ini, diperoleh secara illegal. Pada tahun 2004, nilai keseluruhan software yang terinstall mencapai 90 miliar dolar, sedangkan yang dihasilkan dari bisnis tersebut hanya 59 milyar dolar. Kerugian dalam tahun tersebut mencapai 31 milyar dolar.

Kemudian data yang lebih heboh, angka pembajakan melampaui 60% di lebih dari 40 negara, dan melampaui 75% di 24 negara. Negara dengan angka pembajakan tertinggi adalah Vietnam 92%, Ukraina 91%, Cina 90%, Zimbabwe 90% dan **Indonesia 87%**. Sedangkan negara dengan angka pembajakan terendah adalah Amerika Serikat 21%, Selandia Baru 23%, Austria 25%, Swedia 26%, dan Inggris 27%. Pertumbuhan pasar komputer di Asia pasifik, Amerika latin, Eropa timur, Timur tengah dan Afrika sekarang ini tercatat sepertiga dari total pengiriman paket PC, tetapi hanya merupakan peringkat ke sepuluh dalam pengeluaran biaya untuk pembelian software. Indonesia ternyata memperoleh perhatian cukup besar dari lembaga tersebut, terbukti dari pernyataan berikut dalam situsnya (bsa.org) : *“Indonesia, with 87% piracy rate in 2004 – a 1% decrease from 88% in 2003, is still among the world’s top five pirating countries below Vietnam, Ukraine, China and Zimbabwe, while remains as number three of the top pirating countries in Asia. The retail revenue losses in 2004 amounted to US\$183 million”*. Indonesia dengan penurunan angka pembajakan sebesar 1% dari 88% tahun 2003 menjadi 87% pada tahun 2004, masih tetap menduduki **lima besar Negara pembajak**, di bawah Vietnam, Ukraina, Cina, dan Zimbabwe. Juga merupakan **pembajak nomor tiga di Asia**. Kehilangan pendapatan dalam tahun 2004 terhitung 183 juta dolar. Tetapi lembaga tersebut tetap menaruh kepercayaan, bahwa pemerintah Indonesia akan terus berusaha menegakkan peraturan Hak Cipta dan perlindungan kekayaan intelektual, dan akan mencapai pertumbuhan sector TI dan ekonominya.

## **GERAKAN OPEN SOURCE, KEBIJAKAN UNTUK MENGURANGI PEMBAJAKAN**

Gerakan Indonesia go open source (IGOS), telah dicanangkan di Jakarta pada tanggal 30 Juni 2004. Pada kesempatan tersebut dilakukan deklarasi bersama, penggunaan dan pengembangan Open Source Software yang ditandatangani bersama oleh Menteri Riset dan Teknologi, Menteri Komunikasi dan Informasi, Menteri Kehakiman dan HAM, Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara serta Menteri Pendidikan Nasional. Deklarasi tersebut juga didukung oleh berbagai kalangan terkait, di antaranya Perguruan tinggi, Industri software, komunitas dan asosiasi APJII, ASPILUKI, APKOMINDO, ASLI, INAKI, dan IATII.

Latar belakang diselenggarakannya pencaanangan tersebut, adalah bahwa gerakan open source melalui yayasan free software ([www.gnu.org](http://www.gnu.org)) dengan GNU/GPLnya yang didirikan oleh Richard Stallman merupakan isu penting di dunia Information and Communication Technology. Di samping itu, **berlakunya Undang-undang Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) dan usaha menghindari pembajakan software komersil.** Adanya ketergantungan, keterbelakangan, ketertinggalan, serta kesenjangan antara negara berkembang dengan negara maju, menimbulkan dorongan untuk merdeka, bebas, mandiri, terlepas dari belenggu penjajahan software. Indonesia negara yang terhormat, merdeka, bukan negara pencuri, pembajak, peminta-minta, pengemis, sehingga kebijakan IGOS merupakan langkah strategis untuk menanggulangi maraknya pembajakan software, dan menghapus stempel vonis sebagai negara pembajak software komputer nomor lima terbesar di dunia.

Tujuan kebijakan tersebut, untuk memperkecil kesenjangan, meningkatkan inovasi dan kreatifitas, mendorong dan menciptakan program-program pemerintah (egovernment), menghemat devisa, meningkatkan jumlah pengguna computer, meningkatkan akses informasi, mengembangkan e-learning dan e-library, meningkatkan dan transmisi informasi keamanan. Manfaat yang jelas di antaranya memberikan alternative pilihan penggunaan software, masyarakat memiliki pengetahuan dan akrab dengan teknologi informasi (free software), mengurangi permasalahan HAKI, mengembangkan kemampuan SDM TI, serta merubah paradigma “IT import” ke “IT export”.

## **KEMANDIRIAN PUSTAKAWAN**

Beberapa usaha telah dilakukan oleh berbagai komunitas dan penggiat pengembangan piranti lunak opensource yang sesuai dengan kebutuhan perpustakaan. Piranti lunak yang dihasilkan tersebut telah dapat digunakan dan memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Senayan Library Management System (SLiMS), merupakan piranti lunak opensource yang dikembangkan oleh pustakawan Indonesia, dan cukup luas digunakan berkat interoperabilitas yang tinggi. KOHA berasal dari New Zealand, merupakan piranti lunak opensource, sistem informasi perpustakaan yang telah mendunia. Keduanya telah berbasis web, dan memiliki sistem pengembangan yang handal berkat komitmen sebagai piranti lunak opensource.

## **SIMPULAN**

Pembajakan software telah berlangsung cukup lama, hampir seusia software komputer itu sendiri. Indonesia telah terlanjur divonis sebagai negara pembajak terbesar ke lima di dunia. Dan sering juga terdapat ungkapan Indonesia merupakan surganya pembajakan. Kondisi yang disebabkan oleh berbagai hal yang kompleks, bukan hanya mahalnnya harga software. Tetapi juga masalah penegakan hukum, yang dinilai masih kurang tegas. Dan dengan dimulainya usaha sungguh-sungguh oleh pemerintah, melalui sweeping ke warnet-warnet, telah menampakkan hasil nyata. Pustakawan mulai beralih ke platform open source, demikian juga pemerintah pun telah secara tegas mencanangkan IGOS. Tindakan yang cukup berani, dan kini menuai hasil dengan maraknya inovasi dan kreasi baru software open source, di seluruh penjuru tanah air. Kebijakan strategis mengurangi pelanggaran hak cipta dan mengembangkan piranti lunak opensource. Senayan Library Management System (SLiMS) dan KOHA merupakan bukti nyata kesuksesan platform opensource piranti lunak sistem informasi perpustakaan dan kemandirian pustakawan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Business Software Alliance. 2005. *Software Piracy Study Finds that Asia Pacific Region Accounted for Almost US\$8 Billion in Losses Last Year*.  
<http://www.bsa.org/indonesia/press/newsreleases/Global-Study-Indonesia-18-05-2005.cfm>, akses 16 okt 06 pk 1:28 pm
- Hacker Vs Cracker.<http://students.ukdw.ac.id/~22033120/hacker.html>, akses 19 oktober 2006 pk 1:33 pm
- Indonesia Go Open Source (IGOS). 2004. *Deklarasi Bersama Indonesia Go Open Source (IGOS)*.<http://www.igos.web.id/>, akses 18 oktober 2006 pk 10.33 am
- Leinss, Adam. *The Effects of Software Piracy on Consumers and Software Developers*.  
[www.leinss.com/files/piracy.pdf](http://www.leinss.com/files/piracy.pdf) , akses 19 oktober 2006 pk 9:18 am
- Reitz, Joan M. *ODLIS —Online Dictionary for Library and Information Science*.  
[http://lu.com/Reitz/Reitz\\_h.cfm](http://lu.com/Reitz/Reitz_h.cfm). akses 19 oktober 2006 pk 12:39 pm