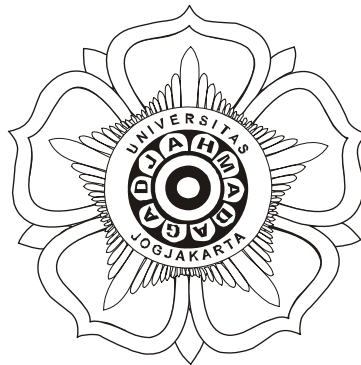


GERAKAN SOSIAL DI DUNIA MAYA

(Studi Tentang Gerakan Open Source sebagai Gerakan Sosial Baru)

TESIS

Untuk memenuhi sebagian persyaratan mencapai derajat sarjana S2
PROGRAM STUDI ILMU-ILMU SOSIAL JURUSAN SOSIOLOGI



Diajukan oleh:

AMBAR SARI DEWI

20150/TV-1/1661/03

Kepada

Sekolah Pasca Sarjana

Universitas Gadjah Mada

YOGYAKARTA

2006

Tesis

**GERAKAN SOSIAL DI DUNIA MAYA
(Studi Tentang Gerakan *Open Source* Sebagai Gerakan Sosial Baru)**

dipersiapkan dan disusun oleh

Ambar Sari Dewi

telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

pada tanggal 7 Juli 2006

Susunan Dewan Penguji

Pembimbing Utama


Prof. Dr. J. Nasikun

Pembimbing Pendamping I

Anggota Dewan Penguji Lain


Dr. Suharko


Budi Irawanto, M.A.


Arie Setyaningrum, M.A.

Tesis ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Magister

Tanggal 7 Juli 2006


Dr. Suharko

Pengelola Program Studi Sosiologi

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam Tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Yogyakarta, 19 September 2006

Yang menyatakan,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ambar Sari Dewi', with a horizontal line underneath.

Ambar Sari Dewi

“Human knowledge belong to the world..”

“good programmer know what to write, the great one know what to re-write and re-use ...” (Raymon, 2001)

Untuk:

indi, ali, dan nasir

DISCLAIMER

Copyright © 2006 – Ambar Sari Dewi

ambarsaridewi@yahoo.com

Dokumen ini - baik sebagian maupun keseluruhan - dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas, melalui semua bentuk media, untuk tujuan bukan komersial (non-profit) dengan syarat tidak menghapus atau mengubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam dokumen ini.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan taufiq dan hidayah-Nya kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan penelitian dalam bentuk Tesis sebagai salah satu prasyarat akhir penyelesaian studi S.2.

Sholawat dan salam tak lupa penulis sampaikan kepada junjungan alam Nabi besar Muhammad SAW, yang telah diutus Allah SWT, ke bumi untuk memberikan suri tauladan dan pencerahan bagi sekalian umat manusia, penulis selalu sadar berkat ajarannya juga yang menjadikan penulis memiliki acuan dan selalu optimis sebagai seorang muslim untuk selalu berusaha dan berkarya bagi kebaikan sesama, melalui kerja-kerja akademis.

Tesis ini merupakan manifestasi tanggung jawab akademik penulis sebagai mahasiswa dalam rangka aktualisasi keilmuan yang penulis dapatkan dan miliki selama menjadi mahasiswa. Oleh karena itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Bapak Prof. Dr. J. Nasikun sebagai pembimbing penulis, beliau telah banyak membantu dan memberikan arahan serta dorongan dengan tulus ikhlas.
2. Para Penguji Tesis, Mas Harko, Mas Budi, Mbak Tya, yang telah memberi masukan yang sangat penting bagi penulis, termasuk memberikan ide dan inspirasi baru dari sudut yang tak terpikirkan sebelumnya.
3. Pengelola Program Pascasarjana - Program Studi Sosiologi beserta staf tata usaha yang telah banyak memberikan bimbingan dan fasilitas dalam proses penyelesaian studi pada Program Studi Sosiologi.
4. Komunitas Open Source dan FSF diberbagai belahan dunia yang telah memberikan banyak inspirasi dalam kehidupan penulis, melalui berbagai cara.
5. Karim Lakhani, Vandana Shiva dan beberapa tokoh yang karyanya dijadikan sebagai rujukan dalam penelitian ini, yang telah memberikan ijin bagi penulis untuk menggunakan hasil penelitian maupun pemikiran mereka untuk memperkaya dan mempertajam analisis dalam penelitian ini.

6. Teman-teman di Fisipol Universitas Widya Mataram Yogyakarta, yang dengan berat hati mengizinkan penulis 'cuti' dari berbagai kegiatan di kantor agar tesis ini cepat selesai.
7. Teman-teman di Combine Resource Institution (CRI) yang telah mengizinkan penulis untuk 'menyedot' bandwidth koneksi internet demi kelancaran pengumpulan data dalam tesis ini. Termasuk diskusi dan obrolan yang menyegarkan penulis ketika rasa jenuh dan putus asa muncul.
8. Keluarga Besar Fuad Jawahir Nawawi di Bantul Yogyakarta dan Keluarga Besar Soeripto di Wonogiri yang telah membantu penulis dengan berbagai cara sehingga tesis ini selesai.
9. Last but the least, untuk suamiku Akhmad Nasir dan anak-anakku Indira Fikri Amalia dan Ali Rumi Assyifa yang dengan penuh kesabaran, tabah dan setia serta penuh pengertian dalam memberikan dukungan selama penulis menyelesaikan studi ini. Tesis ini untuk kalian...
10. Semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tesis.

Semoga semua bantuan dan amal baik yang diberikan dari semua pihak tersebut, menjadi amal sholeh dan diterima Allah SWT. Amien.

Yogyakarta, 19 September 2006

Yang menyatakan,



Ambar Sari Dewi

DAFTAR ISI

JUDUL TESIS	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
<i>DISCLAIMER</i>	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL DAN BAGAN	x
DAFTAR ISTILAH	xi
INTISARI	xiv
ABSTRACT	xvi
BAB I. PENDAHULUAN	
1. Latar Belakang	1
2. Perumusan masalah	9
3. Tujuan dan Manfaat Penelitian	10
3.1 Tujuan Penelitian	10
3.2 Manfaat Penelitian	11
4. Tinjauan Pustaka	11
5. Kerangka teori	14
5. 1. Dimensi Sosial Teknologi	14
5. 1. 1. Konsep Tentang Teknologi	14
5. 1. 2. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang (Tidak) Bebas Kepentingan	20
5. 2. <i>Social Movement: From riots to well-organized people</i>	23
5. 2. 1. Gerakan Sosial Baru dalam Masyarakat Post-Industrial	34
5. 2. 2. GSB dan Perjuangan Hegemonik	37
6. Metode Penelitian	45
6.1. Jenis Data	45
6.2. Teknik Analisa Data	46
6.3. Proses Penyusunan Laporan	47
BAB II. PROFIL GERAKAN OPEN SOURCE	50
1. Sejarah Paten, Lisensi dan Copyright	50
2. Perkembangan HaKI di Indonesia dan Kepentingan Negara Maju	56
3. FSF, Linux dan <i>Proprietary Software</i>	62
3.1. Free Software Foundation (FSF)	62
3.2. Linux	69
3.3. <i>Proprietary Software: Kasus Microsoft</i>	71
4. <i>Making comparison: FSF/Linux vs Microsoft</i>	74
4.1. FSF/Linux	75

4.1.1. <i>Hacker Ethic, Gift Culture</i> dan Motivasi dalam Komunitas Open Source	77
4.1.2. Bisnis di Open Source: ... <i>Scratching a developers itch..</i>	86
4.1.3. Peluang Bisnis dalam Komunitas Open Source	95
4. 2. Microsoft: .. <i>One desk..one PC...</i>	99
BAB III. DINAMIKA GERAKAN OPEN SOURCE SEBAGAI GERAKAN SOSIAL BARU	107
1. Dinamika Gerakan Open Source	107
1.1. Perubahan Preferensi Pemerintah terhadap Kekayaan Intelektual dan Software: Melepaskan Diri dari Ketergantungan	107
1.2. Perubahan Peta Industri Teknologi Informasi	113
1.3. Penegakan Hukum dalam Industri IT: Kasus Antitrust dan Penyalahgunaan Lisensi GPL	119
1.4. Sulitnya Melepas Belunggu Ketergantungan: Kisah Mexico	124
1.5. Indonesia Goes Open Source: Kisah Komitmen Setengah Hati Pemerintah Indonesia	126
2. Dinamika Gerakan Open Source dan Perjuangan Hegemonik	129
BAB IV. DAMPAK GERAKAN OPEN SOURCE: ADOPSI MODEL PENGEMBANGAN OPEN SOURCE DALAM BERBAGAI BIDANG	136
1. <i>Open Content</i>	138
2. <i>Open Law</i>	153
BAB V. CATATAN PENUTUP	158
1 Open Source sebagai Gerakan Sosial Baru	158
2 <i>Quo Vadis</i> Gerakan Open Source?	164
Daftar Referensi	168
Lampiran	179

DAFTAR TABEL dan BAGAN

Tabel 1.	Pengguna Internet Dunia	3
Tabel 2.	Perkembangan Jumlah Pelanggan dan Pemakai Internet	4
Tabel 3.	Perbandingan model Microsoft dan Linux	106
Tabel 4.	Pergeseran Karakteristik Gerakan Sosial Lama dan Gerakan Open Source	163
Bagan 1.	Mekanisme Pengambilan Keputusan dalam Proyek Linux-kernel	93
Bagan 2.	Rantai Komando di Microsoft	104

DAFTAR ISTILAH

Catatan: Istilah-istilah yang digunakan dalam tesis ini sebagian besar merupakan istilah teknis dalam pengembangan software. Apa yang disajikan dalam daftar istilah ini hanyalah sebagian kecil dari ribuan istilah yang digunakan dalam pengembangan software. Untuk penjelasan lebih jauh mengenai istilah-istilah yang digunakan dalam tesis ini, silakan mengunjungi www.ilmukomputer.com, khususnya kumpulan istilah yang dikompilasi oleh Irvan Sudirman dalam kamus TI. Sebagian pengertian yang ditulis dalam daftar istilah ini merujuk pada kamus TI tersebut.

1. *Binary (biner)* : Biner atau binary adalah file komputer yang berisi kode-kode yang hanya dimengerti oleh komputer. Kode-kode ini terdiri dari angka 1 dan 0.
2. *Bug*: Kesalahan yang terjadi di software. Awalnya digunakan untuk menjelaskan segala sesuatu yang berbeda dari perilaku software yang diharapkan
3. *Compiler*: sebuah program komputer yang khusus digunakan untuk menerjemahkan kode sumber. Compiler ditulis dalam bahasa pemrograman tingkat tinggi kemudian diterjemahkan ke dalam bahasa yang lebih rendah sehingga sebuah komputer bisa menginterpretasikan perintah.
4. *Digital Rights Management (DRM)*: istilah payung untuk beberapa pengaturan dimana penggunaan karya cipta digital yang dilindungi oleh hukum hak cipta dapat dibatasi oleh pemilik hak tersebut.
5. *free software*: software yang memiliki ijin untuk menggunakan, menyalin, mendistribusikan baik dalam bentuk asli maupun modifikasi, secara gratis atau membayar. Untuk itu source code harus tersedia.
6. *GNU/Linux*: merujuk pada system operasi yang terdiri dari kernel Linux dan software bebas buatan proyek GNU maupun proyek-proyek lain. FSF cenderung lebih menyukai istilah GNU/Linux karena

kernel-linux hanyalah salah satu komponen dari keseluruhan system operasi yang dikembangkan oleh Richard Stallman dan kawan-kawan.

7. *Hacker*: programmer yang berbakat dan penuh dedikasi. Isitilah ini awalnya berarti orang yang membuat perabotan rumah tangga dengan menggunakan kapak.

Menurut The Jargon File, hacker berarti: 1. *A person who enjoys exploring the details of programmable systems and how to stretch their capabilities, as opposed to most users, who prefer to learn only the minimum necessary.* 2. *One who programs enthusiastically (even obsessively) or who enjoys programming rather than just theorizing about programming.* 3. *A person capable of appreciating hack value.* 4. *A person who is good at programming quickly...* 8. *[deprecated] A malicious meddler who tries to discover sensitive information by poking around. Hence 'password hacker', 'network hacker'. The correct term for this sense is cracker.*

8. *Kernel*: Kernel merupakan inti sistem operasi. Isinya adalah sekumpulan logika-logika yang disusun untuk mengatur interaksi berbagai komponen dalam sistem komputer.
9. *System Operasi (operating system)*: Software basic yang menjalankan tugas koordinasi dari seluruh hardware yang ada di komputer (misalnya mikroprosesor, hard disk, keyboard dan lain-lain). Sistem operasi menyediakan interface (antar muka) bagi semua aplikasi lain untuk berinteraksi dengan hardware komputer. Sebagai contoh, system operasi mengontrol adaptor grafik dan memastikan uotput sebuah aplikasi (misalnya software video player) terdisplay dgn baik di layar monitor.
10. *proprietary software*: software yang tidak menyertakan source code dan melarang penggunaanya untuk melakukan modifikasi.
11. *public domain*: sesuatu yang terdapat di public domain berarti pencipta awal tidak boleh mengklaim hak ciptanya atas ciptaannya. Oleh karena itu, ciptaan tersebut dapat digunakan oleh siapapun, untuk berbagai kepentingan.
12. *software*: istilah generic untuk koleksi kode yang berisi instruksi-instruksi yang diproduksi oleh computer.

13. *source code*: text yang ditulis oleh programmer dengan menggunakan istilah khusus/bahasa komputer untuk mendeskripsikan perintah/tindakan yang harus dilakukan oleh sebuah program. Teks ini kemudian diterjemahkan oleh compiler kedalam perintah yang dimengerti oleh komputer.

INTISARI

Saat ini komputer dan piranti pendukungnya telah masuk dalam setiap aspek kehidupan dan pekerjaan manusia. Perkembangan komputer cukup pesat dan terbukti telah memudahkan hidup manusia. Namun di balik kemudahan tersebut, terdapat sejumlah masalah seperti persoalan dominasi, ketergantungan pada salah satu perusahaan software besar dan hancurnya perusahaan-perusahaan *software* yang lain. Selain itu, pengetahuan tentang komputer yang pada mulanya terbuka dan menjadi milik semua orang pada akhirnya dikuasai dan dijadikan komoditi oleh segelintir orang. Keadaan ini memicu munculnya gerakan perlawanan dari komunitas open source yang bertujuan untuk melepaskan diri dari dominasi perusahaan *software* komersial dan mempertahankan pengetahuan komputer agar tetap menjadi milik bersama. Pada perkembangannya open source tumbuh menjadi gerakan sosial dengan skala global. Penelitian ini memfokuskan pada pertanyaan: *Bagaimana dinamika open source movement berkaitan dengan masalah globalisasi dan dominasi teknologi komunikasi dan informasi? Apa dampak yang ditimbulkan akibat munculnya gerakan tersebut?*

Penelitian ini memanfaatkan data hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain yang terkait dengan gerakan open source. Jenis data yang dipakai adalah data sekunder baik berupa wawancara yang telah dilakukan oleh pihak lain, penelitian terdahulu seijin penelitinya, informasi, statistic, kebijakan pemerintah dan jenis data sekunder lain yang mendukung proses penelitian ini. Penelitian ini juga menggunakan wawancara tidak berstruktur dengan beberapa pihak dari kalangan IT dan archive atau dokumentasi diskusi mailing list untuk tema-tema tertentu, yang tidak diikuti oleh penulis. Penelitian ini menggunakan analisa deskriptif analitis.

Penelitian ini berhasil menemukan beberapa hal menarik terkait dengan dinamika gerakan open source. *Pertama*: gerakan open source dapat dikategorikan sebagai salah satu bentuk gerakan social, khususnya gerakan social baru, karena memenuhi criteria sebuah gerakan social baru. *Kedua*, dinamika gerakan open source ditandai dengan keberhasilan gerakan ini dalam mengubah preferensi pemerintah dalam bidang IT. Gerakan open source telah memberikan alternatif

pada beberapa negara untuk beralih dan menggunakan produk gerakan ini sebagai upaya untuk mencapai kebebasan. *Ketiga*, gerakan open source secara signifikan telah merubah peta industri IT. Antara lain ditandai dengan makin berkembangnya model-model pengembangan software yang diinspirasi dari model pengembangan open source dan banyaknya dukungan dari berbagai perusahaan komersial besar terhadap gerakan ini. Dinamika gerakan juga ditunjukkan dengan makin tingginya kesadaran masyarakat dalam hal penegakan hukum, khususnya yang terkait dengan copyright dan perdagangan adil (*fair-trade*).

Meski demikian, terdapat beberapa kasus dimana minimnya pengetahuan dan pemahaman mengenai model pengembangan open source menyebabkan perkembangan gerakan ini terkesan jalan ditempat. Kasus yang terjadi di negara Mexico turut mewarnai dinamika gerakan ini.

Adapun dampak yang ditimbulkan akibat gerakan ini cukup beragam dan menyebar bahkan hingga diluar dunia IT itu sendiri. Gerakan open source telah membuka wawasan dan memberikan inspirasi bagi banyak pihak untuk melakukan hal serupa, seperti yang dilakukan oleh OpenLaw Initiative, ensiklopedia keroyokan Wikipedia, dan lain sebagainya.

Kata Kunci: Gerakan Open Source, Gerakan Sosial baru, Informasi dan Teknologi, Hak cipta, model pengembangan software, kebijakan pemerintah.

ABSTRACT

Nowadays, man can't be separated from computer and its supporting system. Its innovation has proved to be useful to help man's life. Computer's innovations are beyond man's imagination. Nevertheless, there are several problem lies behind its usefulness of computer and its supporting system. Domination, dependency, or monopoly of knowledge and economic are some of the problems. Knowledge that once free and open, turn to be closed and controlled by few people.

This situation has triggered struggle against the domination by commercial software vendor. The struggle was aimed to keep the knowledge as common goods. The struggle, the open source movement, has spread and become global social movement. This research's question are: How is the dynamic of open source movement related with globalization and information and communication domination? What are the impacts of open source movement?

This research is using data from research that has been done by other people about open source. I collect data from mailing list archive, government policy paper, interviews, statistic etc. I use secondary data analysis to reconstruct and reinterpretation the data that have been collected.

This research has found some interesting things. First, we can categorized open source movement as new social movement, since it has the same characteristic as the new social movement. Second, the dynamic of the movement has changed the government preference in information and technology. Open source gave opportunity and alternatives to migrate its operating system and use open source software to gain freedom. Significantly, the open source movement has changed information and technology's map, by the growth of another development software model inspired by open source development model. I found that there are big support came from big vendor for open source movement. There are some cases that show the increasing of law awareness related with copyright law and fair-trade law.

Nevertheless, there are some cases that show how hard it was to understand development model of open source software and escape from dependency of commercial software vendor. I found it in Mexico. In Indonesia, I found that support from the government wasn't big enough to make the open source movement grow.

The impacts of the open source movement are vary and spread beyond the IT world. Open source movement has inspired a lot of people to do the same thing. The OpenLaw Initiative, Wikipedia Encyclopedia and Open Course Ware, are some of the example I found in this research.

Key Word: Open Source movement, new social movement, information and technology, copyright, government policy, software development mode

BAB I. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Saat ini komputer dan piranti pendukungnya telah masuk dalam setiap aspek kehidupan dan pekerjaan. Komputer yang ada sekarang memiliki kemampuan yang lebih dari sekedar perhitungan matematik biasa. Diantaranya adalah sistem komputer di kassa supermarket yang mampu membaca kode barang belanjaan, sentral telepon yang menangani jutaan panggilan dan komunikasi, pengaturan lalu lintas pesawat terbang dan jaringan komputer atau *internet* yang menghubungkan berbagai tempat di dunia. Jika pada awal perkembangannya komputer hanya dipakai di lingkungan terbatas seperti militer dan laboratorium perguruan tinggi, maka saat ini komputer telah menjadi peralatan rumah tangga.

Menurut Gartner Dataquest, sebuah lembaga survei di Malaysia, saat ini sebanyak 1 milyar komputer pribadi telah dijual di seluruh dunia ¹. Hampir 50 % rumah tangga di Eropa Barat dan 40 % di Inggris mempunyai komputer pribadi. Jumlah penjualan komputer pribadi ini akan meningkat dalam beberapa tahun mendatang dan diperkirakan akan mencapai 2 milyar unit pada tahun 2008. Diramalkan pertumbuhan pesat akan terjadi di kawasan China, Amerika Latin, Eropa Timur dan India. Di Indonesia, angka penjualan komputer selama tahun 2003 saja, tercatat mencapai lebih dari 720 ribu unit ². Jumlah ini akan terus meningkat seiring dengan meningkatnya kebutuhan masyarakat dan trend dalam dunia teknologi komunikasi.

¹ www.era.fm.my

² *Prospek Bisnis Komputer Masih Menjanjikan*, Suara Merdeka, 23 Februari 2004. Dapat diakses di www.suamerdeka.com. Diakses Desember 2004.

Teknologi komputer berkembang cukup pesat sejak ditemukan pada tahun 1942³. Apalagi setelah ditemukannya teknologi *personal computer (PC)* yang ditandai dengan kemunculan pertama komputer pribadi komersial pada tahun 1975 yang diberi nama Altair⁴. Belakangan komputer menjadi lebih berkembang setelah diterapkannya teknologi yang memungkinkan jutaan komputer di seluruh dunia terhubung satu dengan yang lain melalui internet.

Sejak dikembangkan oleh ARPANET pada bulan September 1969, perkembangan internet telah memasuki sebagian besar aspek kehidupan manusia⁵. Internet telah dimanfaatkan mulai dari media belajar (*e-learning*), pemerintahan (*e-government*), surat elektronik (*e-mail*) sampai dunia bisnis (*e-commerce*) dan perbankan (*e-banking*). Internet dianggap mempunyai kemampuan untuk mengatasi hambatan birokratis dalam pertukaran informasi dan menciptakan situasi yang kondusif bagi komunikasi⁶.

Jumlah keseluruhan pengguna Internet diseluruh dunia seperti yang dilaporkan oleh Internet-World-Stats pada 31 Maret 2006 ialah hampir

³ Beberapa orang menganggap bahwa sejarah komputer dimulai sejak 5000 tahun yang lalu di Asia Kecil berupa alat penghitung bernama Abacus. Alat ini mirip sempoa saat ini. Perkembangan komputer makin pesat saat diemukan roda putar bergerigi yang berfungsi untuk menjumlah dan penemuan chip sebagai otak penggerak komputer. Lebih lengkap lihat Ivan Sudirman dan Romi Setia Wahono, *Sejarah Komputer*, Ilmukomputer.com, 2003. Dapat diakses di www.ilmukomputer.com atau <http://ensiklomedialinsan.co.id/s/sejarah2.htm>

⁴ "Komputer" Altair 8800, buatan Ed Roberts, muncul dan menjadi gambar sampul dari majalah *Popular Electronics*. Altair ini bukan sebuah komputer yang sudah jadi, melainkan pengguna harus merakit sendiri dalam bentuk sebuah kit. Instruksi untuk komputer Altair ini diberikan melalui switch karena dia tidak memiliki keyboard. Tampilan output dalam bentuk LED karena tidak ada layar. Paul Allen mendemonstrasikan BASIC interpreter untuk "komputer" Altair yang dikembangkan oleh Ed Roberts. Ini awal munculnya perusahaan Microsoft. Lihat *Sejarah Komputer dan Elektronika* di <http://ensiklomedialinsan.co.id/s/sejarah2.htm>

⁵ ARPANET adalah jaringan komputer yang dikembangkan oleh Advance Research Project Agency (ARPA) milik Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Tugas agen ini adalah memobilisir sumber-sumber pengetahuan terutama di kalangan perguruan tinggi (programer) guna menghadapi Uni Soviet. Keberhasilan proyek ini adalah ketika ia berhasil menghubungkan jaringan komputer antara departemen pertahanan dengan perguruan tinggi. Ini memungkinkan komputer-komputer untuk saling berhubungan dengan bahasa yang sama. Inilah cikal bakal penemuan internet. Lihat Manuel Castells, *The Internet Galaxy (Excerpt)*, Oxford University Press, 2001

⁶ *ibid*

1,022,863,307 ⁷. Jumlah pengguna internet paling banyak berada di Asia (364,270,713), Eropa (291,600,898) dan Amerika Utara (227,303,680). Data jumlah pengguna internet selengkapnya dapat dilihat pada tabel berikut:

The screenshot shows the 'Internet World Stats' website interface. At the top, it says 'World Internet Usage Statistics and Population Stats'. The main heading is 'INTERNET USAGE STATISTICS - The Big Picture World Internet Users and Population Stats'. Below this is a table titled 'WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS'.

World Regions	Population (2005 Est.)	Population % of World	Internet Usage (Latest Data)	% Population (Penetration)	Usage % of World	Usage Growth 2000-2005
Africa	915,270,508	14.1 %	25,648,000	2.8 %	2.3 %	423.9 %
Asia	3,667,774,088	56.4 %	364,270,713	9.9 %	35.8 %	218.7 %
Europe	607,289,026	9.2 %	291,600,898	48.0 %	28.5 %	177.5 %
Middle East	166,084,181	2.5 %	18,383,500	11.1 %	1.8 %	484.2 %
North America	321,473,278	4.9 %	227,303,680	70.7 %	22.2 %	110.3 %
Latin America/Caribbean	553,300,052	8.4 %	75,962,000	13.7 %	7.4 %	342.8 %
Oceania / Australia	35,986,077	0.5 %	17,872,707	49.7 %	1.7 %	134.6 %
WORLD TOTAL	6,488,997,080	100.0 %	1,022,863,307	15.8 %	18.0 %	183.4 %

NOTES: (1) Internet Usage and World Population Statistics were updated for March 31, 2006. (2) Click on each world region for detailed regional information. (3) Demographic (Population) numbers are based on data contained in the [CIA World Factbook](http://www.cia.gov) website. (4) Internet usage information comes from data published by Nielsen/NetRatings, by the International Telecommunications Union, by local ISPs, and other reliable sources. (5) For definitions, disclaimer, and methodology, visit the www.internetworldstats.com site for the full, current, and complete information on internet statistics.

Tabel 1: Pengguna Internet di dunia

(sumber: internet world stats, <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>)

Di Indonesia, internet mulai dikenal sejak tahun 1994 melalui institusi-institusi pendidikan. Kemudian mulai tahun 1995 penggunaannya semakin berkembang pesat sehingga internet bukan sekedar menjadi sarana komunikasi tapi digunakan dalam segala bidang yang umumnya disebut era *e-business*⁸.

⁷ <http://www.internetworldstats.com/stats.htm>. Diakses Januari 2006.

⁸ *Indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 2002, Pusat Pengkajian dan Penerapan Teknologi Informasi dan Elektronika (P3TIE), Badan Pengkajian dan Penerapan Teknologi, website: www.inn.bppt.go.id

Jumlah pemakai internet di Indonesia dari tahun ke tahun semakin meningkat. Pada tahun 2003 terdapat 8 juta pemakai internet dan sebesar 865.706 orang pelanggan internet. Bandingkan jumlah pemakai internet pada tahun sebelumnya yang hanya mencapai kurang lebih 4 juta orang. Sedangkan berdasarkan perkiraan Internet-World-Stats, pada bulan Desember 2005, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 18 juta orang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) memperkirakan pada tahun 2006, jumlah pemakai internet akan mencapai 20 juta orang⁹.

Tahun	Pelanggan	Pemakai
1998	134.000	512.000
1999	256.000	1.000.000
2000	400.000	1.900.000
2001	581.000	4.200.000
2002	667.002	4.500.000
2003	865.706	8.080.534
2004	1.087.428	11.226.143
2005*	1.500.000	16.000.000

Tabel 2 : Perkembangan Jumlah Pelanggan & Pemakai Internet (kumulatif)

* perkiraan s/d akhir 2005 (sumber: www.apjii.or.id)

⁹ *Pengguna Internet 2006 Capai 20 Juta*, Bisnis Indonesia, 12 Januari 2006, http://www.bisnis.com/servlet/page?_pageid=477&_dad=portal30&_schema=PORTAL30&pared_id=413689&patop_id=W45. Diakses April 2006

Angka-angka yang dikutip tersebut menunjukkan bahwa industri IT, baik perangkat keras maupun perangkat lunaknya, merupakan salah satu jenis industri yang menjanjikan keuntungan bagi pelakunya. Sebagai industri yang berbasis *copyright*, industri IT terbukti telah mampu meningkatkan pendapatan. Sebagai contoh, sejak pertengahan tahun 1980-an industri berbasis *copyright* telah memberikan sumbangan yang sangat signifikan untuk perindustrian di Amerika¹⁰. Dalam data terakhir yang dikeluarkan oleh IIPA (*International Intellectual Property Alliance*) tahun 2002 disebutkan bahwa kontribusi industri ini pada pendapatan kotor Amerika (GDP) adalah 791,2 miliar dollar AS atau 7,75% dari total GDP. Amerika adalah salah satu negara yang sangat menyadari pentingnya industri berbasis *copyright* dan menjadikannya sebagai salah satu tulang punggung perindustrian di negara tersebut.

Khusus untuk industri IT, nama Microsoft tidak bisa dilupakan. Microsoft, sebagai salah satu perusahaan *software* terkemuka di dunia, pada tahun 2003 memperoleh laba bersih 9,99 milyar dolar Amerika Serikat. Jumlah ini meningkat 28 % dari laba bersih tahun sebelumnya¹¹. Keuntungan yang diraih oleh Microsoft Corporation terjadi karena adanya pemberlakuan *copyright* sebagai upaya untuk melindungi karya pencipta *software* sehingga mereka mendapatkan hak yang sesuai dari hasil karyanya. Pemberlakuan *copyright* ini diwujudkan dalam bentuk penjualan lisensi bagi pengguna *software* tersebut.

Keuntungan yang berlimpah yang didapat Microsoft dari penjualan lisensi *software*, menjadikan perusahaan ini sebagai perusahaan yang mendominasi industri IT. Para pengguna komputer dan internet sering mengidentikkan

¹⁰ Kompas, 1 Agustus 2001

¹¹ Lihat http://www.microsoft.com/presspass/inside_ms.asp. Diakses Juni 2004.

komputer dengan Microsoft, khususnya sistem operasi yang dikembangkan oleh perusahaan ini, Microsoft Windows. Windows kemudian menjadi sistem operasi yang paling banyak dipakai oleh pengguna komputer dan internet di dunia.

Microsoft menawarkan kemudahan kepada pengguna komputer dengan berbagai program aplikasi yang disertakan dalam sistem operasinya. Namun jika dicermati, untuk memperkuat dominasinya di industri *software*, Microsoft mengakuisisi perusahaan-perusahaan *software* kecil yang bagus. Bila perusahaan tersebut menolak untuk menjual perusahaannya, maka Microsoft akan mendirikan perusahaan tandingan untuk bersaing dengan perusahaan yang menolak untuk dibeli Microsoft. Hasil akhir, hampir semua perusahaan akan hancur bila bersaing dengan Microsoft, karena Microsoft mempunyai lebih banyak programmer berpengalaman dan dana yang luar biasa besarnya. Sekarang Microsoft mendominasi dunia *software* dan internet. Dengan demikian Microsoft bisa menjual mahal produknya dan menggratiskan beberapa program aplikasi untuk mematikan saingannya. Konsumen dirugikan karena harus membeli produk dengan harga mahal, karena tidak ada pilihan lain.

Angka-angka yang dikutip tersebut juga menunjukkan perkembangan yang pesat dalam dunia IT. Komputer dan internet telah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan manusia modern. Namun umumnya para pengguna komputer dan internet jarang menyadari bahwa pesatnya perkembangan komputer dan internet tidak bisa dilepaskan dengan pesatnya perkembangan *software* komputer. Sebuah komputer tidak bisa digunakan tanpa dilengkapi dengan sistem operasi dan aplikasi pendukungnya. Koneksi internet juga tidak

akan dimungkinkan jika komputer tidak memiliki *software browser* atau perangkat lunak lainnya.

Dominasi Microsoft dalam dunia IT menimbulkan persoalan yang cukup serius, khususnya dalam bidang pengembangan *software*. Lazimnya inovasi produk dalam sebuah perusahaan, pengembangan *software* dan sistem operasi dalam industri IT dilakukan secara rahasia dan tertutup. Model pengembangan seperti ini dilakukan untuk melindungi produk dari kemungkinan bocor ke tangan perusahaan saingan. Model pengembangan ini pada gilirannya mengakibatkan tingginya biaya yang harus dikeluarkan oleh konsumen/pengguna.

Inovasi produk yang dilakukan secara rahasia dan tertutup mungkin menjadi hal yang wajar dan lumrah bagi industri lain. Namun, model ini menjadi persoalan dalam dunia IT karena di awal perkembangannya, *software* dan system operasi dikembangkan secara terbuka dan bebas. Saling bertukar informasi mengenai *software* yang dikembangkan adalah hal yang biasa. Oleh karena itu, ketika Microsoft dan perusahaan lain menjadikan pengetahuan tentang *software* sesuatu yang tertutup, eksklusif dan terbatas, muncullah perlawanan.

Perlawanan terhadap dominasi dan pembatasan atas pengetahuan khususnya mengenai komputer dan internet, dilakukan oleh komunitas *open source*. Komunitas ini terdiri dari para programmer komputer dari seluruh penjuru dunia, dengan mengembangkan system operasi dan *software* aplikasi yang bebas dan terbuka. Alih-alih dikerjakan oleh segelintir orang dalam ruang tertutup dan rahasia, system operasi dan *software* aplikasi dikembangkan secara gotong royong oleh ribuan programmer seluruh dunia. Bekerja bagai koloni semut, komunitas ini menyediakan materi pengembangan (biasa disebut *source*

code) secara on line dan membolehkan siapapun untuk mengambilnya dengan syarat menyebutkan sumbernya dan tetap membolehkan pihak lain untuk melakukan hal yang sama.

Apa yang digagas dan dilakukan oleh komunitas ini menimbulkan kegemparan dalam dunia IT. Mulanya perusahaan *software* seperti Microsoft tidak terlalu mempedulikan perkembangan gerakan *open source*. Microsoft baru menganggapnya sebagai ancaman ketika sebagian pengguna komputer mulai jengah dengan makin mahalnnya *proprietary software* dan melirik *software* bebas sebagai alternatif. Apalagi berbagai vendor komputer besar, seperti IBM, Sun Microsystems, Silicon Graphics Inc, Dell Computer, Sun Microsystems dan Oracle, dan lain-lain juga melihat *software* bebas cukup menarik untuk dikembangkan¹².

Dukungan dari pemerintah juga mengalir untuk *open source*. Bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi Afghanistan, PBB sedang melatih pegawai-pegawai sipil di negara itu untuk mempelajari sistem operasi terbuka Linux¹³. Hal yang sama juga terjadi di China, Jepang dan Korea. Tiga negara di Asia tersebut sedang membahas kesepakatan untuk mengembangkan sistem operasi terbuka, guna menggantikan sistem operasi Windows¹⁴.

Saat ini terdapat ribuan situs dan mailing list yang khusus digunakan oleh komunitas open souce di seluruh dunia. Spektrum gerakannya menjadi lebih luas. Tidak hanya di bidang pengembangan *software*, namun juga pada kampanye anti

¹² ibid dan *Semakin Seru Pertarungan di Ajang Sistem Operasi*, Kompas, Selasa, 18 April 2000

¹³ *Linux Jangkau Afghanistan*, Kompas, Rabu, 16 Juli 2003.

¹⁴ *Cina, Korea, Jepang, Makin Dekat pada Kesepakatan Open source*, Kompas, Senin, 01 September 2003, 12:31 WIB

kapitalisme global, kebebasan atas informasi, dan pembelaan hak-hak konsumen. Salah satu contohnya adalah pengembangan sebuah ensiklopedia di internet dengan konsep *open-content* yang diberi nama wikipedia.¹⁵ Selain melalui internet, para aktivis *open source* juga menggalang organisasi dan memiliki kepengurusan tetap. Salah satu contohnya adalah Kelompok Pengguna Linux Indonesia (KPLI) yang telah terbentuk di 22 kota.¹⁶ Berbagai kegiatan dilakukan oleh KPLI, diantaranya seminar, pelatihan, penerbitan buku pameran dan kampanye.¹⁷ *Open source software* juga digunakan sebagai pengganti sistem operasi komputer Microsoft pada World Sosial Forum di Mumbai, India 16–21 Januari 2004¹⁸. Di Indonesia, pemberlakuan UU HAKI justru meningkatkan penggunaan *open source software*¹⁹.

2. Perumusan Masalah

Perkembangan komputer cukup pesat dan terbukti telah memudahkan hidup manusia. Namun di balik kemudahan tersebut, terdapat sejumlah masalah seperti persoalan dominasi, ketergantungan pada salah satu perusahaan *software* besar dan hancurnya perusahaan-perusahaan *software* yang lain. Selain itu,

¹⁵ www.wikipedia.org adalah ensiklopedia yang dikembangkan dengan semangat *open source*. Setiap orang bisa ikut berkontribusi mengembangkan ensiklopedia ini.

¹⁶ KPLI Aceh, KPLI Bali, KPLI Bandung, KPLI Banjarmasin, KPLI Banyumas, KPLI Bogor, KPLI Gorontalo, KPLI Jakarta, KPLI Jateng, KPLI KalBar, KPLI Makasar, KPLI Malang, KPLI Manado, KPLI Medan, KPLI Palembang, KPLI Palu, KPLI Pontianak, KPLI Salatiga, KPLI Samarinda, KPLI Solo, KPLI Surabaya, KPLI Yogya

¹⁷ Komunitas *open source* s menggunakan berbagai media kampanye misalnya poster, stiker, kaos, gantungan kunci, computer wallpaper, computer screen saver, bahkan boneka. Biasanya mereka menggunakan maskot Linux berupa gambar penguin.

¹⁸ www.kompas.com

¹⁹ *UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Diberlakukan, Sistem Operasi Linux Menjadi Andalan*, Kompas, Jumat, 01 Agustus 2003

pengetahuan tentang komputer yang pada mulanya terbuka dan menjadi milik semua orang pada akhirnya dikuasai dan dijadikan komoditi oleh segelintir orang.

Keadaan ini memicu munculnya gerakan perlawanan dari komunitas *open source* yang bertujuan untuk melepaskan diri dari dominasi perusahaan *software* komersial dan mempertahankan pengetahuan komputer agar tetap menjadi milik bersama. Pada perkembangannya *open source* tumbuh menjadi gerakan sosial dengan skala global.

Dari permasalahan diatas, maka perumusan masalah yang akan diangkat adalah:

- Bagaimana dinamika *open source movement* berkaitan dengan masalah globalisasi dan dominasi teknologi komunikasi dan informasi?
- Apa dampak yang ditimbulkan akibat munculnya gerakan tersebut?

3. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Untuk memberikan gambaran dari beberapa hal yang bisa ditarik dari tujuan dan kegunaan penelitian ini dilakukan, baik pada dataran wacana maupun praksis, maka perlu dijabarkan dalam logika tujuan dan kegunaan penelitian sebagai berikut :

3. 1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk memahami dinamika gerakan *open source* , bagaimana hubungan atau aliansi ini dengan organisasi gerakan sosial lainnya. Termasuk memetakan aktor-aktor yang terlibat dalam gerakan tersebut.

- b. Untuk memahami lebih jauh tentang dampak yang ditimbulkan oleh gerakan ini dari berbagai aspek (teknis, social, politik, hukum, dan lain-lain).

3. 2. Manfaat Penelitian

- a. Dengan memahami latar belakang kemunculan *open source movement*, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan peta baru dalam studi gerakan sosial.
- b. Dengan memahami dinamika gerakan *open source* dan dampak yang ditimbulkannya, diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran tentang perkembangan gerakan social.

4. Tinjauan Pustaka

Gerakan *open source* telah menjadi fenomena yang sangat menarik untuk diteliti dan dianalisa dari berbagai sudut pandang. Situs resmi MIT (www.opensource.mit.edu) menampilkan 170 penelitian mengenai *open source* selama tahun 1993 sampai dengan tahun 2004. Banyak aspek yang telah diteliti, mulai dari bentuk organisasinya²⁰, kebijakan pemerintah²¹ dan masih banyak lagi. Selain itu, ribuan hasil penelitian dalam berbagai format tersedia di internet.

Salah satu penelitian yang menarik untuk disinggung adalah penelitian yang dilakukan oleh Margaret S. Elliott dan Walt Scacchi, *Mobilization of Software*

²⁰ Eric von Hippel & Georg von Krogh, , *Exploring the Open source Software Phenomenon: Issues for Organization Science*, Sloan School of Management, MIT, 2002

²¹ David S. Evans and Bernard Reddy, *Government preferences for promoting opensource software: a solution in search of a Problem*, National Economic Research Associates, Cambridge, Massachussetts, May 21, 2002

*Developers: The Free Software Movement*²². Penelitian ini memfokuskan pada bagaimana ideology yang terdapat dalam gerakan *software* bebas (*Free Software Movement/FSM*) dapat mempengaruhi programmer komputer dalam mengembangkan *software* dan memunculkan sebuah komunitas pengembang profesional baru. *Free Software Movement* adalah sebuah gerakan social yang memperjuangkan *software* bebas. Gerakan ini memiliki ideology dan keyakinan yang menjadi basis bagi gerakan *open source*. Penelitian ini membuktikan bahwa ideology atau keyakinan yang dimiliki oleh FSM mampu mempengaruhi kultur yang berkembang di kalangan programmer. Selain itu, FSM telah mempengaruhi evolusi komunitas pengembang profesional.

Terkait dengan gerakan social dan *open source*, sebuah penelitian yang dilakukan oleh Georg von Krogh, Stefan Haefliger dan Sebastian Spaeth dari Institute of Management University of St. Gallen, Switzerland, May 2003²³ menunjukkan beberapa fakta menarik untuk dicermati. Dalam penelitian berjudul *Collective Action and Communal Resources in Open source Software Development: The Case of Freenet*, mereka mempertanyakan mengapa ribuan programmer sudi memberikan kontribusi secara gratis untuk kepentingan bersama? Apa yang mendorong mereka untuk melakukan hal itu? Dengan menggunakan teori gerakan social khususnya teori mobilisasi sumber (*resource mobilization theory*), Von Krogh, dan kawan-kawan menemukan jawaban yang menarik.

²² Margaret S. Elliott dan Walt Scacchi, Institute for *Software* Research University of California, Irvine, California, *Mobilization of Software Developers: The Free Software Movement*. Lebih lengkap lihat di www.opensource.mit.edu/papers/elliottscacchi2.pdf. Diakses Februari 2005.

²³ Georg von Krogh, Stefan Haefliger dan Sebastian Spaeth, Institute of Management University of St. Gallen, Switzerland, *Collective Action and Communal Resources in Open source Software Development: The Case of Freenet*, Mei 2003. Lebih lengkap lihat di www.opensource.mit.edu/papers/vonkroghhaefligerspaeth.pdf

Von Krogh menyatakan bahwa ada semacam sumber-sumber komunal (communal resources) yang mendorong para programmer untuk bergabung dengan komunitas *open source*. Sumber-sumber tersebut adalah reputasi, kontrol terhadap teknologi dan kesempatan belajar. Lebih lengkap:

...The collective action (the open source software development project) produces the communal resources in parallel with the actual product (software) and mobilizes programmers to spend time and effort, and contribute their knowledge to the project. Communal resources appear as a byproduct to the production process and represent a public good of second order....

Penelitian mengenai motivasi programmer komputer untuk bergabung dengan komunitas *open source* merupakan tema yang paling banyak diulas dan dianalisa. Hal ini sangat wajar mengingat para programmer yang bergabung dalam komunitas ini bekerja secara sukarela, tanpa dibayar. Sementara beberapa temuan dalam penelitian menunjukkan bahwa para programmer tersebut justru berasal dari kalangan profesional. Tentu saja hal ini menarik untuk dicermati.

Akan tetapi, diantara sekian banyak penelitian tersebut, hanya sedikit yang menyinggung dinamika gerakan/komunitas itu sendiri. Perkembangan dan perjalanan gerakan/komunitas ini memiliki dinamika yang cukup menarik. Selama beberapa tahun, gerakan ini dipandang sebelah mata oleh kalangan industri IT maupun pengembangnya. Ia hanya dianggap sebagai sebuah aliran atau pandangan utopis yang dipelopori oleh *Free Software Movement*. Kenyataannya, gerakan ini diam-diam berhasil menarik perhatian dan meluas hingga ke bidang *non-software*. Oleh karena itu, bagaimana dinamika gerakan *open source* merupakan tema yang layak untuk diulas dan dianalisa.

5. Kerangka Teori

5.1 Dimensi Sosial Teknologi

5.1.1. Konsep tentang Teknologi

Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) merupakan unsur kemajuan peradaban manusia yang sangat penting, karena melalui kemajuan IPTEK, manusia dapat mendayagunakan kekayaan dan lingkungan alam ciptaan Tuhan Yang Maha Esa untuk menunjang kesejahteraan dan meningkatkan kualitas kehidupannya. Kemajuan IPTEK juga mendorong terjadinya globalisasi kehidupan manusia karena manusia semakin mampu mengatasi dimensi jarak dan waktu dalam kehidupannya. Perbedaan lokasi geografis dan batas-batas negara bukan lagi merupakan hambatan utama. Permodalan, perdagangan barang dan jasa, serta teknologi mengalir semakin bebas melampaui batas-batas wilayah negara sehingga kebebasan suatu negara mengendalikan perkembangan dirinya menjadi semakin terikat oleh berbagai perkembangan internasional. Kebijakan fiskal, moneter, dan administratif di suatu negara menjadi semakin terikat pada ketentuan dan kesepakatan internasional.

Nana Syaodih S²⁴ menyatakan bahwa sebenarnya sejak dahulu teknologi sudah ada atau manusia sudah menggunakan teknologi. Kalau manusia pada zaman dulu memecahkan kemiri dengan batu atau memetik buah dengan galah, sesungguhnya mereka sudah menggunakan teknologi, yaitu teknologi sederhana. Terkait dengan teknologi, Anglin²⁵ mendefinisikan teknologi sebagai penerapan ilmu-ilmu perilaku dan alam serta pengetahuan lain secara bersistem dan

²⁴ Sukmadinata, Nana Syaodih. *Pengembangan Kurikulum, Teori dan Praktek*, Bandung: Remaja Rosda Karya, 1997, hal 67.

²⁵ Anglin, Gary J. *Instructional Technology: Past, Present and Future*, Englewood : Libraries Unlimited, 1991.

menyistem untuk memecahkan masalah. Ahli lain, Kast & Rosenweig²⁶ menyatakan *Teknologi is the art of utilizing scientific knowledge*. Sedangkan Iskandar Alisyahbana²⁷ merumuskan lebih jelas dan lengkap tentang teknologi:

Teknologi ialah cara melakukan sesuatu untuk memenuhi kebutuhan manusia dengan bantuan alat dan akal sehingga seakan-akan memperpanjang, memperkuat, atau membuat lebih ampuh anggota tubuh, panca indera, dan otak manusia.

Dari beberapa pengertian di atas nampak bahwa kehidupan manusia tidak terlepas dari adanya teknologi. Artinya, bahwa teknologi merupakan keseluruhan cara yang secara rasional mengarah pada ciri efisiensi dalam setiap kegiatan manusia. Seseorang menggunakan teknologi, karena manusia berakal. Dengan akalnya ia ingin keluar dari masalah, ingin hidup lebih baik, lebih mudah, lebih aman, dan lebih-lebih yang lain. Perkembangan teknologi terjadi bila seseorang menggunakan alat dan akalnya untuk menyelesaikan setiap masalah yang dihadapinya.

Eratnya hubungan antara manusia dan teknologi, dicerminkan dari banyaknya pandangan mengenai hubungan tersebut. secara garis besar, terdapat dua pespektif dalam memandang keterkaitan antara perkembangan teknologi dengan dimensi sosial-budaya masyarakat. Perspektif tersebut adalah perspektif determinisme teknologi (*technology determinism*) dan konstruksi sosial teknologi atau *social constructions of technology* (SCOT).

Bagi para praktisi teknologi, fungsi teknologi tidak perlu dipertanyakan lagi. Teknologi diciptakan untuk membantu mengatasi keterbatasan fisik manusia. Dia berperan sebagai media untuk mencapai kepuasan material. Teknologi

²⁶ Kast, Fremont E. & Resenweig, James E., 1962, *Science Technology and Management*, New York : Mc. Grill Book.

²⁷ Alisyahbana, Iskandar. 1980. *Teknologi dan Perkembangan*, Jakarta : Yayasan Idayu, hal 1.

dibentuk oleh parameter efisiensi dan efektivitas sedemikian rupa untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Pemahaman demikian berangkat dari asumsi bahwa teknologi modern muncul dari rasionalitas dan kemampuan logika manusia dalam mengadopsi prinsip-prinsip pengetahuan ilmiah sains ke dalam artifak teknologis.

Pandangan tersebut mungkin bisa diterima dalam tingkat pragmatis, tapi tidak dalam tingkat filosofis karena pandangan ini tidak cukup untuk menjelaskan makna dan implikasi teknologi bagi manusia. Lebih penting lagi, pandangan instrumentalis memiliki kecenderungan untuk mendewakan teknologi dan meletakkannya sebagai faktor penentu dalam perubahan sosial dan simbol kemajuan peradaban manusia. Sikap ini melahirkan pandangan determinisme teknologi yang bersifat ideologis.

Determinisme teknologi adalah doktrin reduksionis yang menyatakan bahwa teknologi menentukan nilai-nilai kultural, struktur social atau sejarahnya sendiri²⁸. Salah satu pemikir determinisme teknologi, Merrit Roe Smith, menyatakan determinisme teknologi adalah:

*“The belief in technology as a key governing force in society ...”*²⁹

Sedangkan menurut Thomas P. Hugher, determinisme teknologi adalah keyakinan bahwa kekuatan teknis yang menentukan perubahan social dan budaya.

²⁸ http://en.wikipedia.org/wiki/Technological_determinism, diakses Juli 2006.

²⁹ Merrit Roe Smith and Leo Marx, eds. *Does Technology Drive History? The Dilemma of Technological Determinism*. Cambridge: MIT Press, 1994.

Secara ringkas, determinisme teknologi memiliki dua ide utama, yaitu:

1. Pengembangan teknologi itu sendiri mengikuti jalur diluar pengaruh budaya atau politik
2. Perkembangan teknologi memberi dampak pada masyarakat, bukan sebaliknya.

Pandangan determinisme teknologis mendapatkan banyak kritikan. Dalam analisis Andrew Feenberg, setidaknya dua premis dalam determinisme teknologi yang bermasalah³⁰. Pertama adalah asumsi bahwa teknologi berkembang secara unilinear dari konfigurasi sederhana ke yang lebih kompleks. Kedua adalah asumsi bahwa masyarakat harus tunduk kepada perubahan-perubahan yang terjadi dalam dunia teknologi. Kedua premis tersebut sulit diterima karena pola-pola teknologi itu sendiri banyak dipengaruhi oleh kondisi sosial, kultural, dan politik di mana teknologi itu berada.

Kritik atas pandangan determinisme teknologi kemudian melahirkan pandangan lain mengenai keterkaitan antara perkembangan teknologi dengan manusia. Pandangan tersebut adalah konstruksi sosial teknologi atau *social construction of technology* atau SCOT.

Social Construction of technological System (SCOT) dikembangkan oleh aliran konstruksionis sebagai respon terhadap aliran determinisme teknologi. Aliran konstruksionis social berpendapat bahwa teknologi tidak menentukan tindakan manusia, akan tetapi justru tindakan manusia yang membentuk teknologi. Struktur social melekat dalam teknologi yang akan menentukan

³⁰ Sulfikar Amir, *Membuka Kotak Hitam Teknologi*, Kompas, 3 Maret 2004

bagaimana pengguna teknologi tersebut menggunakannya³¹. Pandangan ini dipelopori oleh Thoms P Hughes, Trevor J Pinch dan Wiebe E. Bijker.

Secara umum, SCOT dapat dilihat dari tiga aspek³², yaitu:

1. *Interpretive flexibility* (interpretasi yang fleksibel).

Gagasan ini muncul dari program empiris relativisme (cf. Collins 1975; Pinch 1977, 1986; Pickering 1984) dalam studi ilmu sosial, yang menyatakan bahwa desain teknologi adalah proses yang terbuka yang dapat menghasilkan produk yang berbeda, tergantung pada situasi sosial saat pengembangan dilakukan.

Beberapa sosiolog berpendapat bahwa entitas utama elemen fisik seperti studi partikel dalam fisika partikel, adalah produk dari negosiasi intergrup atas interpretasi pengamatan (Pinch, 1996). Pendukung SCOT, kemudian mengaplikasikan konsep *interpretive flexibility* pada artefak teknologis untuk menunjukkan bagaimana benda-benda adalah mirip dengan produk negosiasi intergrup.

2. *Relevant social group – RSG* (kelompok sosial relevan).

RSG merupakan perwujudan dari interpretasi tertentu :

“all members of a certain social group share the same set of meanings, attached to a specific artifact” (Pinch and Bijker 1987, 30)

³¹ http://en.wikipedia.org/wiki/Social_construction_of_technology, diakses Juli 2006

³² Bijker, Wiebe E., Thomas P. Hughes, and Trevor J. Pinch, eds. *The Social Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology and History of Technology*. Cambridge, MA: MIT Press, 1987. Pinch, Trevor J. and Wiebe E. Bijker. "The Social Construction of Facts and Artefacts: Or How the Sociology of Science and the Sociology of Technology Might Benefit Each Other." *Social Studies of Science* 14 (August 1984): 399-441.

RSG adalah agen dalam pendekatan yang berpusat pada agen (*agent-centered approach*) yang tindakannya manifes dalam makna yang mereka nyatakan dalam karya mereka. Pengembangan teknologi adalah proses dimana kelompok yang beragam (*multiple*), masing-masing mewujudkan penafsiran yang spesifik atas benda-benda (artifak), bernegosiasi atas desainnya, kemudian dengan kelompok sosial yang berbeda melihat dan mengkonstruksikan obyek yang berbeda.

Sebagai contoh, sebuah kelompok mungkin memiliki definisi yang berbeda mengenai teknologi tertentu, sehingga pengembangan teknologi berlanjut sampai dicapai kata sepakat atau consensus, bahwa karya mereka dapat digunakan. Desain berhenti bukan karena sebuah benda atau karya dapat bekerja sesuai tujuan tertentu, melainkan karena kelompok sosial yang relevan menerima kenyataan bahwa teknologi tersebut berguna dan dapat bekerja bagi mereka (Bijker 1995:270).

3. Closure and Stabilization (pengakhiran dan stabilisasi).

Sebuah proses desain multi grup dapat mengalami berbagai kontroversi, ketika penafsiran yang berbeda berubah menjadi situasi penuh konflik. Desain berlanjut, sampai konflik tersebut dapat diatasi dan benda/artifak tidak lagi memiliki masalah bagi kelompok sosial yang relevan manapun. Proses multi grup ini mencapai penutupan (*closure*), tidak ada modifikasi desain lebih lanjut yang dilakukan dan artifak telah berada pada bentuk final. Entah bagaimana sebuah keputusan final terjadi, Pinch and Bijker melihat hal ini sebagai pemunculan melalui mekanisme penutupan. Mereka menyampaikan dua contoh mekanisme

tersebut. Dalam kasus penutupan retorik, sebuah pernyataan dibuat bahwa tidak ada lagi masalah dalam produk dan bahwa tidak lagi diperlukan desain tambahan. Penutupan melalui re-definisi terjadi ketika problem tak terpecahkan, sehingga mereka tidak lagi memiliki masalah bagi kelompok sosial. Seperti para *hacker* saat ini katakan: *'that's not a bug, it's a feature..!'*

Secara empiris, SCOT telah banyak dipakai oleh peneliti dalam memahami bagaimana suatu teknologi berkembang menjadi seperti sekarang. Para peneliti sosial teknologi menggunakan model SCOT untuk memahami perkembangan berbagai teknologi, mulai dari yang sederhana, seperti sepeda, bakelit, dan bola lampu, hingga yang kompleks, seperti sistem elektrifikasi, peluru kendali, dan Internet.

Lepas dari keberhasilan ini, SCOT menerima beberapa kritikan³³. Langdon Winner mengkritik SCOT karena terlalu apolitis dan tidak menghiraukan konsekuensi sosial dari pilihan teknologi. Sementara itu, Hans Klein dan Daniel Kleinman mengkritik SCOT karena kadar peran individu yang terlalu besar sehingga cenderung menafikan struktur sosial dalam analisisnya. Karena itu, tidak heran jika SCOT gagal menjelaskan peran kondisi struktural dalam perkembangan teknologi. Satu poin yang paling penting dari kritik Klein dan Kleinman adalah SCOT mengabaikan satu hal yang sangat krusial dalam proses pengembangan teknologi, yakni faktor kekuasaan.

³³ Sulfikar Amir, *ibid*

5.1.2. Ilmu Pengetahuan dan Teknologi yang (Tidak) Bebas Kepentingan

Internet, digital, *hybrid*, simulasi, kata-kata yang kian akrab. Tak bisa dimungkiri, teknologi telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dalam Random House Dictionary (1987), pengertian teknologi diletakkan erat dengan kehidupan, masyarakat, dan lingkungan. Artinya, teknologi tak pernah benar-benar bebas nilai. Selain efektivitas dan efisiensi, teknologi juga memengaruhi gaya hidup dan cara pandang masyarakat.

Herbert Marcuse³⁴, telah melontarkan peringatan kemudahan teknologi bertransformasi menjadi perbudakan memproduksi. Teknologi menciptakan kesadaran dan kebutuhan palsu, yang membuat manusia kembali dalam ketergantungan. Manipulasi kepentingan membuat teknologi terorganisasi menjadi sebuah sistem totaliter.

Menurut Marcuse, teknologi menyediakan rasionalisasi akbar bagi ketidakbebasan (*unfreedom*) manusia dan mendemostrasikan ketidakmungkinan teknis untuk menjadi sosok yang otonom. Ketidakbebasan ini tidak akan tampak dalam bentuk yang irasional atau politis. Ia akan terlihat sebagai sebuah kepatuhan pada aparat teknis (*technical apparatus*) yang memperluas kehidupan yang nyaman dan meningkatkan produktivitas tenaga kerja. Rasionalitas teknologis akan melindungi legitimasi dominasi, bukan menghapuskannya. Dan horizon instrumentalis terbuka bagi masyarakat totaliter rasional seperti dikatakan oleh Gilbert Simondon.

³⁴ Herbert Marcuse, 1964, *One-Dimensional Man*, Boston: Beacon.

*"On pourrait nommer philosophie autocratique des techniques celle qui prend l'ensemble technique comme un lieu où l'on utilise les machines pour obtenir de la puissance. La machine est seulement un moyen; la fin est la conquête de la nature, la domestication des forces naturelles au moyen d'un premier asservissement: La machine est un esclave qui sert à faire d'autres esclaves. Une pareille inspiration dominatrice et esclavagiste peut se rencontrer avec une requête de liberté pour l'homme. Mais il est difficile de se libérer en transférant l'esclavage sur d'autres êtres, hommes, animaux ou machines; régner sur un peuple de machines asservissant le monde entier, c'est encore régner, et tout règne suppose l'acceptation des schèmes d'asservissement."*³⁵

(One might call autocratic a philosophy of technics which takes the technical whole as a place where machines are used to obtain power. The machine is only a means; the end is the conquest of nature, the domestication of natural forces through a primary enslavement: The machine a slave which serves to make other slaves. Such a domineering and enslaving drive may go together with the quest for human freedom. But it is difficult to liberate oneself by transferring slavery to other beings, men, animals, or machines; to rule over a population of machines subjecting the whole world means still to rule, and all rule implies acceptance of schemata of subjection.)

Lebih jauh menurut Marcuse, dinamika yang tak putus-putus dari kemajuan teknis telah terserap dengan content politik dan Logo teknis telah dibuat menjadi Logo perbudakan tanpa henti. Kekuatan yang membebaskan yang dimiliki oleh teknologi, yaitu instrumentalisasi benda-benda, telah berubah menjadi belenggu kebebasan, instrumentalisasi manusia.

Pandangan Marcuse tersebut sejalan dengan pemikiran aliran Frankfurt lainnya seperti Teodor Adorno, Max Horkheimer dan lain sebagainya. Inti pandangan aliran tersebut menyatakan bahwa manusia berada pada situasi yang terasing dengan lingkungan sekitarnya, karena kemajuan pemikiran manusia yang diwujudkan dalam inovasi teknologi, menyebabkan manusia tercerabut dari akar kemanusiaannya. Dalam akumulasi kemajuan teknologi yang ada, tetap dilihat

³⁵ Gilbert Simondon. *Du Mode d'existence des objet techniques*, Paris, Aubier, 1958, p.127.

sebuah proses di mana manusia dibuat mabuk kepayang oleh modernitas, komunikasi dan teknologi modern. Segala teknologi, industri komunikasi dan gaya hidup modern bisa mengucilkan, memencilkan, mengaburkan dan menghancurkan martabat manusia. Industri dan modernitas bisa membawa pada keterasingan manusia.

Dalam konteks penelitian ini, manusia (baca pengguna/user) merupakan subyek yang terasing dan tergantung pada kemajuan teknologi, khususnya dalam dunia IT. Adanya anggapan bahwa menggunakan komputer berarti menggunakan satu produk perusahaan proprietary *software*, merupakan salah satu contoh tersebut. bahkan ketidakberdayaan pengguna terhadap kelemahan teknologi yang digunakannya (misalnya serangan virus) dan diterima apa adanya oleh pengguna, makin menguatkan proposisi yang dilontarkan oleh Marcuse tersebut. Teknologi komputer dan pendukungnya yang pada awalnya diciptakan untuk mempermudah kehidupan manusia, justru membawa manusia pada titik dimana mereka tidak dapat melepaskan dirinya. Legitimasi dan dominasi perusahaan *software* proprietary tersebut makin diperkokoh melalui berbagai mekanisme global, seperti aturan-aturan dalam WTO atau TRIPS.

5.2. Social Movement: From Riots to Well-organized People

Selama berabad-abad, dunia telah menjadi saksi perlawanan manusia terhadap ketidakadilan. Perlawanan tersebut baik dilakukan sendirian, berkelompok maupun melibatkan ribuan massa digerakkan oleh tujuan yang hampir tidak berbeda dari waktu ke waktu, perjuangan mencapai keadilan.

Memang tidak semua perlawanan tersebut mencapai tujuan yang diinginkan. Ada yang berhasil, namun tidak sedikit yang gagal.

Sejarah pergerakan sosial telah dilakukan sejak tahun 1700, oleh petani atau kaum miskin kota di Eropa³⁶. Gerakan ini biasanya kecil, terlokalisasi dan penuh kekerasan. Isu gerakan terutama mengenai kenaikan harga roti atau pajak, atau tuntutan kenaikan pembagian hasil produksi pertanian antara petani dengan pemilik tanah. Sejalan dengan perkembangan negara, bentuk gerakan berubah. Ia tidak lagi terlokalisasi dalam wilayah yang sempit, namun mulai meluas dalam skala nasional. Ini artinya, perlawanan tidak lagi ditujukan pada satu target lokal (penguasa daerah/wilayah) saja, namun mulai mengarah pada pemerintah pusat.

Selain itu, keanggotaan gerakan juga mulai meluas. Hal ini disebabkan karena sebagian besar anggota gerakan adalah kaum terpelajar dan mulai menggunakan media cetak sebagai alat komunikasi. Keterlibatan kaum terpelajar dalam gerakan sosial ini dipicu oleh proses marjinalisasi kaum ini dalam struktur masyarakat. Dalam masyarakat agraris, menurut Sanderson (2000), stratifikasi sosial terdiri dari (1). elit ekonomi-politik yang terdiri dari penguasa dan keluarganya, (2). penyewa, (3). pedagang, (4). rohaniwan, (5). petani, (6). seniman, dan (7). sampah masyarakat³⁷. Empat kelas yang disebut pertama dianggap kelas yang memiliki hak-hak istimewa, sedangkan tiga berikutnya merupakan kelas bawah. Marjinalisasi kaum terpelajar dalam masyarakat agraris dan masyarakat pra industri, terutama disebabkan karena kaum ini berada diantara kelas atas dan bawah. Kaum ini tidak memiliki posisi dalam kekuasaan atau alat produksi sehingga ia tidak memiliki hak-hak istimewa sebagaimana yang dimiliki

³⁶ Robert Brym and John Lie, *Sociology, Your Compass for a New World*, , Thomson Learning, Inc, Canada, 2003:508

³⁷ Stephen K. Sanderson, *Makro Sosiologi*, Rawajali Press, Jakarta, 2000 hal 153-157

oleh kaum elit atau bahkan pedagang³⁸. Akibat dari marjinalisasi tersebut dan didorong oleh panggilan suci ilmu pengetahuan, kaum terpelajar bergabung dalam organisasi gerakan sosial.

Perubahan bentuk/sifat gerakan juga terlihat pada makin berkurangnya penggunaan tindak kekerasan. Hal ini karena anggota gerakan yang banyak menimbulkan konsekuensi diperlukannya manajemen organisasi. Akibatnya fokus aktivitas kelompok gerakan sosial tidak terpaku pada aksi langsung saja, melainkan juga mengusahakan aksi yang efektif, yaitu meminimalkan korban dan harga (*cost*) gerakan.

Mansour Fakih membagi dua pendekatan utama dalam mempelajari gerakan sosial³⁹. Pendekatan pertama memandang gerakan sosial sebagai masalah, atau penyakit kemasyarakatan, pendekatan ini dikenal dalam teori sosiologi sebagai pendekatan fungsionalisme atau sering juga disebut sebagai "*fungsionalisme struktural*". Fungsionalisme melihat masyarakat dan pranata sosial sebagai sistem di mana seluruh bagian saling bergantung satu sama lain dan bekerja bersama guna menciptakan keseimbangan. Dengan demikian keseimbangan merupakan unsur kunci dalam fungsionalisme. Oleh karena itu gerakan sosial dalam perspektif struktural fungsionalisme cenderung dilihat sebagai *disfungsi* yakni aktivitas yang menimbulkan konflik dan mengganggu keseimbangan (*pattern maintenance*).

Sedangkan pendekatan kedua, menurut Fakih, justru melihat gerakan sosial sebagai bagian dari dinamika internal masyarakat atau sebagai sarana

³⁸ *ibid*, hal 156

³⁹ Mansour Fakih., *Masyarakat Sipil untuk Transformasi Sosial : Pergolakan Ideologi di Dunia LSM Indonesia*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1996, hal.

konstruktif bagi perubahan sosial. Pendekatan ini merupakan alternatif terhadap fungsionalisme yang dikenal sebagai teori konflik. Teori konflik pada dasarnya menggunakan tiga asumsi dasar, yaitu: pertama, rakyat dianggap memiliki sejumlah kepentingan dasar dimana mereka akan berusaha secara keras untuk memenuhinya. Kedua, kekuatan adalah inti dari struktur sosial dan ini melahirkan perjuangan untuk mendapatkannya dan yang terakhir, nilai dan gagasan adalah senjata konflik yang digunakan oleh berbagai kelompok untuk mencapai tujuan masing-masing, ketimbang sebagai alat mempertahankan identitas dan menyatukan tujuan masyarakat⁴⁰.

Di antara intelektual gerakan sosial, terdapat beberapa tokoh yang menggunakan perspektif interaksionisme simbolik dalam mempelajari gerakan sosial. Perspektif ketiga yaitu interaksionisme simbolik melihat aspek budaya dan pertukaran simbol sebagai bagian yang menyemangati perjuangan. Interaksi simbolik merupakan cara pandang yang memperlakukan individu sebagai diri sendiri dan diri sosial. Dengan memfokuskan pada individu atau manusia, perspektif ini menyimpulkan tiga premis utama yaitu: 1. manusia bertindak berdasarkan makna-makna, 2. makna tersebut didapatkan dari interaksi dengan orang lain, dan 3. makna tersebut berkembang dan disempurnakan saat interaksi tersebut berlangsung⁴¹. Dalam perspektif ini, gerakan sosial dipandang sebagai bentuk pertukaran simbol atau makna yang berlangsung terus menerus.

Dalam konteks penelitian ini, penulis meyakini gerakan sosial sebagai dinamika masyarakat yang mengarahkan tujuan pada terciptanya perubahan

⁴⁰ Mansour Fakih., *Ibid.*, hal. 43.

⁴¹ Riyadi Soeprapto, *Interaksionisme Simbolik*, Averroes Press, Malang, 2002, hal xiv

sosial. Dinamika masyarakat tersebut disebabkan adanya kesenjangan, ketidakadilan, dan ketidaksamaan sosial. Hal-hal tersebut kemudian diwujudkan dalam bentuk perlawanan dan upaya untuk meraih hal-hal kolektif (*collective goods*). Namun untuk mencapai perubahan sosial, diperlukan pemahaman bersama (*shared beliefs*), mengenai bagaimana perubahan itu hendak dicapai.

Untuk lebih memahami *open source movement*, perlu dikemukakan beberapa definisi mengenai gerakan sosial itu sendiri. Mario Diani (2002) mendefinisikan gerakan sosial sebagai jaringan interaksi informal antara individu yang jamak, kelompok atau asosiasi, yang terikat dalam konflik politik atau budaya berdasarkan identitas kolektif yang dibagi bersama-sama⁴². Sedangkan Nancy Langton (1987) mendefinisikan gerakan sosial sebagai tindakan kolektif yang dilakukan oleh kelompok non-kelembagaan, diorientasikan untuk mencapai tujuan, khususnya untuk menyarikan atau melawan perubahan sosial⁴³. Beberapa tokoh dari rumpun struktural fungsionalisme seperti Herberle dalam bukunya *social movements: An Introduction to Political Sociology*, mengkonsepkan bahwa gerakan sosial pada dasarnya adalah bentuk perilaku politik kolektif non-kelembagaan yang secara potensial berbahaya karena mengancam stabilitas hidup yang mapan.

Mendefinisikan gerakan sosial juga dilakukan Robert Brym (2003) dengan membuat perbedaan antara *social movement* dengan *collective action*⁴⁴.

⁴² Mario Diani & Doug McAdam (eds), *Social Movement Analysis: The Network Perspective*, Oxford University Press, 2002

⁴³ Nancy Langton, *Niche Theory and Social Movements: A Population Ecology Approach*, *The Sociological Quarterly*, vol. 28, no. 1, Spring 1987, pp. 51-70, dalam *Social Networks & Social Movement: Using Northern Tools to Evaluate Southern Protests*, Ashok Swain, Department of Peace and Conflict Research Uppsala University, 2001

⁴⁴ Robert Brym, *ibid*, 490-491

Menurutnya, *collective action* merupakan tindakan yang dilakukan oleh sekelompok orang secara serempak untuk melakukan atau melawan perubahan sosial, politik dan ekonomi. Sedangkan *social movement* merupakan usaha untuk merubah (atau menolak) sebagian atau keseluruhan tatanan sosial yang dilakukan secara terus-menerus dan terorganisasi secara birokratis. Dengan demikian, perubahan yang diharapkan terjadi melalui gerakan sosial, merupakan perjuangan yang berkesinambungan dan terorganisir. Senada dengan Brym, Timur Mahardika (2000) membedakan gerakan sosial berdasarkan sifat dan tujuan gerakan⁴⁵. Tipe pertama gerakan sosial menurut Mahardika muncul sebagai suatu reaksi spontan, tanpa diketahui penyebabnya, tidak terorganisasi dan bertujuan untuk mempertahankan atau memperbaiki keadaan. Tipe kedua menyatakan gerakan sosial sebagai langkah-langkah terorganisir dengan tujuan, strategi dan cara-cara yang dirumuskan secara jelas, sadar dan didasarkan pada suatu analisis yang kuat. Pemaparan tersebut menunjukkan bahwa untuk bisa mencapai tujuan, diperlukan langkah-langkah tertentu yang telah ditetapkan. Sekedar bereaksi terhadap suatu isu saja tidak cukup menggerakkan masyarakat untuk merubah sebagian atau seluruh tatanan sosial.

Perdebatan konseptual mengenai gerakan sosial telah memunculkan beberapa perspektif atau pendekatan. Doug McAdam, John D. McCarthy dan Mayer N. Zald (2004) menyebutkan tiga perspektif yang memungkinkan munculnya gerakan sosial yaitu kesempatan politis (*political opportunity*), mobilisasi sumber (*resource mobilization*) dan proses framing (*framing*)

⁴⁵ Timur Mahardika, *Gerakan Massa: Mengupayakan Demokrasi dan Keadilan secara Damai*, Laper Pustaka Utama, 2000:15-18

process)⁴⁶. Ahli lain menambahkan pendekatan gerakan sosial baru (*new social movement*) dalam melihat keberadaan gerakan sosial⁴⁷.

Kesempatan politis merujuk pada keseluruhan faktor lingkungan (struktur dan sistem politis, budaya, aliansi elit, dan lain-lain) yang memfasilitasi timbulnya gerakan sosial. Para ilmuwan sosial (Charles Tilly, 1978; Doug McAdam, 1982; Sidney Tarrow, 1983) telah lama memandang kesempatan politis sebagai faktor yang berpengaruh terhadap kemunculan gerakan sosial. Perubahan yang terjadi dalam struktur dan sistem politik menciptakan kemungkinan baru bagi aksi kolektif. Kesempatan politis ini meliputi faktor-faktor keterbukaan atau tertutupan sistem kelembagaan politis, konfigurasi stabilitas politis, kehadiran atau ketidakhadiran sekutu elit, dan kapasitas atau kemampuan negara untuk melakukan represi. Para penganut paham ini yakin bahwa gerakan sosial atau revolusi dibentuk oleh ketidakleluasaan politis dan kesempatan yang sesuai dengan konteks nasional dimana gerakan tersebut terjadi atau berasal.

Menurut Mc Adam, gerakan sosial muncul jika ada kesempatan politis dalam struktur masyarakat. Penelitian Charles Tilly mengenai gerakan sosial di Prancis berangkat dari pertanyaan: mengapa menjelang pemilihan umum, biasanya aksi kolektif (demonstrasi, aksi protes dll) lebih marak ketimbang saat lain?⁴⁸. Jawabannya adalah karena pemilihan umum memberikan kesempatan politis untuk melakukan protes. Dengan terbukanya kesempatan untuk menempatkan wakil di parlemen, perubahan sosial yang diharapkan bisa terwujud.

⁴⁶ Doug McAdam, John D. McCarthy dan Mayer N. Zald (eds), *Comparative Perspective on Social Movement*, Cambridge University Press, USA, 2004:2-7

⁴⁷ Daniel Hutagalung, *Laclau-Mouffe tentang Gerakan Sosial*, Majalah Basis, No 01-02 Tahun ke 55, 2006.

⁴⁸ Brym, op cit, hal 496

Menurut argumen Tilly, gerakan sosial adalah sesuatu yang terorganisasi (*organized*), berkelanjutan (*sustained*), menolak self-conscious (*self conscious challenge*), dan didalamnya terdapat kesamaan identitas (*shared identity*) diantara mereka yang terlibat didalamnya⁴⁹.

Perspektif kedua, yaitu mobilisasi sumber, adalah keseluruhan sarana, baik yang formal maupun informal, yang digunakan untuk memobilisasi dan melibatkan orang dalam tindakan kolektif. Perspektif ini secara umum dibedakan menjadi dua. Yang pertama adalah teori mobilisasi sumber (*resource mobilization theory*), menekankan konsep gerakan sosial pada kekecewaan atau ketidakpuasan/kekecewaan (*grievance*) dan memfokuskan pada proses mobilisasi dan manifestasi organisasi formal dari proses ini. Sebagaimana dikemukakan oleh penganjur teori ini (McCarthy and Zald, 1973,1977), gerakan sosial dikenal dan dianggap sebagai kekuatan utama perubahan sosial melalui organisasi gerakan sosial (*social movement organizations/SMO*).

Dalam prespektif *resource mobilization*, salah satu aspek yang dibahas adalah perkembangan organisasi gerakan sosial. Hanspeter Kriesi dalam McAdam, McCarthy dan Zald (2004), membedakan organisasi gerakan sosial (*social movement organizations/SMO*) dengan kelompok pendukung (*supportive groups*), asosiasi dan partai politik dan kelompok kepentingan⁵⁰. Perbedaan utama SMO dengan kelompok-kelompok tersebut adalah SMO memobilisasi konstituennya untuk melakukan tindakan kolektif dengan tujuan politik, yaitu

⁴⁹Charles Tilly, *Social Movement and National Politics* dalam C. Bright dan Sandra Harding (eds), *State-Making and Social Movement: Essays in History and Theory*, Ann-Arbor, Michigan: University of Michigan, hl 306.

⁵⁰ Hanspeter Kriesi, *The Organizational Strucutre of New Social Movements in a Political Context*, dalam Doug McAdam, John D. McCarthy dan Mayer N. Zald (eds), *Comparative Perspective on Social Movement*, Cambrigde University Press, USA, 2004, hal 152-184

mencapai kebaikan bersama. SMO memiliki kemiripan dengan partai politik dan kelompok kepentingan. Namun dalam SMO aktivitas dan rekrutmen dilakukan setiap saat, sementara pada partai politik aktivitas dan rekrutmen dilakukan pada saat-saat tertentu saja seperti menjelang pemilihan umum.

Selain teori mobilisasi sumber, ada beberapa tokoh yang menekankan pada proses politik, sebagaimana yang telah dilakukan oleh Charles Tilly (1975,1978). Tilly melihat peran penting yang dilakukan oleh organisasi atau jaringan informal gerakan sosial dalam melakukan aksi kolektif atau rekrutmen. Tilly meletakkan dasar argumennya dengan mendokumentasikan peran kritis dari setting kelompok akar rumput seperti lingkungan pekerjaan atau lingkungan rumah tangga dalam memfasilitasi tindakan kolektif. Aspek yang menjadi salah satu pusat perhatian dalam perspektif *resource mobilization* adalah jaringan kerja dalam gerakan sosial. Penelitian Tilly sebagaimana telah dijelaskan, menunjukkan bahwa anggota gerakan kebanyakan berasal dari kekerabatan informal (keluarga, persahabatan, gereja).

Prasyarat terakhir, proses framing, merupakan proses dimana ketertarikan individual, keyakinan dan nilai bisa menjadi pendorong atau penghambat kegiatan, ide atau tujuan gerakan⁵¹. Perspektif ini menekankan pada pentingnya dimensi kognitif individu yang terlibat dalam gerakan ini.

Menurut pendukung perspektif ini, gerakan sosial muncul dari perasaan pesimis --perasaan tidak berdaya berkaitan dengan ketidakadilan-- namun optimis --karena ketidakadilan tersebut dapat diatasi melalui gerakan sosial. Untuk menggerakkan orang agar mau melakukan perubahan sosial tidak cukup hanya

⁵¹ McAdam, et.al, ibid hal 5, Brym, op.cit hal 504

dengan menyediakan kesempatan politis atau adanya jaringan kerja saja. Hal lain yang juga tak kalah penting adalah adanya ide atau keyakinan kelompok/gerakan. Keyakinan atau ide ini merupakan keyakinan bersama (*shared beliefs*). Salah satu tokoh dalam prasyarat ini, Erving Goffman, menunjuk pada pemahaman bersama (*shared understanding*) sebagai kerangka (*frame*) dimana peristiwa-peristiwa sosial terjadi⁵². Ranah budaya, ide (*ideology*) dan frame merupakan aspek-aspek dalam perspektif *framing process*. Diperlukan simbol, semboyan, maskot atau jargon-jargon yang bisa dipahami oleh aktivis gerakan agar tujuan tercapai.

Menurut perspektif ini, budaya (*culture*), ideologi dan frame adalah aspek penting dalam gerakan sosial, karena interaksi antara ketiga aspek tersebut menjadi simbol, ‘amunisi’ atau semangat untuk melakukan perubahan sosial. Zald (2004) mencontohkan jargon yang populer di kalangan aktivis gerakan perempuan Amerika, ‘tubuh perempuan adalah milik perempuan itu sendiri’ (*a woman’s body is her own*)⁵³. Jargon ini menyiratkan masalah yang ada dalam masyarakat sekaligus menunjukkan tujuan yang ingin dicapai oleh gerakan ini, yaitu persamaan antara perempuan dan laki-laki dalam masyarakat serta otonomi perempuan atas tubuh mereka sendiri. Para penganut perspektif ini percaya bahwa stok budaya (*cultural stock*) yang ada dalam masyarakat memberi kontribusi bagi perkembangan gerakan sosial.

Perspektif terakhir dalam melihat gerakan sosial adalah perspektif gerakan sosial baru atau *new social movement*. Perspektif ini berusaha melihat hubungan antara gerakan-gerakan sosial dengan perubahan struktural dan kultural dalam

⁵² Doyle Paul Jhonson, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, PT. Gramedia, Jakarta, 1986 hal 49

⁵³ Mayer N. Zald, *Culture, Ideology and Strategic Framing*, dalam McAdam, et.al *ibid*, hal 266-268

skala besar. Alain Touraine mengidentifikasi keterkaitan gerakan sosial dengan adanya konflik dominan yang sudah ada dalam masyarakat⁵⁴. Menurut Touraine, gerakan sosial merupakan perilaku atau tindakan kolektif yang terorganisasi oleh aktor berbasiskan kelas yang berjuang melawan kelas yang menjadi musuh untuk mengambil kontrol sosial secara historis dalam sebuah komunitas yang konkret⁵⁵. Dalam melihat gerakan sosial, Touraine memperkenalkan konsep historisitas atau *historicity*, yaitu keseluruhan sistem pemaknaan yang menciptakan aturan-aturan dominan dalam sebuah masyarakat yang sudah terbentuk.

Agak berbeda dengan Touraine, Alberto Melucci melihat bahwa konflik yang ada saat ini harus dilihat dalam konteks ruang kultural dan simbolik. Ia menyatakan bahwa gerakan sosial merupakan

“...specific class of collective phenomena which contain three dimensions... [it] is a form of collective action which involve solidarity....[it] is engaged in conflict and thus in oppositions to an adversary who lays claims on the same goods and values...[it] breaks the limits of compability of the system that it can tolerate whitout altering its structure....”⁵⁶

Bagi Melucci, gerakan sosial tidak dapat disamakan dengan konflik politik yang kasat mata, karena dalam faktanya aksi publik hanyalah salah satu bagian dari pengalaman gerakan sosial. Gerakan sosial akan tetap aktif melakukan produksi di wilayah kebudayaan, meskipun tidak terlibat secara langsung pada kampanye-kampanye atau mobilisasi massa. Gerakan yang berorientasi kultral mungkin bisa melakukan mobilisasi pada hal-hal tertentu dalam arena politik.

⁵⁴ Alain Touraine, *The Voice and the Eye: An Analysis of Social Movement*, Cambridge, Cambridge University Press, 1981, hal 77-81.

⁵⁵ Alain Touraine, *Return of the Actor: Social Theory in Postindustrial Society*, Minneapolis: University of Minnessota Press, 1988, hal 68.

⁵⁶ Alberto Melucci, *Nomads of the Present: Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society*, London, Hutchchinson Radius, 1989, hal 29.

Aktivitasnya secara luas dibangun dalam wilayah gerakan, yakni jaringan kerja kelompok dan individu yang memiliki kesamaan dalam konflik kultural secara kultural dan identitas kolektif⁵⁷.

Faktor-faktor yang telah disintesis oleh McAdam, McCarthy dan Zald tersebut merupakan hasil komparasi pengalaman empiris gerakan sosial dari berbagai negara. Meski bisa digunakan secara independen, faktor tersebut bekerja sama secara interaktif. McAdam, McCarthy dan Zald⁵⁸, menyebutkan:

*....no matter how **momentous** a change appears in retrospect, it only become an **opportunity** when defined as such by a **group of actors sufficiently well organized** to act on this shared definition of the situation....*(cetak tebal oleh penulis).

Karakteristik gerakan sangat ditentukan oleh konteks dimana gerakan tersebut muncul. Perkembangan teknologi menyebabkan gerakan sosial berubah. Arus informasi yang bebas akibat perkembangan teknologi memungkinkan kesempatan politis tercipta dan diciptakan, mobilisasi massa dan sosialisasi keyakinan dilakukan oleh para aktivis gerakan. Maka tak salah jika Robert Brym (2003) memasukkan faktor potensi globalisasi dalam penjelasannya mengenai gerakan sosial. Brym mencontohkan perlawanan petani di Chiapas Mexico pada tahun 1994 dan aktivitas kelompok Greenpeace⁵⁹. Para petani tersebut memanfaatkan jaringan internet untuk menyebarluaskan aktivitas mereka dan memobilisasi bantuan dari luar negeri akibat blokade yang dilakukan oleh pemerintah Mexico. Sedangkan kelompok Greenpeace saat ini memiliki kantor di 41 negara dengan kantor pusat berada di Amsterdam Belanda. Koordinasi antar kantor dilakukan dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi.

⁵⁷ Mario Dani, The Concept of Social Movement, dalam *The Sociological Review*, Vol 40, 1992

⁵⁸ McAdam, et.al ibid, hal 8

⁵⁹ op, cit, hal 511

5.2.1 Gerakan Sosial Baru dalam Masyarakat Post-industrial

Para pendukung pendekatan gerakan sosial baru menyatakan bahwa gerakan ini muncul pada masyarakat post-industrial atau kapitalisme lanjut. Pendekatan gerakan sosial baru (GSB) menekankan pada kondisi kultural dari sebuah gerakan dan memandang kondisi tersebut sebagai perjuangan untuk mengontrol produksi makna dan konstitusi identitas kolektif baru. Pendekatan ini menekankan pada aspek ekspresif dari gerakan sosial dan menempatkan mereka pada wilayah masyarakat sipil.

Secara ringkas, gerakan sosial baru memiliki cirri-ciri sebagai berikut ⁶⁰:

1. GSB mengasumsikan bahwa masyarakat sipil tengah meluruh, dimana ruang sosialnya mengalami penciutan dan tengah digerogeti oleh kemampuan kontrol negara. Kerja sama antara negara dan pasar menyebabkan masyarakat tumbuh tanpa daya. Oleh karena itu, GSB membangkitkan isu pertahanan diri komunitas dan masyarakat guna melawan ekspansi aparatus negara.
2. Secara radikal, GSB mengubah paradigma Marxis yang menjelaskan konflik dan kontradiksi dalam istilah kelas dan konflik kelas. Medan konflik sosial dalam paradigma Marxis biasanya dilihat sebagai lokasi struktur kelas masyarakat. Dalam perkembangan sekarang, konflik sosial melebihi dan berada diluar ruang-ruang sosial berdasar kelas (*beyond class*). Oleh karena itu, GSB adalah gerakan transnasional yang menyuarakan, mengarah dan berjuang bagi isu-isu kemanusiaan dan isu-isu yang berhubungan dengan kondisi mendasar mengenai keberadaan manusia. Tujuan dan target gerakan ini berlokasi di wilayah lintas masyarakat kemanusiaan global.

⁶⁰ Rajendra Singh, *Teori-Teori Gerakan Sosial Baru*, dalam Jurnal Wacana, Edisi 11 tahun III 2002, hal 15-57.

3. GSB umumnya mengabaikan model organisasi serikat buruh industri dan model kepartaian. GSB umumnya melibatkan politik akar rumput, aksi-aksi akar rumput kerap memprakarsai gerakan mikro kelompok-kelompok kecil, membidik isu-isu lokal dengan sebuah dasar institusi yang terbatas. Menurut Cohen, GSB umumnya merespon isu-isu yang bersumber dari masyarakat sipil ketimbang perekonomian atau negara, membangkitkan isu-isu sehubungan demoralisasi struktur kehidupan sehari-hari dan memusatkan perhatian pada bentuk-bentuk komunikasi dan identitas kolektif (Jean Cohen, 185:667).

Cohen menyatakan GSB membatasi diri dalam empat pengertian:

- a. Umumnya aktor-aktor GSB tidak berjuang demi kembalinya komunitas-komunitas utopia tak terjangkau masa lalu
- b. Aktor-aktornya berjuang untuk otonomi, pluraritas dan keberbedaan tanpa menolak prinsip-prinsip egalitarian formal dari demokrasi, parlemen, partisipasi politik dan representasi publik pada struktur juridis.
- c. Para aktornya melakukan upaya sadar untuk belajar dari pengalaman masa lalu, untuk merelatifkan nilai-nilai mereka melalui penalaran, kecuali dalam kasus ekspresi fundamentalis GSB.
- d. Para aktornya mempertimbangkan keberadaan formal negara dan ekonomi pasar.

Menurut Cohen, tujuan GSB adalah untuk menata kembali relasi negara, masyarakat dan perekonomian dan untuk menciptakan ruang publik dimana wacana demokratis ihwal otonomi dan kebebasan individual dan kolektivitas serta identitas dan orientasi mereka bisa didiskusikan dan diperiksa selalu.

4. Struktur GSB didefinisikan oleh pluraritas cita-cita, tujuan, kehendak dan orientasi dan oleh heterogenitas basis sosial mereka. Wilayah aksi, strategi dan cara mobilisasi GSB adalah global. Aktor-aktor sosial GSB secara garis besar berasal dari basis sosial yang luas, tidak terbagi-bagi, melintasi kategori-kategori sosial ihwal gender, pendidikan, okupasi atau kelas. Para aktornya tidak terkotakkan pada pembagian tertentu seperti proletariat, kelas buruh, pekerja industrial dan petani. Mereka berjuang bukan karena kepentingan kelas mereka, tapi demi kemanusiaan. Umumnya para aktor GSB adalah kelas menengah baru, namun mereka menolak mengidentifikasikan diri pada kelompok mapan (kaum kanan atau kiri, liberal/konservatif) atau berdasarkan kelas, gender, suku umur, lokalitas dan lain-lain.

5.2.2 GSB dan Perjuangan Hegemonik

Diantara beberapa pemikir gerakan sosial baru terdapat Ernesto Laclau dan Chantal Mouffe. Kedua tokoh ini mengajukan tesis mengenai gerakan sosial baru dalam karya mereka berjudul *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. London & New York: Verso, 1985. Buku ini dapat dikatakan sebagai karya utama Laclau-Mouffe (selanjutnya disebut LM) karena selain buku ini, LM juga menulis berbagai buku yang terkait dengan tema sentral pemikiran mereka, yaitu hegemoni dan demokrasi radikal.

Menurut LM, gerakan sosial baru merupakan ekspresi dari antagonisme yang muncul dalam memberikan respon terhadap formasi hegemoni yang di-instal secara utuh di negara-negara Barat pasca PD II. Hegemoni memang menjadi fokus sentral dalam pemikiran LM mengingat kedua orang ini adalah pengikut

Gramsci. Namun berbeda dengan Gramsci, LM tidak lagi memfokuskan buruh sebagai agen dari praktek hegemoni. Mereka mengajukan tesis mengenai agen sosial baru yang bisa mengisi ruang kosong dalam gerakan sosial, ketika gerakan buruh melemah dan menjadi kekuatan yang tidak strategis dalam gerakan sosial abad 21. Selain itu, jika Gramsci memfokuskan analisisnya pada analisis kelas, LM memfokuskan paradigma teoritisnya pada analisis wacana (*discourse analysis*).

Analisis wacana yang dikembangkan oleh LM, dijelaskan sebagai:

“the structured totality resulting from the articulatory practice ..”

Analisis wacana yang dikembangkan oleh LM merupakan cara untuk memahami bagaimana gerakan sosial terjadi melalui serangkaian pembentukan identitas agen sosial. Gerakan sosial dikaitkan dengan konteks tertentu yang muncul dalam peristiwa (*events*). Lebih jauh, LM memusatkan perhatian pada kondisi social yang dapat digolongkan sebagai kondisi revolusioner. Melalui analisis Rosa Luxemburg, LM berpendapat bahwa:

*in a revolutionary situation, it is impossible to fix the literal sense of each isolated struggle, because each struggle overflows its own literality and comes to represent, in the consciousness of the masses, a simple moment of a more global struggle against the system. And so it is that while in a period of stability the class consciousness of the worker ... is 'latent' and 'theoretical', in a revolutionary situation the meaning of every mobilisation appears, so to speak, as split: aside from its specific literal demands, each mobilization represents the revolutionary process as a whole; and these totalizing effects are visible in the overdetermination of some struggles by others. This is, however, nothing other than the defining characteristic of the symbol: the overflowing of the signifier by the signified. **The unity of the class is therefore a symbolic unity.** (1985, 10-11) (cetak tebal oleh penulis).*

Makna literal sebuah peristiwa yang ditunjukkan tergantung pada konteks dimana ia terdapat atau dimana ia diinterpretasikan dan diberi makna. Makna

literal dari segala sesuatu –denotasi- tidak dapat dipisahkan dari makna konotasinya dan kedua makna konotasi dan denotasi dari penanda (*signifier*) – misalnya kata, gambar atau peristiwa sejarah- akan selalu mapan (*establish*) dalam batas-batas konteks tertentu, penanda yang sama akan berkonotasi dan berdenotasi dengan hal yang benar-benar berbeda (tanda –*signified-*) dalam konteks yang berbeda, tergantung pada konteks dimana ia berada. Dalam kaitan dengan situasi politik revolusioner, LM berpendapat bahwa setiap peristiwa tertentu (*particular events*) dalam perjuangan tersebut akan mencapai sebuah makna yang equivalent dengan semua peristiwa lain dalam perjuangan tersebut, tidak peduli seberapa ‘berbeda’ (*different*) ia mungkin dimaknai. Makna dari setiap peristiwa akan muncul sebagai hasil dari overdeterminasi konteks dimana ia terdapat, atau konteks dimana hal tersebut diinterpretasikan.

Sebagai pengikut Marx, LM melakukan kritik atas determinasi ekonomi yang diajukan oleh Marx. LM menyatakan bahwa terdapat dua tipe reduksionisme yang mencegah kaum Marxis untuk memahami gerakan sosial kontemporer. Pertama adalah reduksionisme ekonomi. Reduksionisme ekonomi mengasumsikan bahwa logika ekonomi adalah satu-satunya logika yang mampu mempersatukan formasi sosial dan menjadi determinan dalam proses politik maupun ideologis. Dengan demikian reduksionis ekonomi mengutamakan faktor ekonomi dan ancaman politik dan ideologi sebagai efek samping dari kepentingan ekonomi.

Reduksionisme kedua dalam Marxisme adalah reduksionis kelas, mengasumsikan bahwa identitas agen sosial diberikan berdasarkan posisi kelas mereka. Dengan demikian, seluruh aktor sosial adalah aktor kelas dan identitas

mereka merefleksikan kepentingan kelas mereka (Mouffe, 1979: 169; Laclau & Mouffe, 1985: 76).

Kedua reduksi tersebut telah menghalangi kaum Marxis untuk memahami konflik-konflik baru yang muncul dalam masyarakat modern. Para pemikir gerakan sosial baru berpendapat bahwa aktor-aktor kolektif baru telah berpindah menuju pusat konflik kontemporer dan mengambil alih perjuangan kelas pekerja tradisional. Aktor-aktor baru ini bukanlah aktor kelas, karena identitas mereka tidak diberikan atas posisi mereka pada level produksi. Fokus utama mereka bukanlah isu-isu ekonomi tapi kontrol kolektif dari proses produksi simbol dan redefinisi peran-peran sosial. Aktor-aktor GSB memunculkan isu-isu non-kelas yang berkaitan dengan gender, etnisitas, usia, lingkungan dan perdamaian. Identitas mereka didefinisikan dalam relasi mereka dengan isu-isu tersebut dan bukan berdasar posisi kelas. Dengan demikian, identitas gerakan sosial kontemporer bukan refleksi mekanis dari kepentingan ekonomi. Mereka sendiri adalah produk dari proses ideologis dan politis.

Dalam membahas gerakan sosial baru, LM mengajukan empat posisi teoritis⁶¹ yaitu:

1. Setiap agen sosial adalah lokus bagi multipisitas relasi-relasi sosial seperti seks, ras, nasionalitas dan lingkungan. Semua hubungan sosial ini menentukan konstruksi personal atau posisi subyek. Oleh karena itu, setiap agen sosial merupakan locus dari sejumlah posisi subyek dan tidak dapat direduksi hanya kepada satu posisi. Misalnya, dalam diri seorang buruh, tidak hanya terdapat identitas sebagai seorang laki-laki (gender), tapi juga terdapat identitas sebagai

⁶¹ Chantal Mouffe, *Hegemony and New Political Subjects: Toward A New Concept of Democracy*, dalam Kate Nash (ed), *Reading in Contemporary Political Sociology*, Oxford, Blackwell, 2000, 296-297.

kepala keluarga (status sosial), seorang muslim (agama), Jawa (etnis), kulit putih (ras) dan lain sebagainya. LM berpendapat bahwa subyektifitas seseorang bukanlah konstruksi yang hanya berdasarkan pada hubungan produksi, melainkan lebih dari itu. Setiap posisi sosial seorang subyek, merupakan lokus dari kemungkinan berbagai konstruksi, sesuai dengan perbedaan wacana yang dapat mengkonstruksikan posisi tersebut.

2. Menolak pandangan ekonomi mengenai evolusi sosial yang diatur oleh satu logika ekonomi, yaitu bahwa kesatuan dari formasi sosial sebagai suatu hasil dari efek yang diinginkan (*necessary effects*) dari produksi superstruktur politik dan ideologi oleh infrastruktur ekonomi. Menurut Mouffe, masyarakat adalah suatu perangkat yang kompleks yang terdiri dari hubungan-hubungan sosial yang heterogen dan memiliki dinamikanya sendiri. Kesatuan sebuah formasi sosial merupakan produk dari artikulasi-artikulasi politik. Artikulasi politik tersebut merupakan hasil dari praktek-praktek sosial yang memproduksi sebuah formasi yang hegemonik.
3. Formasi hegemonik adalah seperangkat format-format sosial yang stabil. Ia merupakan materialisasi suatu artikulasi sosial dimana hubungan-hubungan sosial yang berbeda, bereaksi secara timbal balik, baik masing-masing menyediakan kondisi-kondisi eksistensi secara mutual atau setidaknya menetralisasi potensi dari efek-efek destruktif suatu hubungan sosial dalam reproduksi dari hubungan sosial dalam reproduksi dari hubungan lain yang sejenis. Formasi hegemonik selalu berpusat di antara hubungan-hubungan sosial tertentu.

4. Semua hubungan sosial dapat menjadi lokus antagonisme, sejauh hubungan tersebut dikonstruksi sebagai hubungan-hubungan subordinasi. Banyak format subordinasi yang berbeda dapat menjadi asal mula konflik dan juga perlawanan. Hal ini dapat ditemukan dalam masyarakat sebagai potensi multiplisitas antagonisme. Sementara itu, antagonisme kelas hanyalah satu dari sekian banyak. Tidaklah mungkin untuk mereduksi semua format subordinasi dan perjuangan tersebut pada satu ekspresi tunggal yang ditempatkan pada ekonomi. Reduksifikasi ini tidak dapat diabaikan dengan memposisikan sebuah mediasi kompleks antara antagonisme-antagonisme sosial dan ekonomi. Dengan demikian, buruh bukanlah satu-satunya agen gerakan sosial melainkan salah satu dari berbagai agen gerakan sosial lain.

Sebagaimana telah dijelaskan, gerakan sosial merupakan ekspresi dari antagonisme yang muncul sebagai respon terhadap formasi hegemoni pasca PD II. Format hegemonik ini sebenarnya telah ada sejak dulu, namun ia berkembang secara utuh setelah perang sebagai respon terhadap hegemoni formasi sosial baru.

Signifikansi revolusi demokratis untuk menjelaskan kelahiran gerakan sosial menjadi semakin jelas ketika LM memperkenalkan perbedaan analisis antara hubungan subordinasi dan relasi penindasan. Relasi subordinasi merujuk pada situasi dimana seorang agen dipaksa untuk mematuhi keputusan-keputusan yang telah diambil pihak lain tanpa mempertanyakan relasi kekuasaan. Relasi penindasan merujuk pada kondisi dimana para agen menantang relasi-relasi subordinasi tersebut, mengubahnya menjadi situs antagonism (1985: 153–4).

Antagonisme memainkan peran yang sentral dalam teori wacana LM. Menurut LM, antagonisme merupakan:

“ ... a result of the exclusion of discursive elements, the differential character of which is collapsed through their articulation in a chain of equivalence...”⁶²

Antagonisme memainkan peran penting dalam pembentukan identitas dan hegemoni, karena penciptaan suatu antagonisme social akan meliputi penciptaan musuh yang akan menjadi sesuatu yang penting bagi political frontiers. Antagonisme social membuat setiap makna social berkontestansi dan tidak pernah menjadi mapan, yang kemudian memunculkan *political frontiers*: setiap aktor akan memahami identitas mereka melalui hubungan antagonistic karena antagonisme mengidentifikasikan musuh mereka.

Antagonisme sosial terjadi ketika agen-agen hegemonic tidak mampu menjaga identitas mereka dan mengkonstruksi musuh mereka. Dalam hal ini, antagonisme menguak perbatasan batas-batas politik suatu formasi social, dimana identitas tidak dapat lagi disatbikan dalam pemaknaan utuh dari suatu *system of differences* (system perbedaan), tapi dikontestasikan oleh kekuatan yang berdiri pada batasan tatanan tersebut⁶³.

Lantas, dalam kondisi seperti apa relasi subordinasi menyatakan dirinya sebagai situs antagonisme sehingga memunculkan gerakan sosial? LM menyatakan bahwa antagonisme muncul ketika identitas dari subyek dinegasikan oleh praktek-praktek discursive. Negasi subyektifitas ini terdiri dari dua bentuk, yaitu negasi atas hak, yaitu ketika hak-hak yang diperoleh, dipertanyakan. Kedua interpelasi kontradiktif, yaitu ketika beberapa relasi sosial mulai dikonstruksikan sebagai hasil dari transformasi sosial, padahal awalnya tidak (Mouffe, 1988: 94; Laclau and Mouffe, 1985: 159).

⁶² Hutagalung, ibid.

⁶³ Hutagalung, ibid.

Formasi sosial baru ini tidak hanya dilihat melalui penjualan tenaga individu dimana dominasi modal mereka ditempatkan. Akan tetapi LM juga melihat melalui partisipasi mereka dalam banyak hubungan-hubungan sosial lainnya. Banyak ruang kehidupan sosial yang saat ini mengalami penetrasi oleh hubungan-hubungan kapitalisme, sehingga sepertinya hampir mustahil untuk keluar dari hubungan-hubungan tersebut. Budaya, waktu luang, kematian, seks dan lain sebagainya menjadi bidang untuk memperoleh keuntungan kapital. Formasi sosial baru ini yang melahirkan sejumlah antagonisme sosial baru.

LM juga menghubungkan kemunculan gerakan sosial dengan transformasi struktural. Mereka memandang transformasi struktural sebagai respon atas antagonisme yang berkembang dengan konsolidasi dari formasi hegemoni baru setelah PD II. Formasi baru ini membawa perubahan fundamental dalam produksi dalam ranah negara dan budaya, yang dihasilkan dalam komodifikasi, birokratisasi dan masifikasi kehidupan sosial yang makin meningkat. Menurut mereka, terdapat peningkatan komodifikasi dalam kehidupan sosial sebagai hasil dari penetrasi relasi kapitalis ke dalam ruang-ruang kehidupan sosial (Laclau and Mouffe, 1985: 160–61; Mouffe, 1988: 92).

Kelahiran *welfare-state* membawa pada peningkatan birokratisasi relasi sosial dan penetrasi negara ke dalam sejumlah ruang kehidupan sosial. Akibatnya terjadi pengkaburan perbedaan antara ruang privat dan publik. Hal ini memicu variasi munculnya arena-arena baru konflik. Proses masifikasi kehidupan sosial merupakan hasil dari perubahan model difusi kultural dan pemapanan kultur massal menunjukkan cara/jalan hidup dan pola kultural yang homogen (Mouffe, 1984: 140–41; Laclau and Mouffe, 1985: 163–4). LM menawarkan strategi untuk

menghadapi relasi sub-ordinasi dalam masyarakat *post-industrial* melalui perjuangan hegemonik, yaitu dengan membangun *chain of equivalence* dan mengkonstruksikan universalitas identitas dan tuntutan.

6. Metode Penelitian

Guna menjawab permasalahan penelitian sebagaimana tercantum dalam perumusan masalah, maka diperlukan proses penelitian mulai dari pengumpulan data hingga analisa data. Metodologi penelitian yang akan dipilih adalah penelitian kualitatif dengan teknik analisis data sekunder. Analisis data sekunder meliputi penggunaan data yang telah dikumpulkan pada penelitian sebelumnya dalam rangka untuk mengejar kepentingan penelitian yang berbeda dengan penelitian sebelumnya (Hinds, Vogel and Clarke-Steffen 1997, Szabo and Strang 1997). Hal ini dapat berupa munculnya pertanyaan penelitian yang baru atau sudut pandang yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Analisis ini muncul dan berkembang karena banyaknya data atau hasil penelitian yang dilakukan baik oleh pihak pemerintah, lembaga-lembaga dunia maupun perorangan.

6.1. Jenis Data.

Sesuai dengan jenis analisis yang akan dilakukan, penelitian ini, akan memanfaatkan data hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan oleh pihak lain yang terkait dengan gerakan *open source*. Oleh karena itu, jenis data yang dipakai berupa wawancara yang telah dilakukan oleh pihak lain, penelitian terdahulu seijin penelitinya, informasi, statistic, kebijakan pemerintah dan jenis data sekunder lain yang mendukung proses penelitian ini. Meski demikian, penelitian

ini juga menggunakan wawancara tidak berstruktur dengan beberapa pihak dari kalangan IT, baik yang dilakukan melalui diskusi di mailing list dimana penulis menjadi anggota mailing list tersebut atau wawancara pribadi melalui email. Sumber data yang juga digunakan dalam penelitian ini adalah archive atau dokumentasi diskusi mailing list untuk tema-tema tertentu, yang tidak diikuti oleh penulis.

Untuk memfokuskan jenis data sekunder apa yang akan dipilih, maka penelitian ini akan memberikan batasan unit analisa pada bagaimana dinamika gerakan *open source* dan dampak yang ditimbulkan akibat kemunculan gerakan ini. Harapannya, sejumlah data yang dikumpulkan lebih selektif dan efektif bagi proses analisis data.

Pilihan memanfaatkan data sekunder bukanlah sederhana, namun dengan pertimbangan bahwa banyaknya data dari hasil penelitian kurang dimanfaatkan, sehingga seringkali terjadi pengulangan-pengulangan. Demikian pula dengan tidak adanya jaminan bahwa penggunaan data primer jauh lebih valid dan lebih mendalam. Oleh karena itu, pemanfaatan data sekunder yang sudah ada relevan untuk dilakukan, sehingga intepretasi yang dihasilkan menjadi lebih beragam.

6.2. Teknik analisa data

Setelah data dikumpulkan maka, dilakukan analisis terhadap data yang telah diperoleh. Penelitian ini menggunakan analisa deskriptif analitis, yang menggambarkan data dan menganalisisnya secara deskriptif dan analitis.

Sebagaimana telah dijelaskan, penelitian ini menggunakan teknik analisa data sekunder. Dalam hal ini data yang telah dikumpulkan oleh berbagai

penelitian sebelumnya direkonstruksi, dan diinterpretasikan kembali sesuai dengan tujuan penelitian.

6.3. Proses penyusunan laporan

Penelitian dengan jenis analisa data sekunder, khususnya yang memfokuskan pada komputer dan media komunikasi lain, amat jarang dilakukan. Oleh karena itu, penulis akan menyajikan proses penyusunan laporan agar dapat dijadikan sebagai contoh bagi siapa saja yang ingin melakukan hal serupa.

Hal pertama yang dilakukan adalah menentukan batasan masalah, melalui perumusan masalah yang jelas dan focus. Hal ini sangat penting agar dalam pengumpulan data, peneliti tidak mengalami 'kaki gajah informasi', sebuah syndrom yang dialami peneliti yang terlalu asyik menjelajahi dan menggali informasi, hingga keluar atau menyimpang dari tujuan semula dan informasi yang diperoleh justru hal-hal yang tidak berkaitan dengan tujuan penelitian.

Setelah focus penelitian dirumuskan, hal berikutnya adalah menentukan kata kunci (*keyword*) untuk memudahkan pencarian data yang diinginkan. Dalam penelitian ini, sebagian besar data diperoleh dari internet. Oleh karena itu penggunaan kata kunci sangat penting agar efisiensi penelitian dapat dimungkinkan. Selain itu, perlu dipikirkan variasi kata kunci dalam pencarian, agar data yang diperoleh lebih beragam.

Setelah data dikumpulkan, dilakukan penyortiran data atau informasi. Data dan informasi yang didapat, dipilah-pilah sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dalam penelitian ini, data dan informasi dipilah-pilah sesuai dengan tujuan

penelitian, yaitu gambaran tentang dinamika gerakan dan dampak yang ditimbulkan. Data dan informasi mengenai dinamika gerakan, ditunjukkan melalui artikel yang berkaitan dengan keberhasilan atau kegagalan penggunaan *open source software* di berbagai belahan dunia. Sedangkan data dan informasi mengenai dampak, diperoleh dari situs-situs resmi proyek yang bersangkutan seperti wikipedia.org dan lain-lain.

Data yang telah dikategorikan, kemudian direkonstruksi dan ditafsirkan kembali. Proses ini berlangsung selama proses pengumpulan data dilakukan samapi dianggap cukup oleh peneliti. Rekonstruksi dan re-interpretasi data dilakukan dengan menggunakan teori yang dipilih. Dalam penelitian ini, teori-teori gerakan sosial baru dan teori-teori teknologi sosial.

Perlu diingat bahwa informasi yang disediakan oleh internet sangat beragam, baik dari sisi jumlahnya maupun sudut pandangnya. Sebuah informasi dari situs atau artikel tertentu, tidak dapat begitu saja kita percayai kebenarannya. Untuk itu, peneliti harus melakukan check dan re-check atas informasi yang tersedia. Selain itu, perlu diwaspadai informasi yang didapat dari situs resmi atau situs tidak resmi, karena bisa saja, situs tersebut dibuat oleh pihak yang sama. Misalnya, dalam penelitian ini, situs resmi Microsoft Corporation adalah www.microsoft.com.

Hal lain yang juga penting untuk dilakukan dalam mengumpulkan data dan informasi adalah dengan bergabung dengan layanan mailing list sesuai dengan topik penelitian. Dalam penelitian ini, penulis bergabung dengan mailing list linux-aktivis@linux.or.id dan menjadi pengamat dalam berbagai mailing list serupa. Informasi yang diperoleh dalam sdiskusi di milist tersebut

kemudian digunakan sebagai rujukan atau entry point untuk menggali informasi yang lebih dalam. Misalnya, diskusi tentang IGOS yang dianggap sebagai gerakan setengah hati pemerintah, dimulai dari posting artikel mengenai hal tersebut. Ini kemudian memancing tanggapan dari peserta milist. Link artikel yang disediakan, kemudian dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam penelitian ini.

Bab II. Profil Gerakan *Open Source*

1. Sejarah Paten, Lisensi dan *Copyright*

Gerakan *open source* muncul ketika dominasi pengetahuan berada di tangan segelintir orang. Pengetahuan dan kultur yang melingkupinya dikuasai dan dikontrol oleh sebuah rejim kekuasaan pengetahuan. Rejim ini mengatur dan memberi makna baru tentang pengetahuan, untuk kemudian menarik keuntungan darinya. Dalam konteks gerakan *open source*, rejim pengetahuan ini diwakili oleh hukum *copyright* (hak cipta).

Hak cipta atau *copyright* merupakan salah satu bagian kecil dari Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI). HaKI merupakan terjemahan dari kata *Intellectual property Rights*, yang berarti perlindungan (dalam bentuk pemberian hak-hak istimewa) atas produk-produk intelektual (*product of mind*)⁶⁴. Perlindungan HaKI sendiri meliputi hak merek, cipta, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan indikasi geografis⁶⁵.

Haki pada awalnya mencakup dua konsep besar, yaitu konsep hak cipta (*copyright*) dan hak paten (*patent*). Dalam UU HaKI, keduanya diatur terpisah, namun tetap merupakan bagian dari HaKI bersama dengan beberapa peraturan lain seperti (rahasia dagang, desain industri, desain tata letak dan lain-lain). Istilah 'intelektual' dalam HaKI berarti hak yang melindungi hasil kecerdasan, pikiran dan ungkapan atau renungan manusia yang menjelma dalam bentuk buku, lagu, film atau program komputer. Sementara hak paten mencakup temuan dan

⁶⁴ Vandana Shiva, *Protect or Plunder*, Zed Books, 2001

⁶⁵ Budi Rahardjo, *Apakah Negara Berkembang Memerlukan Sistem Perlindungan HaKI*, Extended version dari Materi Lokakarya Terbatas tentang Hak Kekayaan Intelektual, yang diselenggarakan oleh Pusat Pengkajian Hukum (PPH) dan Pusdiklat Mahkamah Agung, Jakarta, 10-11 Februari 2004

teknologi, kerja yang dikerahkan untuk membuat barang baru, mulai dari traktor, obat-obatan sampai alat pembuka kaleng yang menggunakan listrik. Asumsinya bahwa hak cipta selalu berkenaan dengan uang, karena untuk merancang, membuat, memperbanyak dan memasarkan sebuah karya cipta diperlukan biaya dan para pemegang hak cipta tentu mengharapkan biaya yang telah dikeluarkannya akan kembali⁶⁶.

Meski diatur terpisah, orang jarang membedakan kedua konsep tersebut, bahkan seringkali masyarakat mencampur adukkan kedua konsep tersebut. Namun sesungguhnya terdapat istilah yang lebih dikenal oleh masyarakat, yaitu Paten. Menurut Shiva, paten selalu diasosiasikan dengan kreatifitas dan penemuan⁶⁷. Paten adalah hak-hak eksklusif yang diberikan pada penemu untuk membuat, memproduksi, mendistribusikan dan menjual produk yang dipatenkan tersebut.

Sejarah menunjukkan beberapa fungsi dari paten, yaitu⁶⁸:

1. *Paten sebagai alat penaklukan dunia baru (patent as instrument of conquest).*

Awalnya paten digunakan untuk merujuk istilah *letters paten* (berasal dari bahasa Latin *litterae patentes*). Kata paten mempunyai arti ‘terbuka’, *letters patents* menurut Shiva berarti surat terbuka, yaitu dokumen resmi dengan beberapa hak istimewa yang diberikan oleh penguasa. Dokumen ini bersifat terbuka karena memang diumumkan secara terbuka dan memiliki stempel dari penguasa.

⁶⁶Ignatius Haryanto, *Monopoli Pengetahuan*, dapat diakses di www.mkb.kerjabudaya.org.
Download April 2004

⁶⁷ Vandana Shiva, *ibid*, hal 11

⁶⁸ Vandana Shiva, *ibid*

Sejarah menunjukkan bahwa paten selalu diasosiasikan dengan kolonisasi. Namun saat ini telah terjadi pergeseran, jika dulu kolonisasi berarti penaklukan wilayah, saat ini berarti penaklukan ekonomi. *Litterae Patens* untuk pertama kali digunakan pada abad 16 dengan membawa sebuah ideologi politik yang bersifat ‘penjarahan’ dan penafian daerah-daerah temuan Eropa atas dunia kedua maupun ketiga. Ideologi yang dibawa dirumuskan dalam ‘*terra nullius*’ dengan makna: “*seluruh daratan yang bukan berbudaya atau peradaban Barat adalah tanah kosong dan kemudian menjadi hak milik bangsa Eropa atau penguasa Eropa*”⁶⁹.

Tentu saja ada perbedaan antara kolonisasi jaman dulu dengan re-kolonisasi saat sekarang. Dulu, penaklukan/penjelajahan samudra dilakukan dengan semangat penyebaran agama. Sekarang, kolonisasi adalah proyek sekuler, bahkan agama baru yang menjadi semangat kolonisasi telah lahir, yaitu ‘penyebaran pengetahuan’. Sebagaimana dikatakan Vandana Shiva:

*‘...territory, gold and mineral are no longer the objects of conquest. Markets and economic system are what to be controlled. Knowledge itself has to be converted into property, just as land was during colonization....’*⁷⁰

Menurut Shiva, inilah sebabnya mengapa istilah paten saat ini sangat jarang digunakan ketimbang istilah *intellectual property*. *Intellectual property* dalam hal ini berarti kepemilikan atas produk-produk pikiran (*mind*). Pengetahuan lokal juga diperlakukan seperti halnya tanah asing (*terra nullius*).

⁶⁹ Shiva, *ibid*, hal 13

⁷⁰ shiva, *ibid*, hal 13

2. *Paten sebagai penghargaan bagi temuan baru (Patents as Rewards of Inventiveness)*

Paten untuk pertama kali diberikan pada bulan Maret 1474 oleh Peradilan Negara Venesia. Paten menurut pemerintah Venesia dibedakan menjadi dua, yaitu monopoli eksklusif yang melarang penggunaan produk yang sudah dipatenkan tersebut tanpa ijin dan membolehkan pemegang hak paten untuk memberikan lisensi pada orang lain jika mendapat imbalan yang layak. Petikan singkat ini menggambarkan supremasi kreativitas sebagai sebuah entitas kepemilikan personal:

*We have among us men of great genius, apt to invent and discover ingenious devices.... Now, if provisions were made for the works and devices discovered by such person, so that others who may see them could not build them and take the inventor's honour away, more men would then apply their genius, would discover, and would build devices of great utility for our commonwealth.*⁷¹

Bagi Vandana Shiva, pernyataan ini adalah awal dari privatisasi dan eksklusif 'kepemilikan' dari entitas publik menjadi kepemilikan pribadi (*private*). Hal kemudian menjadi sarana yang efektif dalam kapitalisme -terutama MNC- untuk menjadikan semua entitas kebendaan maupun immaterial menjadi komoditas yang dapat diperdagangkan sekaligus menghasilkan profit yang besar terutama bagi pemegang hak tersebut.

3. *Paten sebagai perangkat transfer teknologi; usaha untuk mengejar ketertinggalan dan monopoli import (Patent as Instruments for Technology Transfer, Catching Up and Import Monopolies).*

Selama lebih dari 5 abad, paten digunakan untuk mentransfer teknologi

⁷¹ Shiva, *ibid*, hal 14

dari negara teknologi maju. Paten dipakai sebagai sarana untuk mengejar ketertinggalan teknologi antara negara berkembang dengan negara maju. Teknologi dipinjam untuk waktu tertentu dan sistem paten menyediakan hak-hak monopoli dan hak-hak istimewa lainnya pada orang/pihak yang memperkenalkan penemuan baru tersebut, sekaligus memberikan imbalan dan perlindungan atas hak-hak tersebut.

Namun dalam benak Vandana Shiva, ‘perlindungan’ hak intelektual tadi tidak lain adalah sebuah upaya yang menghambat terjadinya transfer teknologi dari negara maju ke negara berkembang. Sebenarnya yang terjadi adalah transfer kekuasaan atau dominasi pasar industri negara maju ke negara berkembang. Dengan instrumen ini, sebuah perusahaan industri melakukan dominasi dan sekaligus menutup kemungkinan perkembangan bagi jenis teknologi sejenis karena telah ‘dilindungi’ (disterilkan) dari dunia intelektual ke dunia komoditas. Melalui jalur ini pula negara-negara pemegang hak patent, terutama dalam bidang industri memonopoli jenis-jenis teknologi yang dapat masuk kenegara berkembang. Inilah apa yang disebut Vandana Shiva sebagai sebuah kebohongan dari patent sebagai upaya transformasi teknologi dari Barat ke Timur sebagaimana sering didengungkan teori-teori pembangunan Barat sebelumnya.

4. Paten sebagai kendali atas ekonomi global (Patents and Control Over the Global Economy).

Saat ini, tanah dan bahan mineral telah memberikan peluang bagi inovasi dalam ilmu pengetahuan dan menjadikannya sumber kekayaan negara. Kepemilikan dalam bentuk material (pabrik, bahan tambang, real estate, dan lain-

lain) telah digantikan dengan dengan kepemilikan dalam bentuk pengetahuan atau *intellectual property*. Menurut Vandana Shiva, *intellectual property* tidak lain adalah instrumen dari kolonialisme baru dan kapitalisme. Jika dahulu kolonisasi berlangsung dalam wujud penundukan fisik dan geografis, maka kini bermetafora menjadi penundukan dalam dunia intelektual dan ilmu pengetahuan.

Metafora paten dari produk-produk material menjadi immaterial (pengetahuan), menjadikan *intellectual property* sebagai sarana sentral dalam usaha re-organisasi sistem ekonomi global. Terdapat dua perubahan besar yang menjadikan *intellectual property* sebagai sarana re-organisasi sistem ekonomi. *Pertama*, pertumbuhan ekonomi dan akumulasi kapital yang dimotori oleh negara industrial maju untuk mencari pasar global. Untuk itu, negara maju harus mempunyai akses ke pasar global melalui perjanjian perdagangan bebas (mulai dari Putaran Uruguay hingga WTO). *Kedua*, negara industri maju sempat mengalami penurunan pendapatan dari hasil produktivitas industri konvensional. Melalui mekanisme *intellectual property* inilah negara maju mempertahankan supremasinya. Terbukti bahwa dengan terjadinya ‘penundukan’ intelektual atau ilmu pengetahuan ini mampu mendongkrak pendapatan Amerika. Sebelum bergeser pada industri berbasis paten, pendapatan Amerika sempat menurun jika hanya mengandalkan produktivitas industri konvensional. Pada tahun 1947, ekspor Amerika mencatat sumbangan dari pendapatan *intellectual property* hanya berada pada kisaran 10% terhadap total ekspornya. Tahun 1986 meningkat menjadi 37%; dan pada tahun 1994 menjadi lebih dari setengahnya⁷².

⁷² Shiva, *ibid*, hal 19

2. Perkembangan Haki di Indonesia dan Kepentingan Negara Maju

Bulan Juli tahun 2003, pemerintah melalui Direktorat Jendral Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) mensosialisasikan Undang-undang no 19 Tahun 2002 tentang HAKI. UU No 19/2002 tentang HaKI ini sebenarnya merupakan amandemen dari beberapa undang-undang sebelumnya ⁷³. Bermula dari UU No 7/1994 tentang Hak Cipta yang diratifikasi menjadi UU No 18/1997. Undang-undang yang terakhir ini lebih ditujukan kepada para pemakai komputer (end user). Pada undang-undang yang baru ini, unsur pidana akan dikenakan kepada pemakai barang ciptaan orang lain secara tidak sah. Para pemakai peranti lunak bajakan secara bisnis bisa disebut sebagai pelanggar berat HaKI, bahkan sampai tingkat Warnet.

Bulan April 2005, sejumlah warnet di Indonesia mulai merasakan pemberlakuan UU HAKI ini. Aparat kepolisian mulai melakukan razia pada warnet yang diketahui menggunakan *software* bajakan pada komputer. Beberapa bulan sebelumnya, kalangan pengusaha komputer, khususnya *software* kelabakan akibat razia yang dilakukan oleh aparat kepolisian bekerja sama dengan Aliansi pengusaha *software* (BSA). Pemberlakuan Undang-undang ini tidak memberikan pilihan bagi siapapun. Bagi pengusaha warnet, pada saat sebuah warnet diketahui menggunakan *software* bajakan, maka ia harus menggantinya dengan yang asli atau jika tidak punya biaya untuk membeli yang asli, menutup usaha tersebut.

Pemberlakuan Undang-undang HAKI di Indonesia dan banyak negara berkembang masih meninggalkan perdebatan yang cukup panjang. Sebagai anggota dari badan perdagangan internasional (WTO/World Trade Organization),

⁷³ Kompas, 9 juni 2003

perlindungan terhadap HAKI merupakan salah satu syarat yang harus dipenuhi menjelang diberlakukannya pasar bebas 2010.

WTO adalah organisasi internasional yang bertugas menjalankan seperangkat aturan perdagangan seperti, antara lain, *General Agreement on Tariffs and Trade* (GATT = Perjanjian Bea-masuk dan Perdagangan), *Trade Related Intellectual Property Measures* (TRIPS = Perdagangan yang Berhubungan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual), *General Agreement on Trade in Services* (GATS = Perjanjian Perdagangan Jasa). Kelahiran WTO diawali dengan disahkannya beberapa konvensi Internasional. Konvensi internasional yang dimaksud antara lain *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights Including Trade in Counterfeit Goods* (TRIPs), sebagai salah satu agenda *Agreement on Establishing the World Trade Organization* (WTO) yang telah disahkan oleh Indonesia melalui Undang-Undang No 7/1994. Dalam pelaksanaan TRIPs, negara anggota mendasarkan diri pada *The Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* yang telah disahkan melalui Keppres No 18/1997 sebagai basis minimal perlindungan.

Selain itu ada dua kesepakatan, yakni *The World Intellectual Property Organization* (WIPO), *Copyright Treaty* (WCCT) dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty* (WPPT) yang telah disahkan melalui Keppres RI No 19/1997 yang lazim disebut Digital Agenda. Negara anggota harus menyediakan perlindungan hukum yang layak dan upaya pemulihan hukum yang efektif untuk melawan tindak pembobolan sarana teknologi yang efektif yang digunakan pencipta dalam rangka melaksanakan hak ciptanya. Ini berdasar kesepakatan dan *Berne Convention* serta tindakan yang dilarang terkait dengan ciptaannya secara

tanpa izin atau tindakan yang dilarang oleh hukum.

Dengan selesainya perundingan multilateral GATT di Putaran Uruguay⁷⁴ (*Uruguay Round*), Desember 1993, telah lahir organisasi untuk mengurus aturan perdagangan internasional, yaitu WTO. Sebelum Putaran Uruguay, aturan-aturan GATT terpusat pada penentuan tarif dan kuota. Seluruh anggota GATT sepakat untuk mewajibkan pelaksanaan aturan-aturannya. Putaran Uruguay memperluas aturan-aturan GATT mencakup jargon perdagangan yang dikenal sebagai "*non-tariff barriers to trade*" (hambatan non-tarif terhadap perdagangan). Rintangan dimaksud adalah undang-undang keamanan pangan, standar produk, undang-undang pemakaian uang pajak, kebijakan investasi, dan undang-undang domestik lainnya yang memengaruhi perdagangan. Aturan WTO membatasi kebijakan non-tarif yang dapat diberlakukan atau dipertahankan oleh negara bersangkutan.

Selain terbentuknya WTO, kesepakatan lain yang didapat dalam Putaran Uruguay (yang kemudian diresmikan di Marakesh 1994 lalu) adalah persetujuan tentang aspek-aspek yang berhubungan dengan perdagangan dan hak kekayaan intelektual atau Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs). Indonesia telah meratifikasi persetujuan WTO melalui UU No 7 Tahun 1994. Dengan demikian, Indonesia terikat akan aturan-aturan yang dikeluarkan oleh WTO, termasuk kesepakatan TRIPs.

Bagi negara maju seperti AS, pemberlakuan HAKI di seluruh dunia sangat penting karena menyangkut kemajuan perekonomiannya. Kepentingan

⁷⁴Putaran Uruguay adalah perundingan GATT tentang perdagangan multi-sektoral yang paling akhir, dimulai sejak tahun 1996. Putaran ini membentuk WTO, dan mencakup perluasan GATT terhadap isu-isu baru seperti, jasa, HAKI, dan beberapa isu investasi. Lihat *Panduan Masyarakat untuk Memahami WTO*, terjemahan INFID, Jakarta, 1999.

negara maju terhadap industri berbasis *copyright* terutama dipicu oleh besarnya pemasukan/devisa yang diperoleh dari sektor ini. Menurut release yang dikeluarkan oleh IIPA (International Intellectual Property Alliance) tahun 2002 disebutkan bahwa kontribusi industri ini pada pendapatan kotor Amerika (GDP) adalah 791,2 miliar dollar AS atau 7,75% dari total GDP⁷⁵.

Dengan jumlah pemasukan yang sedemikian besar, maka wajar apabila penegakan HaKI sangat diperlukan untuk mengatasi persoalan pelanggaran HaKI. *United States Trade Representative (USTR)*, misalnya, memperkirakan bahwa pada tahun 1986 saja, AS dirugikan sekitar 23,8 miliar dolar akibat pelanggaran HAKI. Pada tahun 2003-2004, USTR melaporkan kerugian miliaran dolar akibat pembajakan yang dilakukan di Indonesia⁷⁶. Sedang pada tahun 1986, akibat faktor yang sama, AS dirugikan sekitar 36 miliar dolar⁷⁷. Itulah sebabnya, bagi AS kepatuhan negara-negara di dunia terhadap ketentuan-ketentuan HAKI merupakan sebuah keharusan untuk melindungi perekonomiannya. Jika tidak, AS akan menjadi sponsor utama pemberian sanksi ekonomi terhadap para pelanggarnya. Dalam kaitan inilah Indonesia yang dalam banyak hal masih tergantung AS merasa ketakutan bila tidak segera memberlakukan UU HC tadi.

Mulai tanggal 1 Januari tahun 2000 yang lalu persetujuan TRIP's telah berlaku secara penuh di Indonesia. Hal ini sesuai dengan pasal 65 persetujuan tersebut yang menetapkan tentang masa peralihan selama lima tahun dari tanggal 1 Januari 1995. Dengan demikian semua pemakaian HaKI oleh orang Indonesia harus sejjin dari pemilik paten serta harus membayar biaya royalti atas pemakaian

⁷⁵ Kompas, 1 Agustus 2001

⁷⁶ IIPA 2003-2004 *Final Estimated Trade Losses due to Copyright Piracy and Piracy Levels in Country, Asia Pasifik Region*, dapat diakses di www.iipa.com, download Mei 2004

⁷⁷ The Economist, 23 Juni 2001

paten tersebut. Berkaitan dengan masalah HaKI, Pemerintah Indonesia telah meratifikasi lima peraturan internasional di bidang HaKI, yaitu :

Keputusan Presiden Nomor 15 Tahun 1997 tentang pengesahan *the Paris Convention for the protection of Industrial Property and Conventional Establishing the World Intellectual Property Organization*.

Keputusan Presiden Nomor 16 Tahun 1997 tentang pengesahan *the Patent Cooperation Treaty and Regulations under PCT*.

Keputusan Presiden Nomor 17 Tahun 1997 tentang pengesahan *the Trademarks Law Treaty*.

Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 tentang pengesahan *Berne Convention for Protection of Literate and Artistic Works*.

Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997 tentang pengesahan *the WIPO Copyright Treaty*.

Besarnya pengaruh Amerika terhadap perdagangan di negara-negara berkembang khususnya Indonesia dapat dilihat dari tinjauan yang dibuat oleh Departemen Perdagangan Amerika Serikat dalam situsnya. Setiap tahun USTR membuat tinjauan terhadap semua partner dagang Amerika, lalu menjatuhkan penilaian dan sanksi jika ada negara yang dianggap lemah dalam melindungi hak atas kekayaan intelektual produk-produknya. Pada bagian tentang Indonesia dalam laporan itu selalu menyebut Indonesia sebagai negeri para pembajak, mulai dari CD, VCD, DVD musik dan film Barat. Jumlah produk bajakan yang beredar lebih banyak daripada produk yang memiliki lisensi. Karena itu Indonesia termasuk daftar negara yang sangat perlu diawasi (*priority watch list*), dan terancam sanksi dagang berupa blokade ekspor ke AS karena dituduh 'melakukan

praktek dagang yang tidak fair'⁷⁸. Pada realease terakhirnya, USTR menempatkan Indonesia pada posisi OCR (*Out-of-cycle reviewed to be conducted by USTR*)⁷⁹.

Hasil penilaian USTR ini digunakan oleh pemerintah Amerika Serikat untuk menekan negara-negara pelanggar HaKI agar segera menyesuaikan aturan soal hak cipta. Bahkan, lewat *Omnibus Trade and Competitive Act* 1998, khususnya seksi 301 pemerintah AS dapat memberlakukan sanksi kepada negara yang dianggap tidak melakukan perdagangan secara fair sebagaimana diatur dalam GATT, yang mendului WTO⁸⁰.

Bagi negara berkembang seperti Indonesia sendiri tidak mempunyai pilihan lain kecuali menuruti ketentuan-ketentuan tersebut. Negara berkembang, khususnya Indonesia berada pada posisi dilematis, mengingat Amerika merupakan partner dagang penting bagi Indonesia⁸¹. Sebaliknya, bagi Amerika, Indonesia merupakan pasar yang potensial bagi industri berbasis *copyright*. Penerapan HaKI bagi Indonesia dilematis karena, disatu sisi Indonesia perlu melindungi keanekaragaman hayati yang terkandung di bumi pertiwi. Namun disisi lain, kemampuan teknologis untuk melakukan perlindungan tersebut masih rendah, bahkan sebagian besar adalah hasil bajakan dari negara maju.

Posisi dilematis yang dihadapi oleh Indonesia ditunjukkan melalui pilihan-pilihan yang diambil oleh pemerintah untuk mensikapi ketentuan-ketentuan berbasis HaKI. Misalnya pada tahun 1991, Pemerintah Amerika meminta pemerintah Indonesia untuk memperbesar kuota impor film Amerika dan

⁷⁸Ignatius Haryanto, *Monopoli Pengetahuan*, dapat diakses di www.mkb.kerjabudaya.org

⁷⁹ Dalam realese tersebut, IIPA menempatkan Indonesia pada posisi kedua setelah India. Status OCR juga diberikan pada Philipina. Lihat *IIPA 2003-2004 Final Estimated Trade Losses due to Copyrighr Piracy and Piracy Levels in Country, Asia Pasifik Region*, dapat diakses di www.iipa.com, download Mei 2004

⁸⁰Ignatius Haryanto, *Ibid*

⁸¹Amerika merupakan partner dagang kedua terbesar setelah Jepang, Lihat Ignatius Haryanto, *Penghisapan Rezim HAKI*, debt-Watch, Jakarta, 2002, hal 49

membuka kesempatan bagi perusahaan film Amerika untuk membuka jalur distribusi langsung di Indonesia⁸². Awalnya Indonesia menolak karena berusaha untuk melindungi perkembangan film dalam negeri. Namun akhirnya permintaan ini disetujui setelah Amerika Serikat mengancam akan mencabut fasilitas GSP⁸³ dan mengurangi kuota impor tekstil dan plywood.

Ketidakterdayaan negara berkembang dalam menghadapi rejim *copyright* juga dialami dalam bidang IT. Dengan berlindung dibalik aturan global sebagaimana yang diatur oleh WTO, perusahaan *software* dan hardware komputer melakukan beberapa tekanan yang berujung pada pemasaran produk-produknya. Ratifikasi dan amandemen UU HaKI, merupakan salah satu contoh besarnya tekanan yang dilakukan oleh perusahaan *software* dan hardware komputer terhadap Indonesia. Pembajakan *software* menjadi tema utama untuk melakukan tekanan tersebut dan makin memperkokoh posisi dan kedudukan perusahaan tersebut.

3. FSF, Linux dan Proprietary Software

3.1. Free Software Foundation (FSF)

Pergeseran pemaknaan atas kekayaan intelektual sebenarnya terjadi di hampir seluruh aspek kehidupan manusia. Termasuk juga dalam proses perkembangan dan inovasi komputer. Komputer dan sistem pendukungnya, awalnya dikembangkan dan dikelola oleh komunitas hacker. Penetrasi sistem kapitalisme dalam dunia komputer kemudian mengubah proses pengembangan dan inovasinya. pengetahuan yang awalnya terbuka, berubah menjadi tertutup dan

⁸²Ignatius Haryanto, Ibid, hal 52

⁸³ GSP adalah *that the U.S. government is reviewing this country's IPR practices under the Generalized System of Preferences trade program*. Lihat www.iipa.com

hanya bisa diakses oleh segelintir orang saja. Hal ini kemudian menimbulkan perlawanan dari komunitas ini dan memunculkan bentuk-bentuk pengembangan *software* yang baru.

Saat ini pemakai komputer bisa dengan mudah menggunakan *software* yang sudah jadi dan siap pakai dan tersedia di dalam komputer. Kondisi ini sangat berbeda perkembangan *software* pada tahun 1960-an dan tahun 1970-an. Saat itu *software* dikembangkan oleh peneliti di lingkungan perguruan tinggi dan laboratorium milik perusahaan swasta⁸⁴. Perkembangan komputer dan internet pada mulanya lebih banyak dilatarbelakangi untuk kepentingan mengembangkan ilmu pengetahuan dan riset. Masa-masa awal perkembangan komputer (pengembangan ARPANET) didukung oleh semangat ini. Pada tahun 1969, Departemen Pertahanan Amerika Serikat divisi *Advanced Research Project Agency* (ARPA) mengembangkan ARPANET, yaitu jaringan komputer trans-kontinental berkecepatan tinggi pertama di dunia. Jaringan ini dikembangkan untuk menghubungkan ratusan perguruan tinggi, lembaga-lembaga pertahanan dan penelitian. Jaringan ini kemudian berkembang dan dikenal dengan nama internet. Salah satu tujuan dikembangkannya ARPANET adalah untuk menghubungkan komunitas programmer komputer agar mereka dapat bertukar program dan pengetahuan⁸⁵.

Internet yang menghubungkan jutaan komputer memudahkan kerjasama para programmer di seluruh dunia untuk mengembangkan *software*. Para programmer memiliki kebiasaan saling menukar dan memberikan *software* kepada programmer

⁸⁴ Eric von Hippel & Georg von Krogh, *Exploring the Open source Software Phenomenon: Issues for Organization Science*, Sloan School of Management, MIT, 2002.

⁸⁵ George N. Dafermos, *Management & Virtual Decentralised Networks: The Linux Project*, tesis MA di Management of Durham Business School, United Kingdom. E-mail: georgedafermos@bungo.com

lain secara gratis agar bisa dimodifikasi dan diperbaiki bersama. Kebiasaan ini kemudian menjadi budaya *hacker (hacker culture)*⁸⁶.

Hacker culture merupakan perwujudan dari etika *hacker* yang menjunjung tinggi nilai-nilai *sharing knowledge* (saling berbagi pengetahuan). Manuel Castells menyebut etika *hacker* ini sebagai etika yang menantang perilaku kerja umat protestan yang melahirkan kapitalisme, sebagaimana dijelaskan Weber dalam *The Protestant Ethics and the Spirit of Capitalism*⁸⁷.

“But first and foremost the hacker ethic is a challenge to our society and to each of our lives. Besides the work ethic, the second important level of this challenge is the hacker money ethic—a level that Weber defined as the other main component of the Protestant ethic. Clearly, the “information-sharing” mentioned in the hacker-ethic definition cited above is not the dominant way of making money in our time; on the contrary, money is mostly made by information-owning. Neither is the first hackers’ ethos—that activity should be motivated primarily not by money but rather by a desire to create something that one’s peer community would find valuable—a common attitude. While we cannot claim that all present computer hackers share this money ethic or that it is likely to spread into society at large, as we can about their work ethic, we can say that it has been an important force in the formation of our time and that the hackers’ debate over the nature of the information economy could lead to consequences at least as radical as those of their work ethic.”

Hacker culture ini tumbuh subur di Laboratorium MIT dimana cikal bakal internet dikembangkan. *Hacker culture* ini sangat memukau salah seorang *hacker* di Artificial Intelligence (AI) Laboratory - AI Lab, yaitu Richard Matthew Stallman (RMS). Richard Matthew Stallman lahir 16 Maret 1953, di Manhattan, New York. Stallman lulus jurusan Fisika Harvard University pada tahun 1974.

⁸⁶ Jargon File 2001 Jargon File, version 4.3.1, 29 JUN 2001. Dapat diakses di: <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/html/entry/hacker.html>

⁸⁷ Linus Torvalds, Manuel Castells, Pekka Himanen, *Hacker Ethic ((Excerpt)*, Random House Publishing Group, 2002

Selama masa kuliahnya, Stallman bekerja sebagai staf di AI Lab milik MIT. Disaat inilah Stallman belajar mengenai pengembangan Sistem Operasi.

Selama 10 tahun sejak 1971, RMS bergabung dengan AI Lab dan mengembangkan banyak program. Saat itu, AI Lab dianggap sebagai surga bagi para programmer karena kebebasannya dalam menyebarkan pengetahuan. membuat dan mengembangkan program (*programming*) bagi *hacker* pada saat itu dianggap sebagai sebuah kepuasan dan tidak ada hal lain yang penting kecuali hal tersebut. Para *hacker* yang merasa sangat enjoy dengan situasi tersebut, merasa menemukan kenyamanan di AI Lab sehingga seringkali mereka enggan untuk pulang. Beberapa diantara mereka bahkan merasa bahwa AI Lab adalah rumah mereka.

Para *hacker* mendefinisikan diri melalui *programming* dan menjadikan *hacker culture* sebagai keyakinan mereka (Levy, 1984). Sebagai ilmuwan, hasil penemuan dan kreasi mereka -dalam hal ini adalah *software*- seharusnya tersedia bagi siapapun untuk dicoba, didaur ulang atau dikembangkan lebih lanjut agar percepatan perkembangan ilmu pengetahuan dapat terlaksana. mereka tidak pernah berpikir bahwa suatu hari, *software* akan menjadi komoditas dagang yang bernilai ekonomi tinggi.

Pada tahun 1980-an, Stallman mulai berhadapan dengan "musuhnya" hingga kini, yaitu "komersialisasi industri *software*". Ini berawal dari usaha beberapa *hacker* untuk mendirikan suatu perusahaan bernama Symbolics, yang mencoba untuk mengganti *free software* yang digunakan di Lab., dengan *software* buatan mereka. Pada 1981, Symbolic menyewa seluruh peneliti di *AI Lab* dan memperkenalkan sistem upah sebagai penghargaan dari *software* yang mereka

kembangkan. Inilah era dimana *software* mulai berubah menjadi komoditas dagang dan secara perlahan-lahan, semakin banyak *hacker* yang menerima upah dari hasil pengembangan *softwrenya*. Era dimana pengembangan *software* dilakukan secara tertutup dan rahasia (*proprietary*) telah dimulai.

Symbolic memperkenalkan sistem upah sebagai penghargaan dari *software* yang mereka kembangkan. Sistem kerja ini sangat bertentangan dengan semangat para *hacker* di AI Lab, karena dengan adanya sistem ini, sumber kode (*source code*) diproteksi sebagai suatu suatu rahasia. Symbolic bahkan melarang AI Lab (termasuk para programmer yang membuat *software* pesanan Symbolic) untuk melakukan *hacker culture* ⁸⁸.

Situasi yang demikian ini RMS merasa tertekan dan gelisah. Selama dua tahun, dari 1983 hingga 1985, Stallman berjuang menggagalkan usaha monopoli para programmer Symbolics. Sebelum akhirnya ia dibuat untuk menghentikan kegiatannya dan menandatangani perjanjian tertutup. Ia kemudian memutuskan untuk memulai sebuah perlawanan dengan satu tujuan: membangun kembali komunitas *hacker* dengan mengembangkan sebuah sistem operasi yang bebas. RMS sengaja memilih pengembangan sistem operasi, karena sebuah komputer tidak bisa bekerja tanpa adanya sistem operasi ⁸⁹, seperti diungkapkannya:

“with an operating system, you can do a lot of things with your computer. Without an operating system, even if you have a lot of aplications you can do anything --you cannot run them without an operating system....”

Pada tahun 1984, RMS mewujudkan perlawanannya dengan membuat proyek sistem operasi bebas yang disebutnya GNU (*GNU's Not Unix*). Unix

⁸⁸ Dafermos, 2001: 19, Stallman, 1999:45.

⁸⁹ *Free software as Social Movement*, Znet, wawancara Justin Pudor dengan RMS, 18 Desember 2005. Lebih lengkap lihat di www.znet.com

adalah sistem operasi paling tangguh dan stabil yang berkembang pada masa itu. Sayangnya, sistem operasi ini harganya sangat mahal dan tidak terjangkau oleh masyarakat. RMS sengaja memilih Unix, karena mereka bercita-cita sistem operasi yang sedang dikembangkan harus sama tangguh dan sama stabilnya dengan Unix, namun merupakan sistem operasi yang bebas⁹⁰.

Untuk melengkapi proyeknya, ia juga mengenalkan lisensi GNU General Public License (GPL). Lisensi yang juga biasa disebut *copyleft* ini menjamin agar *software* bebas tetap bebas.

“Copyleft says that anyone who redistribute the software, with or without changes, must pass along the freedom to further copy and change it. Copyleft guarantees that every user has freedom “⁹¹

Melalui mekanisme ini, *source code* sebuah program harus tersedia untuk umum dan bisa diakses oleh publik. Ketika seorang programmer merilis hasil pengembangannya dengan lisensi GPL, ia juga harus merilis *source code* dari program tersebut. Dengan demikian, kode-kode dibawah lisensi GPL tetap bebas dan para programmer komersial tidak bisa menyalahgunakan *software* bebas dan merilisnya sebagai *proprietary software*⁹².

Menurut FSF, *copyleft* tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip *copyright*. Bahkan sebaliknya, *copyleft* justru menjamin kebebasan pengguna. Untuk me-*copyleft* sebuah program, pertama-tama seorang pengembang harus

⁹⁰ Free Software Foundation (FSF) menggalang solidaritas internasional diantaranya dengan menggunakan situs internet www.gnu.org. Situs ini telah diterjemahkan oleh ribuan relawan dari seluruh dunia dan telah diterjemahkan dalam 31 bahasa termasuk bahasa Indonesia. Untuk mendanai kegiatan mereka, FSF menggalang donasi dari publik. Sampai tahun 2003, 67 % dana mereka dapatkan dari donator perorangan.

⁹¹ *what is copyleft?* <http://www.fsf.org/licensing/essays/copyleft.html>, www.gnu.org/copyleft/gpl.html, Stallman, *The GNU Operating System dan Free Software*

⁹² Lebih lengkap lihat di www.gnu.org

menyatakan bahwa program tersebut dilindungi oleh hak cipta, Kemudian pernyataan perlindungan hal cipta tersebut ditambah dengan beberapa syarat distribusi, yang menjadi instrumen legal yang memberikan hak kepada semua orang untuk menggunakan, memodifikasi dan me-redistribusi kode-kode *software* tersebut, kecuali bila syarat tersebut telah berubah. Dengan demikian, kode dan kebebasan secara legal tidak dapat dipisahkan.

Pada tahun 1985, RMS kemudian mendirikan *Free Software Foundation* (FSF)⁹³ dan memulai gerakan *free software*. Istilah *software* bebas dalam gerakan ini persoalan kebebasan, bukan masalah harga, uang atau lainnya.

“Free software is a matter of liberty, not price. To understand the concept, you should think of “free” as in “free speech”, not as in “free beer”...”

Bebas menurut gerakan ini adalah kebebasan untuk menjalankan program, memodifikasi, mendistribusi ulang (re-distribusi) *software* original dan/atau *software* yang telah dimodifikasi. FSF menyebut kebebasan diatas sebagai kebebasan utama, yang terdiri dari 4 kebebasan (*4 freedom*)⁹⁴. Ke empat kebebasan tersebut adalah:

1. Kebebasan 0 (*freedom 0*), yaitu kebebasan untuk menjalankan program, sesuai yang diinginkan oleh pengguna.
2. Kebebasan 1 (*freedom 1*), yaitu kebebasan untuk mempelajari bagaimana sebuah program dapat berjalan dan menerapkannya sesuai kebutuhan.
3. Kebebasan 2 (*freedom 2*), yaitu kebebasan untuk mendistribusikan ulang salinan dari sebuah *software*.

⁹³ lihat daftar istilah

⁹⁴ www.fsf.org

4. Kebebasan 3 (*freedom 3*), yaitu kebebasan untuk memperbaiki sebuah program dan merilisnya untuk kepentingan publik.

Keempat jenis kebebasan tersebut menuntut sebuah syarat utama, yaitu ketersediaan akses terhadap *source code*. Dengan keempat jenis kebebasan tersebut, pengguna memiliki kontrol penuh atas komputer yang mereka miliki dan dapat menggunakannya untuk membantu masyarakat. Berdasarkan jenis penerapannya, kebebasan 0 dan 2 dapat langsung diterapkan oleh semua pengguna dan memperoleh manfaat dari jenis kebebasan ini. Sedangkan kebebasan 1 dan 3 umumnya diterapkan oleh para programmer, namun setiap orang dapat memperoleh manfaat dari hasil pengembangan/perubahan yang dilakukan oleh programmer. Dengan demikian *free software* berkembang dibawah kuasa penuh para penggunanya.

3. 2. Linux

Gerakan yang dikembangkan oleh RMS ini mendapat sambutan yang sangat hangat dari kalangan *hacker*. Namun gerakan ini tidak berarti apa-apa tanpa penemuan kernel yang dilakukan pengembang Linux. Penemuan kernel dimulai saat Linus Trovalds mengembangkan sistem operasi Linux pada tahun 1991.

Linus Torvalds dilahirkan di Helsinki, Finlandia pada tanggal 28 Desember 1969. Dalam usianya yang ke 10, Linus mulai berkecimpung di dalam dunia pemrograman komputer, dengan menggunakan komputer milik kakeknya Commodore VIC-20. Komputing pun menjadi hobinya. Pada tahun 1988 Linus diterima menjadi mahasiswa University of Helsinki, Finlandia. Pada tahun 1990,

Linus memulai kelas pemrograman C pertamanya. Pada tahun 1991, Linus membeli PC pertamanya dan ia tidak puas dengan sistem operasi pada komputernya. Saat itu komputernya menggunakan MS-DOS (*Disk Operation Sytem*, sistem operasi buatan Microsoft), tapi Linus lebih cenderung untuk menggunakan sistem operasi Unix, seperti yang digunakan pada komputer milik universitasnya. Akhirnya ia memutuskan untuk menciptakan versi yang bisa digunakan untuk PC dari UNIX⁹⁵.

Meski ia sangat tertarik pada program UNIX, namun ia merasa bahwa untuk bisa menjalankannya di rumah, dibutuhkan biaya yang sangat besar dan perangkat yang mahal. Atas dasar itulah ia kemudian mengembangkan sistem operasinya sendiri. Kerja keras selama berbulan-bulan menghasilkan cikal bakal dari sistem operasi yang dikenal sebagai Linux. Begitu Linus berhasil menciptakan versi kasar dari Linux, dia memposting pesan dalam internet untuk mengenalkan sistem barunya kepada pengguna PC yang lain. Linus membuat *software*nya dapat didownload secara percuma, dan, sebagaimana biasa dilakukan oleh sesama *software* developer pada saat itu, dia merilis *source codenya*, yang berarti bahwa semua orang yang memiliki pengetahuan tentang pemograman komputer dapat memodifikasi Linux untuk disesuaikan dengan tujuan mereka masing-masing. Linux segera memiliki banyak pendukung yang antusias, karena mereka dapat memiliki akses ke *source codenya*, dan dapat menolong Linus untuk memperbaiki dan menyempurnakan *software* tersebut.

Dalam waktu dua bulan, versi pertama Linux akhirnya dirilis. Hingga saat ini, ribuan programer yang tersebar di seluruh dunia berkomunikasi melalui

⁹⁵ *Linus Torvald*, www.ilmukomputer.com, Juni 2003

internet dan mengembangkan Linux. Pada awal tahun 1993, Linux telah menjadi sistem operasi yang stabil dan *reliable*.

Kernel Linux adalah *software* yang telah *dicopyleft* dan menggunakan lisensi GNU GPL. Dengan demikian kernel Linux bukan milik perseorangan atau kelompok, melainkan milik publik. Dan yang lebih penting lagi, Linux dilindungi oleh komunitas *Open source*. Sejak awal kelahirannya, proyek Linux telah memobilisir programer dalam jumlah yang sangat mencengangkan. Para programer tersebut telah melakukan perbaikan, modifikasi atau penyempurnaan kesalahan tanpa diiming-imingi imbalan finansial.

3. 3. *Proprietary software*: Kasus Microsoft

Sebagian besar pengguna komputer mengidentikkan komputer dan sistem pendukungnya dengan Microsoft Windows. Kenyataannya, dunia komputer terdiri dari banyak pemain. Mereka terdiri dari pencipta perangkat keras seperti IBM, Apple Macintosh, DELL, dan lain lain dan perusahaan pengembang perangkat lunak (*software*) seperti Microsoft, *software* grafis (Corel Draw, Photoshop, dan lain-lain), *software browser* (Mozilla Firefox, Netscape dan lain-lain). Pengembang perangkat lunak (*software*) masih dibagi lagi menjadi dua yaitu *proprietary* dan *non proprietary*. Microsoft, Adobe, AutoCad, Corel Draw, Photoshop dan lainnya termasuk kelompok *proprietary software*. Sedangkan Linux, Mozilla Firefox, masuk ke dalam kelompok *non proprietary software*.

Micorsoft adalah salah satu perusahaan softwrae yang produknya paling banyak digunakan sebagai kasus ketika membicarakan *software proprietary*. Ini disebabkan karena sukses yang telah dicapai oleh Microsoft merupakan

fenomena tersendiri. Belum lagi persoalan model bisnis yang diterapkan oleh Microsoft, menimbulkan perdebatan dan bahkan tuntutan hukum bagi pihak-pihak yang meramalkan perkembangan komputer dan sistem pendukungnya.

Saat ini 90 % pengguna komputer menggunakan Microsoft Windows sebagai sistem operasi mereka. Microsoft Windows adalah salah satu produk yang dikembangkan oleh Microsoft Corporation, perusahaan pengembang *software* paling kaya saat ini. Dipimpin oleh William Henry Gates III, atau lebih dikenal dengan Bill Gates, Microsoft dan produk-produknya menduduki posisi sebagai perusahaan *software* terbesar dengan angka penjualan tahunan (*annual sales*) mencapai \$ 40 miliar pada tahun 2005 dan mempekerjakan 64 ribu karyawan dari 85 negara dan wilayah seluruh dunia ⁹⁶.

Bill Gates lahir di Seattle, Washington pada tanggal 28 Oktober 1955. Bill mulai berkenalan dengan komputer ketika ia duduk di bangku SD dan sekolah swasta Lakeside. Kemudian bersama-sama dengan Paul Allen, Bill menghabiskan waktu dengan mempelajari komputer. Bill sempat menuntut ilmu di Universitas Harvard sebagai mahasiswa fakultas hukum. Namun ia meninggalkannya ketika ia dan Paul melihat peluang yang sangat besar dalam dunia komputer.

Melejitnya Microsoft dimulai dengan keberhasilan Bill Gates dan Paul Allen membuat bahasa BASIC untuk komputer Altair 8800 yang berupa kit dan digemari oleh banyak hobist elektronik pada tahun 1974. Saat itu, Desember 1974, dalam perjalanan hendak mengunjungi Bill Gates, Paul Allen membaca artikel majalah Popular Electronics dengan headline “*World’s First*

⁹⁶ Bill Gates, www.ilmukomputer.com, Bill Gates Biography, www.microsoft.com

Microcomputer Kit to Rival Commercial Models". Artikel ini memuat tentang komputer mikro pertama Altair 9090. Allen kemudian berdiskusi dengan Bill Gates. Mereka menyadari bahwa era "komputer rumah" akan segera hadir dan meledak, membuat keberadaan *software* untuk komputer - komputer tersebut sangat dibutuhkan. Dan ini merupakan kesempatan besar bagi mereka.

Kemudian dalam beberapa hari, Gates menghubungi perusahaan pembuat Altair, MITS (*Micro Instrumentation and Telemetry Systems*). Dia mengatakan bahwa dia dan Allen, telah membuat BASIC yang dapat digunakan pada Altair. Tentu saja ini adalah bohong. Bahkan mereka sama sekali belum menulis satu baris kode pun. MITS, yang tidak mengetahui hal ini, sangat tertarik pada BASIC. Dalam waktu 8 minggu BASIC telah siap. Allen menuju MITS untuk mempresentasikan BASIC. Dan walaupun, ini adalah kali pertama bagi Allen dalam mengoperasikan Altair, ternyata BASIC dapat bekerja dengan sempurna. Setahun kemudian Bill Gates meninggalkan Harvard dan mendirikan Microsoft.

Baik Bill Gates dan Paul Allen pada saat itu memiliki keyakinan bahwa komputer akan menjadi alat yang sangat penting di setiap kantor dan rumah tangga. Visinya adalah di era informasi ini, mesin-mesin berbasis mikroporsesor, PC dan lain-lain, bersama-sama dengan *software* yang andal dapat menjadi semacam alat yang ideal, yang tidak hanya berhubungan dengan persoalan teks, angka, gambar bahkan film. Oleh karena itu, ketika Bill dan Paul mendirikan Micorsoft, keyakinan tersebut kemudian dijadikan sebagai visi dan misinya. Tak heran jika salah satu misinya adalah terus mengembangkan teknologi *software* dan menjadikan komputer lebih mudah untuk digunakan, lebih efektif dalam memperlancar pekerjaan dan lebih menyenangkan.

4. Making comparison: FSF/LINUX vs Microsoft

Sebagaimana telah dijelaskan dimuka, perkembangan komputer dan sistem pendukungnya, dari berbagai aspek (industrianya, pengembangannya, teknologi, inovasi dan lain sebagainya) diramaikan oleh banyak pemain. FSF, Linux dan Microsoft hanyalah sebagian kecil dari sekian banyak pemain tersebut. Meski demikian, baik FSF, Linux dan Microsoft, memiliki karakteristik yang membedakan satu sama lain.

Meski memiliki perbedaan karakteristik, baik FSF, Linux maupun Microsoft memproduksi *software* atau operating system (OS) dengan cara yang sama⁹⁷. Hal utama yang membedakan ketiga organisasi tersebut terletak pada cara pandang FSF, Linux dan Microsoft terhadap *source code*. Perbedaan cara pandang ini akan melahirkan perbedaan perlakuan (misalnya hak penggunaan atau pendistribusian) terhadap *software/OS* yang diproduksi, yang pada akhirnya menimbulkan perbedaan ijin atau lisensi. Perbedaan lisensi inilah yang menjadi dasar persetujuan antara kelompok proprietary *software* dengan non-proprietary *software*. Perbedaan karakteristik tersebut akan dibahas satu per satu.

Secara umum, terdapat beberapa istilah yang berbeda yang digunakan oleh kelompok proprietary *software* maupun non-proprietary, namun merujuk pada pengertian yang sama. Misalnya, kelompok proprietary *software* menyebut orang-orang yang mengembangkan *software* dengan istilah programmer, sedangkan dalam komunitas non-proprietary *software*, orang-orang ini biasa dipanggil *hacker* atau developer. Untuk keperluan penulisan tesis ini, penulis

⁹⁷ Untuk pembahasan lebih lengkap tentang metode produksi *software*, lihat appendix.

menggunakan ketiga istilah tersebut untuk menjelaskan orang atau kelompok yang bekerja mengembangkan *software/OS*.

4. 1. FSF/Linux

Sebelum membahas karakteristik yang dimiliki oleh komunitas *open source*, penulis merasa perlu menjelaskan perbedaan persepsi mengenai *free software* diantara FSF dengan *open source*. Hal ini dirasa penting untuk memberikan gambaran mengenai dinamika dalam kelompok non-proprietary *software*. Namun perbedaan pendapat atau persepsi tersebut tidak menjadi halangan untuk bersama-sama memperjuangkan keyakinan.

Hubungan antara FSF dan Linux sangatlah erat satu sama lain. Seperti telah dibahas di muka, operating system yang dikembangkan oleh *free software* tidak bisa berjalan dengan baik jika Linus tidak mengembangkan kernel Linux. Namun Linux juga tidak akan berkembang sepesat sekarang jika Linus tidak melisensikan kernel dibawah payung GNU GPL.

Namun hubungan simbiosis mutualis yang terjadi di antara kedua pihak tersebut tidak selalu berjalan lancar. Seiring perjalanan waktu, timbul perbedaan pendapat di antara kedua pihak tersebut. Pada tahun 1997, sekelompok elit di FSF menggelar pertemuan untuk mencari cara tentang bagaimana mempromosikan ide-ide FSF pada perusahaan-perusahaan besar. Menurut mereka, perusahaan besar dengan budget pengembangan *software* yang besar adalah kunci utama dalam industri *software*. Perusahaan besar tersebut memberi warna, bahkan

menentukan arah dan perkembangan industri *software*. Dengan demikian, istilah *free* dianggap memiliki konotasi negatif sehingga mereka menawarkan istilah baru untuk mendeskripsikan hal-hal yang mereka promosikan, yaitu *Open source*. Dengan menggunakan istilah baru ini, diharapkan komunitas ini mampu merangkul kalangan industri untuk ikut berpartisipasi dalam mengembangkan ide-ide FSF. Akan tetapi, RMS tidak sepekat dengan perubahan istilah, pendekatan bahkan paradigma terhadap pengembangan *software*. Oleh karena itu, RMS tidak diikutsertakan dalam pertemuan ini karena istilah *corporate friendly* tidak ada dalam kamusnya⁹⁸.

Dari hasil pertemuan tersebut, disimpulkan bahwa definisi dan lisensi *Open source* sangat dibutuhkan. Definisi dan lisensi *Open source* hadir dengan semangat yang sama dengan GNU GPL, akan tetapi *open source* memberikan kelonggaran untuk memadukan lisensi proprietary dengan *open source software*. Dampak dari perubahan strategi tersebut mulai menampakkan hasil. Pemain utama dalam industri *software* seperti IBM, Netscape, Compaq, HP, Oracle, Dell, Intel, RealNetworks, Sony, Novell dan lain-lain, mulai menunjukkan perhatian pada gerakan *open source* (model pengembangan, model bisnis maupun produk-produknya). Banyak perusahaan yang menawarkan dukungan pelayanan atau bahkan menciptakan produk yang kompatibel dengan produk-produk *Open source*. Sementara, perusahaan yang merasa terancam dengan perkembangan *open source*, mulai memberi perhatian khusus pada gerakan ini⁹⁹.

⁹⁸ DiBona, Ockman, and Stone (editors), 1999, p. 4; Hood and Hall, 1999 p. 24

⁹⁹ M. Lewis, 2001. "*Free spirit in a capitalist world: Interview with Richard Stallman*," Computer Weekly (20 April), at <http://www.cw360.com>. Diakses October 2004.

Meski terjadi perpecahan di antara FSF dengan komunitas *open source* , namun tidak berarti kedua pihak tersebut saling bermusuhan. Justru kedua pihak tersebut bekerja saling melengkapi. Beberapa ahli menyebut FSF sebagai sebuah ideologi, sedangkan *open source* adalah metodologi. Oleh karena itu, dalam tulisan ini, penulis tidak membedakan secara ketat antara FSF dengan *open source*, justru kedua pihak dianggap saling melengkapi satu sama lain. Untuk itu penulis menggunakan istilah *komunitas open source* untuk menyebut kedua pihak tersebut.

4.1.1. *Hacker ethic, gift culture dan motivasi dalam komunitas open source*

Dalam komunitas ini, dikenal sebuah keyakinan atau kepercayaan yang biasa disebut sebagai etika *hacker (hacker ethics)*. *Hacker ethics* berkembang dalam sebuah kultur budaya yang disebut sebagai *gift culture*. Eric Raymond menjelaskan *gift culture* sebagai adaptasi terhadap keberlimpahan¹⁰⁰. “*Gift cultures are adaptations not to scarcity but to abundance*”. Atau dengan ungkapan lain, memberi lebih baik dari menerima. Artinya ketika suatu komunitas menggunakan suatu program *Open source*, komunitas telah menerima sesuatu manfaat yang kemudian akan memotivasi dan menimbulkan pertanyaan apa yang bisa si pengguna berikan kembali kepada orang banyak.

Kultur saling memberi dalam komunitas *open source*, sebenarnya banyak kita temui di kehidupan sehari-hari, khususnya di Indonesia, dimana semangat komunalisme masih kental. Namun, kultur ini menjadi sangat unik ketika ia dilekatkan pada sebuah sistem industri yang sangat mengagungkan kerahasiaan *source code* sebuah *software*. Sebagaimana telah dijelaskan di muka, industri

¹⁰⁰ Raymond, *The Cathedral and the Bazaar*, 2001, hal 15

software (konvensional) sangat bergantung pada kerahasiaan *source code*. Sebuah *source code* akan dijaga kerahasiaannya hingga ia siap di-*realease* sebagai sebuah *software* yang lengkap. Oleh karena itu, ketika sebuah komunitas lahir dan membawa semangat saling memberi, maka unsur kerahasiaan itu lama kelamaan menjadi pudar.

Industri *software* konvensional bekerja dengan pemahaman bahwa *source code* adalah sesuatu yang langka, terbatas dan rahasia. Oleh karena itu, barang siapa yang bisa menguasai dan mengontrolnya, maka ia akan berkuasa. Sebaliknya dalam *gift culture*, *source code* adalah sesuatu yang bisa diakses oleh siapa saja, terbuka dan bebas. Oleh karena itu pemberian status sosial dalam komunitas ini tidak ditentukan atas apa yang bisa/telah dikontrol atau dikuasai, tapi pada apa yang bisa diberikan kepada komunitas ini. Seperti dijelaskan oleh Eric Raymond ¹⁰¹,

“In gift cultures, social status is determined not by what you control but by what you give away.”

Kultur saling memberi dalam komunitas *open source* berkembang sangat subur. Kultur ini melahirkan batasan atas apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan dalam komunitas ini. Batasan tersebut kemudian berkembang dan menjadi sebuah keyakinan bersama. Inilah yang disebut dengan *hacker ethics*.

Menurut The Jargon File, *hacker ethic* adalah:

The belief that information-sharing is a powerful positive good, and that it is an ethical duty of hackers to share their expertise by writing open-source code and facilitating access to information and to computing resources wherever possible.

Pemikiran mengenai *hacker ethics*, diformulasikan dengan detail oleh

¹⁰¹ Raymond E, *ibid*, hal 16

Steven Levy dalam bukunya *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (1984)

¹⁰². Dalam buku ini, Levy menyebutkan enam keyakinan hacker, yaitu:

Akses terhadap komputer -dan segala sesuatu yang bisa mengajarkan kita tentang segala sesuatu- harus tidak terbatas (*unlimited*) dan total.

Seluruh informasi harus bebas.

Jangan percaya pada pihak yang berwenang, dukung upaya-upaya desentralisasi.

Seorang *hacker* seharusnya dinilai dari kemampuannya, bukan dari derajat, usia, ras atau posisinya.

Kita bisa menciptakan keindahan dan seni dengan komputer.

Komputer dapat mengubah hidup menjadi lebih baik.

Secara keseluruhan, *hacker ethic* yang diformulasikan oleh Steven Levy tersebut menjelaskan tentang bagaimana para *hacker* memandang komputer (dan segala sesuatu yang ada didalamnya seperti *software*) sebagai bagian dari sebuah sistem yang aksesnya tidak boleh batasi oleh siapapun, bahkan oleh otoritas yang berkuasa. Bagi *hacker*, masyarakat (*society*) akan berkembang ke arah yang lebih baik jika prinsip-prinsip etika *hacker* tersebut diterapkan dalam kehidupan.

Selain Steven Levy, pada tahun 2001, Pekka Himanen menulis buku dengan fokus yang sama. Buku itu berjudul *The Hacker Ethic and The Spirit of the Information Age* ¹⁰³. Dalam buku ini, Himanen menyamakan *hacker ethic* dengan semangat kapitalisme kaum Protestan seperti yang dikemukakan oleh Max Weber. Himanen memang sengaja menggunakan istilah yang mirip dengan

¹⁰² Steven Levy, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*, 1984.

¹⁰³ Torvalds, Linus., Castells, Manuel, and Himanen, Pekka, *Hacker Ethic*, Random House Publishing Group, 2002

pemikiran Max Weber, *Protestan Ethic and The Spirit of Capitalism*. Menurutnya, dalam beberapa hal, *hacker ethic* memiliki persamaan dengan etika protestan. Namun *hacker ethic* bekerja dalam tiga domain yang berbeda dengan protestan ethic. Ketiga domain tersebut adalah:

1. Etika Kerja (*the work ethic*)

Etika kerja *hacker* menyebutkan bahwa pekerjaan harus dilakukan dengan penuh minat dan antusiasme, sehingga para *hacker* akan mengerjakan pekerjaan dengan perasaan gembira (*joy*). Bagi hacker, mengembangkan *software* tidak semata-mata membuat bahasa pemrograman atau merancang kode tertentu. Diatas semua itu, terdapat hasrat (*passion*) untuk melaksanakan pekerjaannya. Oleh karena itu, imbalan materiil (upah, gaji, uang) bukanlah segalanya.

Sebaliknya, etika protestan menyatakan bahwa seseorang harus bekerja dalam rangka mendapatkan upah, memperoleh penghargaan atau memberikan kontribusi bagi masyarakat (menjadi abdi Tuhan, melayani masyarakat, dan lain-lain). Kerja itu sendiri bukanlah motivasi utama, sementara bagi hacker, kerja itu sendiri adalah menyenangkan dan menimbulkan motivasi.

“The work in itself is not motivating for the protestant, whereas to the hacker the work is in itself interesting and motivating..”

2. Etika uang (*the money ethic*)

Etika kerja Protestan atau kapitalis menyatakan bahwa dengan memperoleh uang/kekayaan, seseorang akan memperoleh kontrol atas jaringan dan informasi. Oleh karena itu, raihlah sebanyak mungkin uang/kekayaan yang bisa diraih. Bahkan jika uang/kekayaan yang ada telah terakumulasi sedemikian sehingga apa yang dilakukan oleh seseorang tidak lagi bisa dikategorikan sebagai

upaya-upaya survival, ia harus tetap bertindak seolah-olah dunia akan kiamat esok hari. Dalam industri *software*, kaum kapitalis mencari keuntungan melalui hak cipta, hak paten, merk, perjanjian rahasia dan lain sebagainya, dan menyatakan hal-hal tersebut sebagai usaha mempertahankan hidup.

Sebaliknya, etika *hacker* menyatakan bahwa seseorang dapat dibayar untuk melakukan apa yang mereka sukai, akan tetapi kita tidak bisa membatasi atau melarang pihak lain mendapatkan keuntungan dari hak cipta atau perjanjian rahasia.

“ The original hacker ethic was primarily a matter of what place money is accorded as a motive and what types of its influence on other motives should be avoided.” (Himanen:54)

Menurut Himanen, saling berbagi (*sharing*) informasi dapat memberikan kemakmuran (*wealth*) yang luar biasa dan inovasi yang tiada henti. Kolaborasi para *hacker* seluruh dunia telah terbukti berhasil mengembangkan komunitas *open source* seperti sekarang.

3. Etika jaringan (*the network ethic/the nethic*)

Menurut Weber, manusia modern dihindangi kecemasan terhadap masa depan mereka. Oleh karena itu, manusia modern bekerja keras untuk meraih masa depan mereka. Namun dalam upaya meraih masa depan tersebut, manusia modern menghalalkan semua cara. Salah satunya adalah dengan menafikan pihak-pihak yang dianggap menghalangi upaya-upaya meraih masa depan tersebut, seperti perempuan, kaum difabel, dan lain-lain.

Hal-hal tersebut justru dihindari dalam etika *hacker*. Menurut etika ini, tidak ada diskriminasi manusia berdasarkan usia, ras, tingkat pendidikan, warna

kulit atau status sosial. Semua orang dipersilakan untuk bergabung dalam komunitas ini. Etika jaringan (*the network ethic/the nethic*) yang dimaksud dalam *hacker ethic* terkait dengan perilaku *hacker* mengenai jaringan masyarakat (*network society*). Himanen mendefinisikan *nethic* melalui nilai aktivitas (*activity*) dan perhatian (*caring*)¹⁰⁴.

Aktivitas dalam konteks ini meliputi kebebasan berekspresi dalam tindakan, perlindungan terhadap kreasi seseorang dan penolakan terhadap kepatuhan pasif (*passive receptiveness*) dalam rangka mengembangkan hasrat berkreasi seseorang. *Caring* berarti perhatian terhadap sesama sebagai tujuan akhir, termasuk keinginan untuk membebaskan jaringan masyarakat dari mental 'mempertahankan hidup' (*survival mentality*) yang umumnya dimiliki oleh manusia. Dalam nilai *caring*, *hacker* berusaha melibatkan sebanyak mungkin orang untuk berpartisipasi dalam jaringan dan bertanggung jawab terhadap konsekuensi jangka panjang serta membantu pihak-pihak yang telah ditinggalkan.

Gift culture dan *hacker ethic* yang berkembang dalam komunitas *hacker* memang tidak selalu diterapkan oleh para aktivis komunitas ini. Akan tetapi nilai-nilai tersebut perlu dilihat secara kolektif mengingat relasi logis dan sosial yang terkandung di dalamnya. Salah satu contoh mengenai bagaimana *gift culture* dan *hacker ethic* menjadi dasar pijakan para anggota komunitas ini, adalah mengenai motivasi atau alasan seseorang bergabung ke dalam komunitas ini.

Pertanyaan tentang apa yang mendorong *hacker* melakukan kegiatannya, telah lama menarik perhatian para ahli ekonomi dan sosial. Berbagai riset tentang hal ini telah dilakukan (Lakhani:2002 ; Himanen:2001; Bonaccorsi & Rossi:2004

¹⁰⁴ Himanen, *ibid*, hal 120.

; Bitzer, Schrettl&Schroder:2004 ; Watson: 2005). Jauh sebelum itu, para pelopor komunitas *hacker* (Eric Raymond:2001 dan Richard Stallman) juga telah mengamati motivasi hacker. Dari berbagai penelitian tersebut, secara umum, motivasi *hacker* dapat digolongkan menjadi tiga ¹⁰⁵, yaitu: motivasi ekonomi, motivasi sosial, motivasi teknis.

Motivasi ekonomi *hacker* meliputi keseluruhan aspek yang memungkinkan *hacker* mendapatkan keuntungan ekonomis dalam kegiatannya ¹⁰⁶. Dalam hal ini, motivasi ekonomi *hacker* (atau vendor/perusahaan pengembang *software*) tidak semata-mata berupa imbalan materiil yang diperoleh langsung dari aktivitasnya seperti upah atau gaji. Reputasi, baik yang diperoleh dari sesama hacker, pelanggan maupun vendor saingan, merupakan salah satu motivasi yang mendorong *hacker* untuk bergabung dengan komunitas ini. Menjadi *hacker* yang trampil dan berpengalaman dalam memecahkan masalah merupakan jenis reputasi yang ingin didapat oleh hacker.

“My contributions will enhance my reputation in the free/open source software community...”¹⁰⁷

Bagi vendor, menjadi perusahaan yang mau membuka *source code* merupakan sebuah reputasi tersendiri, mengingat *source code* adalah inti dari sebuah *software*.

“Because opening our source code allows us to gain a reputation among our customers and competitors”¹⁰⁸

¹⁰⁵Andrea Bonaccorsi and Cristina Rossi, *Altruistic individuals, selfish firms? The structure of motivation in Open source software*, First Monday, volume 9, number 1 (January 2004)http://firstmonday.org/issues/issue9_1/bonaccorsi/index.html

¹⁰⁶ Bonaccorsi & Rossi, *ibid*

¹⁰⁷ Lakhani, Karim R. and Wolf, Robert G, Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open source Software Projects, dalam *Perspectives on Free and Open source Software*, J. Feller, B. Fitzgerald, S. Hissam, and K. R. Lakhani (eds), MIT Press, 2005, hal 12

¹⁰⁸ Lakhani, *ibid*, hal 15

Pengakuan dari sesama *hacker* dan/atau vendor saingan merupakan bagian dari motivasi ekonomi seperti dirumuskan oleh Bonaccorsi & Rossi. Selain motivasi ekonomi, hal lain yang mendorong seseorang bergabung dalam komunitas ini adalah motivasi sosial. Motivasi sosial dalam komunitas *open source*, meliputi berbagai hal yang terkait dengan keyakinan/kepercayaan, ideologi, organisasi dan lain sebagainya¹⁰⁹. Berdasarkan penelitian Lakhani, sepertiga (33 %) dari seluruh responden yang diteliti menyatakan bahwa: “...*I believe source code should be open....*”¹¹⁰.

Sebagai sebuah komunitas, *open source* memiliki hubungan organisasi yang berbeda dengan organisasi dalam komunitas *software* lain. Bahkan dalam dunia bisnis sekalipun, komunitas *open source* memiliki mekanisme yang sangat berbeda dengan bisnis *software* lainnya. Mengenai hal ini akan dibahas pada bagian berikutnya dalam bab ini.

Beberapa orang bergabung dengan komunitas ini karena komunitas *open source* memiliki *peer-to-peer relation* yang sangat cair. Karena sifatnya yang cair tersebut dalam komunitas *open source*, tidak ada otoritas tunggal yang bertugas untuk mengambil keputusan¹¹¹. Keputusan diambil berdasarkan berbagai pertimbangan yang telah dilakukan oleh anggota komunitas melalui diskusi-diskusi on-line via internet dalam wadah forum-forum mailing list. Selain karena tidak ada otoritas tunggal dalam komunitas ini, alasan mengapa orang bergabung adalah karena mereka menginginkan *peer leader*, bukan *project manager*. Konsekuensi dari keinginan ini adalah hubungan yang setara antar anggota dan

¹⁰⁹Raymond, *ibid*

¹¹⁰Lakhani, *ibid*, hal 18

¹¹¹Dafermos, 2001.

leadernya, bukan hubungan atasan-bawahan.

Ada pula yang bergabung karena telah mendapatkan manfaat dari pengembangan yang dilakukan dalam komunitas ini dan ingin agar orang lain mendapatkan pengalaman serupa atau bahkan *software* yang lebih baik. Pengalaman Eric Raymond dari komunitas ini adalah salah satu contoh tersebut¹¹². Raymond menemukan *bug* dalam layanan email yang ia gunakan dan kemudian memperbaikinya. Layanan email *fetchmail* yang dikembangkan oleh Raymond dengan bantuan rekan-rekan *hacker* kemudian menjadi salah satu fitur dalam *software-software open source /linux*. Dari pengalaman tersebut, Raymond kemudian merumuskan beberapa prinsip pengembangan *open source /linux* dalam *The Cathedral dan The Bazaar* (2001), yang kemudian menjadi rujukan bagi ribuan model pengembangan *software*.

Salah satu alasan utama mengapa orang bergabung ke dalam komunitas ini adalah karena pertimbangan peningkatan kemampuan teknis. Bonaccorsi & Rossi merumuskannya menjadi motivasi teknologi, yaitu motivasi yang meliputi berbagai hal yang terkait dengan peningkatan kemampuan teknis para *hacker*¹¹³.

Beberapa orang bergabung ke dalam komunitas ini karena aktivitas dalam proyek pengembangan *software* dapat meningkatkan ketrampilan programming. Hal ini sangat memungkinkan karena beberapa alasan, antara lain:

1. *Source code software* tersedia dengan bebas dan terdokumentasi dengan baik. Kebebasan dan dokumentasi adalah hal penting dalam meningkatkan kemampuan seorang programmer/developer. Dengan

¹¹² Raymond, ibid

¹¹³ Bonaccorsi & Rossi, ibid

demikian, seorang programmer/developer dapat mempelajari apa yang telah dilakukan oleh programmer/developer lain.

2. Dengan semangat berbagi pengetahuan (*sharing knowledge*), para anggota dalam komunitas ini selalu bersedia untuk berbagi pengalaman, berdiskusi dan berbagi pengetahuan. Akan tetapi, umumnya ada beberapa persyaratan yang harus dilakukan seorang penanya sebelum menyampaikan pertanyaan. Misalnya membaca *frequently ask question* (FAQ) untuk menghindari pertanyaan serupa yang sudah pernah ditanyakan, mencari sumber-sumber di internet yang berkaitan dengan pertanyaan sehingga apa yang hendak ditanyakan lebih fokus dan lain-lain.

Kutipan yang berasal dari penelitian Lakhani berikut dapat memperjelas motivasi seseorang bergabung ke dalam komunitas ini ¹¹⁴:

“Because we want to study code written by other programmers and use that code in developing new programs and products..”
“My activity on this project improves my programming skill...”

4.1. 2. Bisnis di *Open source* : *scratching a developer’s personal itch...*

Bagi dunia bisnis, fenomena *open source* dengan kebebasannya, merupakan sebuah fenomena yang baru dan unik. Sebagai industri berbasis *copyright*, industri *software* bekerja layaknya industri konvensional. Formula produk andalan akan diperlakukan sebagai sebuah rahasia perusahaan. Umumnya produk tidak akan dilepas ke pasar sebelum ia selesai diformulasikan, diteliti untuk kemudian dipromosikan sebagai produk andalan.

¹¹⁴ Lakhani Karim, *ibid*, hal 12.

Output utama dari aktivitas yang dilakukan oleh komunitas *open source* adalah *software*. *Software* yang dihasilkan dapat berupa *software* yang benar-benar baru atau *software* hasil modifikasi *software* lama yang dilakukan oleh komunitas ini. Sebuah produk *software* memiliki dua nilai (value): *use value* dan *sale value*. *Use value* merupakan nilai ekonomis yang diperoleh dari penggunaan produk tersebut sebagai *tool*. Sementara *sale value* merupakan nilai dari program tersebut sebagai komoditi ¹¹⁵.

Model bisnis yang digunakan dalam komunitas ini bersandar pada prinsip-prinsip *gift culture* dan *hacker ethics*. Inilah yang membedakan model bisnis *open source* dengan model bisnis dalam industri *software* konvensional. Salah seorang *hacker* dalam komunitas ini, Eric Raymond, mengemas prinsip bisnis dan model pengembangan *software* dalam sebuah buku berjudul. Prinsip-prinsip tersebut diperoleh dari pengalaman pribadinya dalam mengembangkan layanan mail server (*fetchmail*) yang saat ini digunakan di sebagian besar produk *open source*. Beberapa prinsip tersebut adalah:

1. *Every good work of software starts by scratching a developer's personal itch.*
2. *Good programmers know what to write. Great ones know what to rewrite (and reuse).*
3. *Plan to throw one away; you will, anyhow.*
4. *If you have the right attitude, interesting problems will find you.*
5. *When you lose interest in a program, your last duty to it is to hand it off to a competent successor.*

¹¹⁵ Budi Raharjo, *Bisnis Open source*, Pusat Penelitian Antar Universitas Bidang Mikroelektronika, Institut Teknologi Bandung, 2000

6. *Treating your users as co-developers is your least-hassle route to rapid code improvement and effective debugging.*
7. *Release early. Release often. And listen to your customers.*
8. *Given enough eyeballs, all bugs are shallow.*
9. *Smart data structures and dumb code works a lot better than the other way around.*
10. *If you treat your beta-testers as if they're your most valuable resource, they will respond by becoming your most valuable resource.*
11. *The next best thing to having good ideas is recognizing good ideas from your users. Sometimes the latter is better.*
12. *Often, the most striking and innovative solutions come from realizing that your concept of the problem was wrong.*
13. *Perfection (in design) is achieved not when there is nothing more to add, but rather when there is nothing more to take away.*
14. *Any tool should be useful in the expected way, but a truly great tool lends itself to uses you never expected.*
15. *When writing gateway software of any kind, take pains to disturb the data stream as little as possible - and 'never' throw away information unless the recipient forces you to!*
16. *When your language is nowhere near Turing-complete, syntactic sugar can be your friend.*
17. *A security system is only as secure as its secret. Beware of pseudo-secrets.*

18. *To solve an interesting problem, start by finding a problem that is interesting to you.*
19. *Provided the development coordinator has a medium at least as good as the Internet, and knows how to lead without coercion, many heads are inevitably better than one.*

Dalam prakteknya, tidak semua prinsip bisnis tersebut digunakan. Sebab biasanya prinsip bisnis yang digunakan berbeda satu sama lain, tergantung pada kebutuhan. Akan tetapi, prinsip yang umum digunakan adalah prinsip no 1 dan 18. Dalam komunitas *open source* , sebuah proyek *open source* biasanya bermula dari kebutuhan seseorang. Akan tetapi ternyata problem tersebut juga merupakan problem orang banyak. Dari kebutuhan pribadi (dan/atau komunitas) ini berkembang menjadi sebuah proyek *open source* .

Ciri utama dalam proyek *open source* ini adalah proyek dikerjakan bersama-sama ribuan pengembang di seluruh dunia. Kita mengenalnya dengan istilah gotong royong, sesuatu yang sudah dikerjakan nenek moyang kita sejak lama. Bekerja seperti sebuah koloni semut, para *hacker* itu bekerja sama mengembangkan, memodifikasi, memperbaiki dan mendiskusikan *software* dalam sebuah forum diskusi.

Dalam komunitas *open source*, *source code* dan *binary code* adalah bebas. Siapapun diperbolehkan untuk mengambilnya (baca = download) secara gratis dari internet. Kemudian jika dirasa *software* tersebut tidak sesuai dengan kebutuhan atau terdapat kekurangan, maka modifikasi, perbaikan, penambahan atau pengurangan sah-sah saja untuk dilakukan. Atau jika seseorang merasa *software* tersebut mempunyai nilai jual, maka ia diperbolehkan untuk mengambil

keuntungan asalkan tetap membiarkan *source code* dan *binary code software* tersebut bebas.

Saat ini hanya pembangunan kernel Linux saja yang masih dikontrol oleh Linus sendiri. Sedangkan bagian lain dari sistem operasi Linux telah dikembangkan oleh banyak pihak. Linux pun kini memiliki beragam distribusi (distro) seperti, RedHat, Mandrake, Slackware dan Debian. Linux juga diadaptasi ke banyak bahasa seperti misalnya Linux Trustix Merdeka di Indonesia, Vine Linux di Jepang dan RedFlag Linux di Cina.

Apa yang dilakukan oleh Linus memberi inspirasi bagi developer lainnya untuk berkolaborasi. Menurut Eric Raymond, yang diperlukan dalam model pengembangan seperti *open source* bukan orang dengan kemampuan dan bakat yang luar biasa hebatnya, melainkan orang yang mampu mempengaruhi orang lain sesuai dengan bakat dan kemampuan masing-masing.

Hingga saat ini, Linux tidak memiliki hirarki formal dimana tugas-tugas penting bisa didelegasikan. Yang biasa dilakukan adalah *self-selection*, yaitu siapapun yang merasa mampu mengembangkan sebuah proyek, dipersilakan untuk mencoba dan berusaha sebaik mungkin. Akan tetapi, jika apa yang dihasilkan ternyata tidak cukup memuaskan seluruh komunitas, selalu ada *hacker* lain yang akan memperbaiki atau bahkan menggantikan posisi tersebut. Tidak ada istilah gagal dalam proyek pengembangan ini, yang ada hanyalah kemampuan seorang *hacker* yang masih kurang dan selalu ada *hacker* lain yang lebih trampil yang siap meneruskan proyek tersebut. Bagi *hacker* yang proyeknya diteruskan oleh orang lain, tidak ada perasaan sedih, marah, kecewa atau malu. Mereka umumnya sadar dengan kemampuan mereka sendiri.

Dalam hal ini, *self-selection* memastikan bahwa proyek pengembangan dalam komunitas ini bekerja dengan kualitas tinggi. Lebih jauh, bentuk desentralisasi kekuasaan seperti ini memungkinkan alokasi sumber daya (yaitu waktu dan pekerjaan programmer) menjadi lebih efisien. Hal sangat dimungkinkan karena setiap developer bebas untuk bekerja sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan minatnya. Sebaliknya, dalam pengembangan yang sentralistik, programmer ditugaskan untuk (juga) memikirkan pertimbangan-pertimbangan ekonomis dan umumnya menghabiskan waktu untuk membuat fitur-fitur yang diinginkan oleh bagian pemasaran, bukan pengguna.

Meskipun Linus merupakan tokoh yang berjasa mengembangkan Linux, namun hal ini tidak menjadikannya sebagai penguasa tunggal yang otoriter, terutama mengenai hal-hal yang berkaitan dengan penerapan perubahan-perubahan dalam sebuah *software open source /linux*. Ia tidak bisa melakukan hal itu karena segala sesuatu dilakukan secara transparan. Sebagian besar komunikasi dan dokumentasi perubahan/modifikasi sebuah *software* dilakukan melalui mailing list. Mailing list menjadi sarana diskusi yang sangat penting dalam komunitas ini, dan sesuai dengan sifat mailing list itu sendiri, ia terbuka bagi siapapun. Keputusan yang diambil Linus didasarkan pada argumentasi teknis yang sangat solid dari anggota komunitas. Akuntabilitas menjadi hal yang sangat penting, dan kepemimpinan dipelihara melalui sikap respek dari sesama anggota komunitas.

*The management's accountability is essential and only by earning the community's respect, leadership can be maintained.....*¹¹⁶

¹¹⁶ Glynn Moody, dalam Dafermos, 2001

Saat ini, jumlah developer yang bergabung dalam proyek-proyek *open source* /linux sangat banyak. www.sourceforge.org, situs tempat dimana proyek-proyek *open source* dikerjakan, saat ini memiliki proyek pengembangan sebanyak : 112.168 dan developer sebanyak: 1,239,159¹¹⁷. Sementara itu, untuk proyek kernel-linux sendiri, ribuan developer bekerja sama mengembangkan versi paling stabil dari kernel terdahulu. Oleh karena itu, sangatlah mustahil bagi Linus untuk membaca email, mengamati perubahan/modifikasi yang telah dilakukan, memberi respon atau sekedar membuka pesan setiap hari. Maka diperlukan beberapa orang yang dipercaya oleh komunitas ini dan oleh Linus sendiri. Mereka disebut sebagai *The trusted Lieutenants*. Mereka adalah selusin *hacker* yang telah melakukan beberapa jenis pengembangan *software* dengan hasil yang memuaskan. Mereka bertanggung jawab untuk mengurus sebagian dari Kernel Linux. Para developer akan mengirim kode-kode perubahan/modifikasi langsung kepada para *trusted lieutenants*, bukan Linus.

Mekanisme informal ini menunjukkan adanya seleksi alam oleh komunitas, karena mereka yang terpilih sebagai *the trusted lieutenants* adalah pakar yang telah terbukti kehebatannya. Mereka tidak dikenal sebagai pemilik, sehingga 'wewenang' dan 'posisi' mereka selalu dapat ganti oleh *hacker* yang lebih mampu.

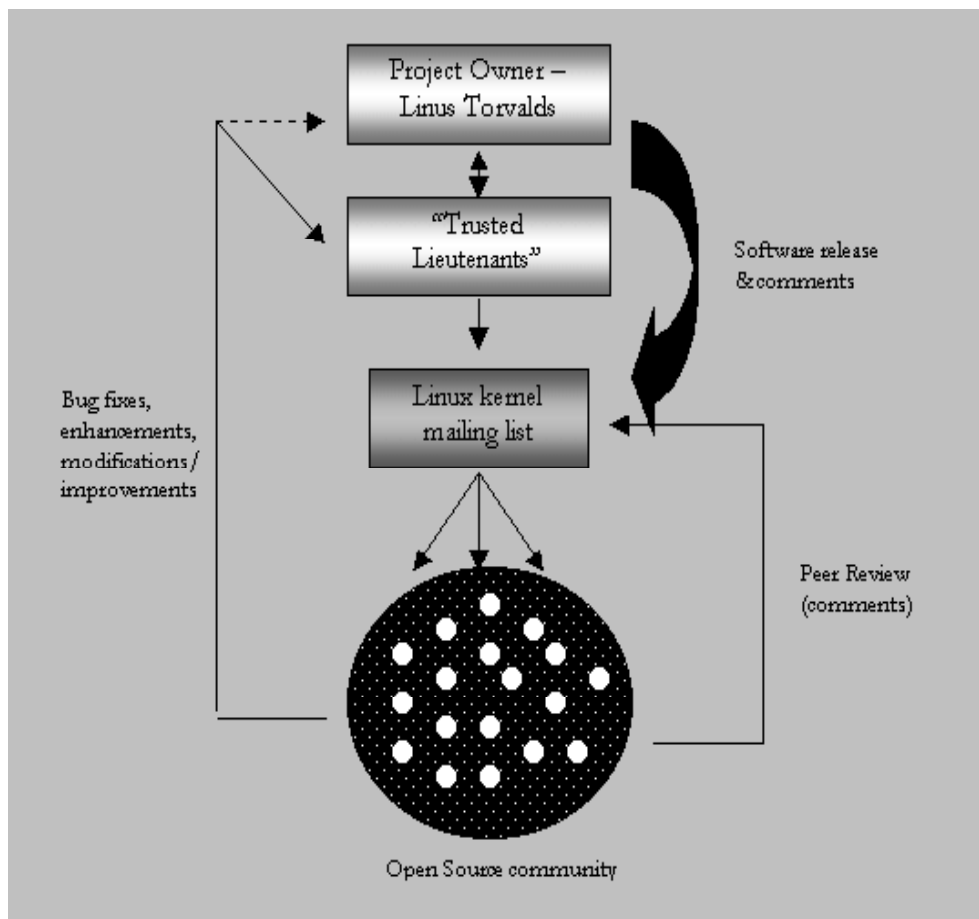
“.....*the "trusted lieutenants" are recognised [by the community] as being not owners but simple experts in particular areas and thus, their authority' can always be openly challenged....*”

Mekanisme ini menunjukkan bahwa meski pengaruh Linus lebih besar

¹¹⁷ Informasi mengenai proyek-proyek apa saja yang saat ini sedang dikerjakan, paling sering didownload dan lain sebagainya dapat dilihat di www.sourceforge.org. Jumlah proyek tersebut adalah data per 7 Februari 2006.

dari developer lain, namun ia tidak bisa sewenang-wenang dalam mengambil keputusan. Sebagai contoh, salah satu orang kepercayaan Linus, Alan Cox, sempat merasa tidak sepakat dengan Linus mengenai beberapa hal teknis. Sebagian besar komunitas ini kemudian mendukung pendapat Cox dan akhirnya menyadarkan Linus bahwa ia telah mengambil keputusan yang salah¹¹⁸.

Mekanisme pengambilan keputusan dalam proyek Linux-kernel dapat dilihat dalam gambar berikut:



Bagan 1: Mekanisme pengambilan keputusan dalam proyek Linux-kernel

Sumber: George N Dafermos, Management & Virtual Decentralised Networks:
The Linux Project, 2001

¹¹⁸ Dafermos, ibid, 2001.

Selain mekanisme pengambilan keputusan, ciri lain yang membedakan pengembangan *software* dalam komunitas *open source* dengan *software* konvensional adalah frekuensi release sebuah *software* yang relatif lebih sering dibanding *software* biasa (*release early, release often, and listen to your costumers*). Berdasarkan pengalamannya dalam membangun kernel Linux, Linus mempraktekkan model pengembangan *software* yang inovatif dan paradoksal.

Frekuensi *release* dan *up date* yang relatif sering (beberapa kali dalam seminggu) menjadi tipikal di hampir semua periode pengembangan Linux. Dengan mekanisme ini, Linus mempertahankan komunitasnya untuk selalu berada dalam situasi terstimulasi dengan cepatnya perkembangan yang terjadi dalam proyek tersebut. Dengan cara ini Linus memberikan penghargaan psikologis bagi rekan-rekan developernya atas kontribusi yang telah diberikan dalam proyek. Dalam setiap versi release terbaru, terdapat daftar yang memuat nama-nama developer yang ikut memberikan kontribusi dalam proyek tersebut dan apa saja yang telah dilakukan. Sekecil apapun kontribusi yang telah diberikan, bentuk pencantuman nama seperti ini adalah sebuah imbalan yang sangat diharapkan oleh developer.

Credit attribution if neglected, is a cardinal sin that will breed bitterness within the community and discourage developers from further contributing to the project.

Dalam model pengembangan *open source* , developer adalah user itu sendiri. Menurut Raymond, inilah inovasi terbaik yang dilakukan oleh *open source* , yaitu menempatkan user sebagai co-developer.

*"The greatest innovation of Linux is that treating your users as co-developers is your least-hassle route to rapid code improvement and effective debugging"*¹¹⁹.

Ciri khas lain dalam pengembangan *software* di komunitas *open source* ini adalah pembagian pengembangan dalam beberapa desain modul. Ini artinya sistem operasi linux kernel dapat dibangun bagian per bagian. Dengan demikian, developer lain dapat membantu pengembangannya dengan bekerja secara independen pada berbagai komponen. Dengan sistem modul seperti ini, setiap perubahan yang dilakukan dapat diterapkan tanpa takut adanya dampak negatif pada bagian kernel yang lain. Hal ini juga menyebabkan linux sangat fleksibel dan mengurangi kebutuhan akan koordinasi total.

4. 1. 2. 1. Peluang bisnis dalam komunitas *open source*

Software sebagai produk yang dihasilkan dalam industri ini mempunyai sale value yang sangat besar dan memainkan peranan penting dalam industri teknologi informasi. Besarnya keuntungan dalam industri ini menciptakan peluang bisnis yang sangat menjanjikan, terlebih lagi trend industri masa depan adalah industri yang berbasis teknologi informasi.

Sejak dikembangkan pertama kali, komunitas *open source /linux* telah menghasilkan ribuan *software* yang bernilai jual tinggi. Namun, dengan model pengembangan yang berbeda dengan industri konvensional, komunitas ini membolehkan anggotanya memanfaatkan hasil-hasil pengembangan yang telah dilakukan dalam komunitas ini. Syaratnya, catatan *source code software* dibiarkan bebas.

¹¹⁹ Eric Raymond, 1998.

Hingga saat ini ada beberapa model bisnis yang bisa diterapkan dengan program *open source* .

1. *Support/seller*.

Pada model bisnis ini disamping menekankan pada penjualan media distribusi dan branding, juga pada pelatihan, jasa konsultasi, kustomisasi dan dukungan teknis purna jual. Hal tersebut bisa dilakukan secara terpisah. Model inilah yang banyak dilakukan oleh perusahaan distro Linux. Bisa juga perusahaan pembuat distro tidak menyediakan dukungan teknis, tetapi perusahaan lain yang tak membuat distro menjadi penyedia dukungan teknis. Hal ini sangat dimungkinkan dalam model bisnis *open source* , karena tidak adanya monopoli.

2. Pemberian Jasa Solusi Terpadu.

Pada model bisnis ini, *software Open source* tidak berdiri sebagai suatu produk yang dijual. Tetapi akan dikemas menjadi satu dengan jasa lainnya, misal jasa instalasi, kustomisasi, implementasi, pelatihan yang dikemas menjadi satu paket produk. Misal SuSE (<http://www.suse.com>) dengan distribusinya membuka peluang untuk memperoleh proyek di beberapa bank di Jerman. Saat distribusi yang dikemas SuSE ditawarkan dengan solusi terpadu, banyak pihak (terutama di Eropa yang berpusat di Jerman) mempercayai SuSE untuk membangun jaringan mereka, lengkap dengan support dan pelatihan. Sebagai contoh akselerator partikel di Jerman, DESY (<http://www.desy.de>) menggunakan SuSE Linux di semua workstation yang digunakannya. Sparkasse Bank di Jerman juga memanfaatkan SuSE Linux.

3. Penjualan perangkat lunak dengan nilai lebih.

Sebagai analogi, bahwa setiap orang bisa memasak air, namun perusahaan Aqua hingga sekarang masih jalan dengan baik. Begitu pula *software*, jika ditambahkan nilainya, dikemas dengan baik, tentu orang-orang akan membelinya. Yang menjadi tantangan tentulah membangun brand di tengah pasar yang dituju. Sebagai contoh, RedHat yang membundel *Software*-nya dengan Oracle, UnicenterTNG, hingga merambah ke embedding device dengan menjalin kerja sama ke Ericsson, Hitachi dan Motorola. Untuk pembundelan dengan hardware, RedHat bekerja sama dengan vendor besar macam IBM. Penambahan nilai yang diberikan oleh RedHat, tentu akan memberikan jaminan lebih tinggi terhadap distribusinya untuk dibeli dan dimanfaatkan secara massal.

4. Program *Open source* sebagai *service enabler*

Sebuah perusahaan yang memiliki core business di dalam penjualan perangkat lunak proprietary (baik level aplikasi maupun level sistem operasi yang dibundel dengan hardware), dapat memanfaatkan proyek *open source* sebagai service enabler (bagian dari perangkat marketing). Adanya *software open source* yang diberikan perusahaan itu menyebabkan konsumen cenderung akan membeli perangkat keras atau perangkat lunak dari perusahaan tersebut. Hal ini juga dilakukan dengan membantu banyak proyek *open source* yang bila berjalan akan mendorong ke arah pembelian produk perusahaan tersebut lainnya. Hal ini juga membantu perusahaan dalam menciptakan brand image, bahwa perusahaan tersebut peduli terhadap komunitas. Perusahaan yang menerapkan hal ini misalnya SUN Microsystem yang melepas StarOffice dan SGI (Silicon Graphics) yang

merelease Journaling File System dan beberapa aplikasi grafisnya. Ini juga dilakukan beberapa *vendor card* seperti Creative (Sound Blaster).

5. *Software Franchising.*

Model bisnis ini merupakan model kombinasi antara *brand licensing* dan support/seller. Sebuah perusahaan yang memiliki distribusi Linux, dapat membangun sendiri komunitasnya. Dengan model berlangganan, pelanggannya dapat memperoleh fasilitas gratis, dan upgrade gratis. Selain pengguna, juga terdapat didalamnya komunitas reseller, dan kontributor. Untuk itu cukup dikenakan biaya berlangganan dengan nilai yang relatif rendah, namun menjadi berarti saat dikumulatikan dalam jumlah besar (dengan sasaran komunitas yang berjumlah besar). Model ini mirip trend Application Service Provider dan telah diterapkan oleh Trustix dengan produk Xploy (<http://www.trustix.com>)-nya sejak awal. Pengguna tak perlu membeli perangkat lunak. Jelas biaya upgrade tidak dibutuhkan karena sudah termasuk dalam biaya langganan.

6. *Widget frosting.*

Model ini dilakukan pada dasarnya dengan menjual perangkat keras yang menggunakan program *open source* untuk menjalankan perangkat keras seperti sebagai driver atau lainnya. Misal pembuatan MP3 player (<http://www.empeg.com>) dengan memanfaatkan sistem operasi Linux. Contoh yang sudah banyak beredar adalah Cobalt (<http://www.cobalt.com>) server, firewall CyberGuard, Radio Internet (<http://www.kerbango.com/press/datasheetradio.html>), dan sebagainya.

Penggunaan Linux memungkinkan ongkos produksi lebih rendah untuk menghasilkan produk yang berkualitas tinggi.

7. Accesorizing atau Merchandizing.

Perusahaan mendistribusikan buku, perangkat keras, atau barang fisik lainnya yang berkaitan dengan produk *Open source*, misal penerbitan buku O'Reilly (www.oreilly.com), atau pembuatan boneka, topi dan kaos (www.kaosgeek.baliwae.com). Pengguna logo ataupun materi *Open source* relatif tidak membutuhkan biaya lisensi ketimbang materi *closed source*. Salah satu contoh adalah penerbitan majalah Linux oleh majalah InfoLinux.

4. 2. Microsoft: ...one desk, one PC...

Industri *proprietary software* saat dikuasai oleh vendor-vendor besar seperti IBM, Apple Macintosh, Microsoft, Solaris, Sun Microsystems dan lain-lain. Namun keberhasilan yang diraih Microsoft saat ini merupakan fenomena tersendiri. Keyakinan para pendiri Microsoft lah yang membawa perusahaan ini berkembang dan tumbuh seperti sekarang.

Microsoft lahir di era dimana industri komputer dikuasai oleh perusahaan pencipta hardware. Saat itu, sistem operasi atau *software* merupakan 'produk ikutan' yang di-*bundle* dalam sebuah komputer. Para perusahaan besar tidak terlalu memedulikan perkembangan/inovasi dalam bidang *software*. Mereka memfokuskan diri pada inovasi dalam bidang hardware. Oleh karena itu, ketika Microsoft memfokuskan diri pada pengembangan *software*, khususnya sistem

operasi, industri komputer hanya memandang sebelah mata. Kenyataannya, inovasi terbesar dalam industri komputer saat ini justru terletak pada *software*-nya. Microsoft menanggung keuntungan dan menjadi perusahaan kaya karenanya.

Sukses yang dialami oleh Microsoft tidak bisa dilepaskan dengan keyakinan para pendirinya. Bill Gates dan Paul Allen sangat meyakini bahwa komputer akan menjadi alat/mesin andalan manusia. Oleh karena itu, mereka bercita-cita untuk meletakkan satu komputer (dengan sistem operasi buatan Microsoft di dalamnya) disetiap meja kantor maupun rumah tangga.

..to put a personal computer (using Microsoft software and programming languages) on every desk and in every home....

Berbekal keyakinan tersebut, Microsoft mengembangkan model pengembangan *software* dan model bisnis, yang dikenal dengan nama *The Microsoft Way*¹²⁰. Microsoft dikenal sebagai perusahaan *software* yang memiliki kultur bisnis yang berpusat pada developer (*a developer-centric business culture*)¹²¹. Setiap tahun, Microsoft mencari dan merekrut ribuan lulusan dari universitas terkemuka dari berbagai pelosok dunia. Mereka yang direkrut adalah orang-orang yang memenuhi syarat/kualifikasi tertentu. Syarat utama orang-orang yang direkrut adalah haruslah cerdas. Kecerdasan ini menurut Bill, tidak ditentukan berdasarkan IQ, melainkan berdasarkan kemampuan mereka dalam menulis *software*.

Setelah merekrut orang-orang yang cerdas, Microsoft menempatkan mereka ke dalam kelompok-kelompok/tim kecil. Menurut Bill, bekerja dalam kelompok kecil lebih efektif ketimbang dalam kelompok besar atau sendiri.

¹²⁰ *Bill Gates Interview*, National Museum of American History, Smithsonian Institution.

¹²¹ M.A. Cusumano and R.W. Selby, 1995. *Microsoft Secrets: How the World's Most Powerful Software Company Creates Technology, Shapes Markets, and Manages People*. London: HarperCollins dalam Dafermos, ibid, 2001

Karyawan baru bekerja langsung dibawah pengawasan karyawan senior, sehingga proses pembelajaran berjalan lebih cepat karena dilakukan sambil bekerja.

Secara ringkas, apa yang disebut dengan The Microsoft Way adalah:

..... pick good people, use small teams, give them excellent tools; vast compilation, debugging, lots of machines, profiling technology, so that they are very productive in terms of what they are doing. Make it very clear what they can do to change the spec. Make them feel like they are very much in control of it.

Model pengembangan *software* yang dilakukan oleh Microsoft mengadopsi model pengembangan Synchron and Stabilize¹²². Proses ini memungkinkan sebuah tim besar bekerja seperti tim kecil. Proses ini lahir pada tahun 1990 untuk mengatasi persoalan kualitas dan manajemen proyek yang dihadapi dan dihasilkan dalam beberapa produk terakhir Microsoft. Ide utama dibalik proses ini adalah dengan memecah proyek menjadi beberapa sub proyek, melakukan pengembangan produk setiap hari dan mendokumentasikan segala sesuatu untuk menghindari kesalahan yang sama dilakukan dua kali.

Model pengembangan ini mempunyai beberapa kelebihan, antara lain:

- Proses belajar dan bekerja diselesaikan secara parallel
- Ketika muncul masalah, fleksibilitas yang lebih besar dapat tercipta
- Kontrol dan kualitas yang lebih baik dapat dipastikan karena pengembangan harian dan stabilisasi milestone (*milestones stabilizations*)
- Sebuah tim besar dapat bekerja layaknya tim kecil.

Setelah proses produksi *software* selesai dilakukan, produk siap untuk dipasarkan. Umumnya harga sebuah *software* sangat rendah, yaitu harga sebuah CD kosong dan buku manual (biasanya sangat tipis). Namun, perbedaan tipe

¹²² Dafermos, *ibid.*

software, target pasar, pemasaran dan biaya promosi akan menyebabkan perbedaan harga *software*. *Software* yang dipakai untuk server, harganya jauh lebih mahal ketimbang *software* game. Karena *software* untuk server lebih kompleks dari pada *software* untuk game.

Harga *software* yang dijual secara massal untuk *end user* lebih mahal ketimbang *software* yang diproduksi untuk kalangan terbatas. *Software* yang dijual secara online, harganya berbeda dengan *software* yang dijual melalui pabrik computer, outlet resmi dan lain-lain.

Nilai sebuah *software* juga ditentukan dari *support* yang disediakan bagi *software* tersebut. Layanan purna jual, training, dan ketersediaan tenaga teknis merupakan beberapa factor yang menentukan harga sebuah *software*. Sebuah *software* yang menyediakan support yang lengkap tersebut, harganya lebih mahal daripada *software* yang menyediakan fasilitas minim. Selain itu juga karakteristik *software* (untuk *end-user* atau server) menentukan perbedaan support yang diberikan perusahaan *software* terhadap produk tersebut.

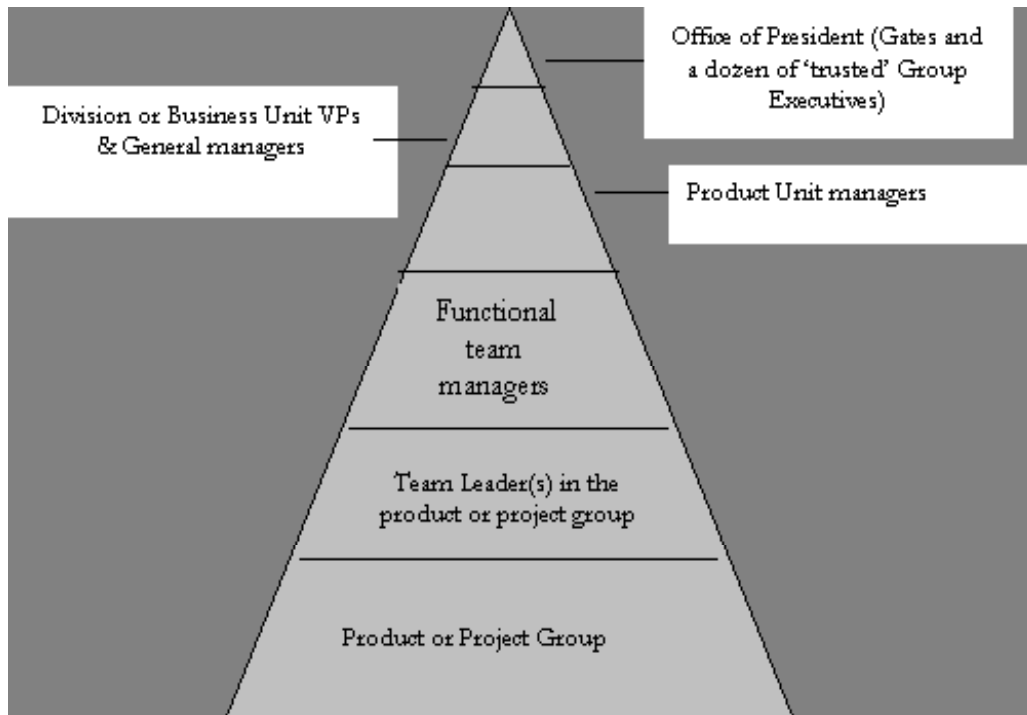
Dalam memasarkan produknya, Microsoft berpegang teguh pada keyakinan bahwa sebuah *software* yang diluncurkan harus bebas dari kesalahan. Ini dilakukan untuk menghindari complain dari pelanggan. Eric Raymond mendefinisikan proses bisnis/keyakinan Microsoft sebagai *the cathedrals*¹²³, yaitu

a certain critical complexity above which a more centralized, a priori approach was required... the most important software (operating systems and really large tools like Emacs) needed to be built like cathedrals, carefully crafted by individual wizards or small bands of images working in splendid isolation, with no beta to be released before its time (cetak tebal oleh penulis).

¹²³ M.A. Cusumano and R.W. Selby, dalam Dafermos, ibid, 2001

Bill Gates memainkan peran yang sangat vital dalam mempertahankan *software* sebagai sesuatu yang memiliki hak cipta (*copyrighted*). Microsoft telah lama mendominasi pasar dengan melisensi hak-hak ciptanya dan terbukti hal ini adalah langkah yang sangat inovatif.

Managemen di Microsoft sangat hirakis karena semua keputusan diambil oleh Bill Gates dan para presidennya. Para karyawannya dilarang untuk memotong jalur birokrasi-hirarkis ini. Para karyawan di Microsoft, dari berbagai level bahkan tidak mengetahui kapan produk terbaru akan diluncurkan. Bill Gates mengharapkan karyawannya terbiasa dengan keadaan ambigu, dimana mereka berada dalam situasi yang serba tidak pasti. Misalnya, para developer tidak pernah tahu kapan sebuah produk akan diluncurkan, fitur-fitur baru yang ditambahkan pada produk terbaru, bahkan nama produk tersebut. Di level manager, mereka diharapkan untuk selalu siap sedia dalam menghadapi tantangan yang datang dari para pesaingnya atau bahkan dari pelanggannya. Misalnya perusahaan hardware tidak lagi tergantung pada *software*-ware buatan Microsoft atau pelanggan yang tidak lagi meng-up grade *software/system* operasi mereka. Microsoft sangat menekankan bahwa menjadi perusahaan yang besar dan kaya bukan jaminan bagi sukses di masa depan dan menginginkan para manager untuk mempertahankan kewaspadaannya.



Bagan 2: Rantai Komando di Microsoft ¹²⁴

Hampir semua pengembangan produk dilakukan di satu tempat yaitu di Redmond, Washington D.C, meskipun Microsoft memiliki beberapa kantor cabang yang tersebar di seluruh dunia. Pemusatan pengembangan produk ini dilakukan agar arus informasi dapat dipercepat dan komunikasi *face-to-face* dapat terfasilitasi. Dengan demikian, jika muncul masalah, dapat segera teratasi.

Hubungan antara Microsoft dengan pelanggannya –dalam hal ini adalah *user-* dibina melalui pengorganisasian feedback dari pelanggan. Setiap hari, secara acak Microsoft menelepon ribuan orang/user untuk memeriksa apakah segala sesuatu berjalan dengan baik dan apakah *support service* telah membantu

¹²⁴ Dafermos, *ibid*, 2001.

mereka menyelesaikan masalah. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan masukan dari pelanggan terkait dengan hal-hal tersebut.

Microsoft menyediakan referensi teknis bagi developer, dalam berbagai majalah yang diterbitkan oleh Microsoft, seperti Microsoft Systems Journal (MSJ). Referensi ini tersedia di situs Microsoft Developer Network (MSDN), dimana pengaksesnya diharuskan untuk membayar biaya langganan. Dengan biaya tambahan, situs ini juga menyediakan versi beta dari sebuah produk untuk diakses dan didownload. Beberapa tahun terakhir, Microsoft meluncurkan situs komunitas bagi developer dan user dengan nama Channel9 yang menyediakan fitur modern seperti wiki dan forum internet.

Sebagian besar dukungan teknis gratis yang disediakan oleh Microsoft tersedia secara online di Usenet Newsgroup. Hampir semua produk Microsoft memiliki newsgroupnya sendiri. Keberadaan newsgroup ini dimonitor oleh karyawan Microsoft. Orang-orang yang telah memberi kontribusi yang signifikan di newsgroup dapat dipilih oleh komunitas tersebut atau karyawan Microsoft untuk mendapatkan status Microsoft Most Valuable Professional (MVP). MVP adalah status yang diberikan pada seseorang terkait dengan apa yang telah dilakukan untuk mengembangkan produk Microsoft. Mereka yang mendapatkan status ini akan mendapatkan keistimewaan tertentu dan keuntungan-keuntungan lain.

Secara ringkas, model pengembangan yang dilakukan oleh *open source* dan Microsoft dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3: Perbandingan Model Microsoft dan Linux

No	Rincian yang diperbandingkan	Microsoft (fisik)	Linux (virtual)
1	Pengembangan Proses bisnis	Linear	Paralel
2	Biaya pengembangan	Tinggi	Rendah
3	Biaya koordinasi	Tinggi	Rendah
4	Model organisasi	Tersentralisasi	Terdesentralisasi
5	Manajemen	Hirarkis	Komunitas yang kolaboratif
6	Level hirarkis	Ada beberapa	Yang ada hanyalah komunitas yang kolaboratif, tapi tidak birokratis.
7	Modularitas	Rendah	Tinggi
8	Fungsi pengetahuan (akses, distribusi, penyebaran, penciptaan, pemanfaatan)	Rendah	Masif
9	Pembelajaran organisasional	Linear	Paralel
10	Sistem	Tertutup	Terbuka
11	Hubungan antara pengguna (users) dan pencipta (producers)	Terpisah	Saling mempengaruhi
12	Jumlah partisipan	Terbatas	Tidak terbatas
13	Transparansi produk	Tidak ada (<i>copyright</i>)	Masif (<i>copyleft</i>)
14	Transparansi dalam pengambilan keputusan	Rendah	Masif
15	Inovasi produk	Rendah	Tinggi
16	Inovasi dalam bidang organisasi	Tinggi	Masif
17	Ekonomi Manajemen Jaringan	Ofensif	Kolaboratif
18	Biaya yang dikeluarkan untuk sebuah platform	Tinggi	Rendah
19	Fleksibilitas platform	Rendah	Tinggi
20	Penggunaan standard	Rendah	Tinggi

Bab III. Dinamika Gerakan *Open source* sebagai Gerakan Sosial Baru

1. Dinamika Gerakan Open Source

1. 1. Perubahan Preferensi Pemerintah terhadap Kekayaan Intelektual dan *Software*: Upaya Melepaskan Diri dari Ketergantungan

Pemerintah sebagai pemegang mandat untuk mengelola negara merupakan segmen pasar yang sangat strategis bagi kalangan industri, khususnya industri *software*. Jika sebuah departemen milik pemerintah menggunakan komputer untuk memperlancar kinerja dan melayani publiknya, maka pemerintah harus menyediakan anggaran pengadaan komputer dan *supporting system*nya. Padahal umumnya sebuah departemen memiliki ribuan komputer dan sebuah negara umumnya memiliki beberapa departemen atau kantor dengan kebutuhan dan spesifikasi komputer dan *supporting system*nya masing-masing. Oleh karena itu, menggunakan *software* bajakan akhirnya dilakukan oleh kalangan pemerintah, meski mereka sangat menyadari bahwa hal tersebut adalah illegal.

Fakta tersebut secara jelas menunjukkan bahwa meski hanya menyumbang pemasukan yang relatif kecil, pemerintah merupakan segmen yang perlu mendapat perhatian dari kalangan industri. Berdasarkan perkiraan analisis ekonomi, pemasukan yang diperoleh dari kalangan pemerintah sebagai pelanggan Microsoft hanya berjumlah kurang dari 10 % dari total pemasukan perusahaan ini. Namun perilaku pemerintah beberapa negara akhir-akhir ini membuat Microsoft waspada terhadap beberapa kemungkinan yang dapat menyebabkan turunnya pendapatan perusahaan ini.

Salah satu kasus perubahan preferensi pemerintah dalam dunia komputer

yang paling terkenal adalah kasus migrasi *software* kota Munich, Jerman. Pada bulan Mei 2003, kota Munich, Jerman, memutuskan untuk tidak lagi menggunakan Microsoft Windows sebagai operating system (OS) bagi 14.000 komputer milik pemerintah lokal. Pemerintah kota Munich melalui keputusan senat kota, telah menetapkan Linux sebagai operating system yang baru¹²⁵.

Meskipun dari sisi finansial keputusan migrasi yang dilakukan oleh kota ini tidak berpengaruh besar terhadap pendapatan Microsoft, namun keputusan yang diambil tersebut sangat mengejutkan Microsoft. Keputusan yang diambil oleh kota Munich membuat Microsoft mengambil beberapa langkah cepat. Steve Ballmer, Direktur Eksekutif Microsoft memperpendek hari liburnya di Swiss dan bergegas datang ke Munich untuk membujuk walikota agar merubah keputusan tersebut. Melalui lobby, Microsoft menawarkan potongan harga yang cukup besar -mendekati harga *software* Linux- dan berbagai fasilitas lain seperti pelatihan, support dan lain sebagainya untuk kota Munich. Namun kota itu tak bergeming. Bagi Munich, keputusan yang diambil tidak hanya berkaitan dengan persoalan harga murah sebuah *software*, namun lebih pada persoalan ideologi. Pemerintah dan penduduk kota Munich ingin mengontrol masa depan mereka sendiri, khususnya dalam bidang IT dan melalui teknologi. Mereka tidak ingin menyerahkan fungsi-fungsi pemerintahan ke tangan vendor komersial yang menggunakan standard proprietary. Bagi warga Munich, standard proprietary lebih cocok diterapkan di bidang swasta.

Apa yang terjadi di Munich 3 tahun lalu, kini mulai menyebar di seluruh dunia. Pemerintah sebagai salah satu customer dalam industri *software*, kini mulai

¹²⁵ *Microsoft at the power point*, The Economist, 11 September 2003. Lebih lengkap lihat di www.economist.com

berpaling dan menggunakan *open source software* sebagai sistem operasi atau aplikasi-aplikasi perkantoran lainnya. Negara-negara seperti Prancis, Brazil, China, Malaysia kini mulai mengganti sistem operasi dan aplikasi komputer lain dengan *open source software*. Jepang, Korea dan China, bekerja sama untuk mengembangkan *open source software* sebagai alternatif *software* Microsoft. Bahkan Jepang telah mengalokasikan dana sebesar 1 miliar yen atau setara dengan \$ 9 juta untuk proyek pengembangan tersebut¹²⁶. Sedangkan di level regional, DPRD DIY telah memutuskan untuk mengganti semua *software* komputer di seluruh instansi pemerintah dengan Linux¹²⁷.

Motif pemerintah untuk beralih menggunakan *open source software* berbeda-beda. Beberapa negara bagian di Amerika Serikat lebih fokus pada persoalan *total cost of ownership* (TCO)¹²⁸ dan fleksibilitas. Sementara negara-negara Eropa cenderung lebih memusatkan perhatian pada konsep, ideologi atau nilai-nilai *open source*. Alasan Jepang lebih pada persoalan ekspor-impor. Jepang lebih suka mengekspor *software* ketimbang mengimpornya dari negara lain. Sedangkan China lebih tertarik untuk menggunakan apa yang mereka kembangkan, dan saat ini mereka sedang mengembangkan aplikasi berbasis Linux.

¹²⁶ The Economist, 11 September 2003.

¹²⁷ Kompas Jogja, 9 Februari 2006

¹²⁸ *Total cost of ownership* (TCO) adalah harga kepemilikan sebuah system operasi. Umumnya ketika sebuah perusahaan membeli komputer, mereka menganggapnya sebagai sebuah investasi dan mengharapkan adanya nilai tambah dari pembelian komputer tersebut. Semakin bagus kinerja sebuah komputer, makin bagus pula nilai investasi benda tersebut. Oleh karena itu, harga beli *software* bukanlah satu-satunya penentu dalam membeli *software*. Ada beberapa hal yang menjadi pertimbangan sebelum membeli system operasi atau *software*, seperti support ervice, kebutuhan hardware dan lain-lain. Lebih lengkap lihat www.wikipedia.org.

Bagi beberapa negara, persoalan tingginya biaya yang harus dikeluarkan terkait dengan pembelian lisensi sistem operasi seperti Microsoft Windows, merupakan isu utama yang menjadi penyebab migrasi. Hal ini dikarenakan, masih banyak negara yang berada pada situasi krisis ekonomi. Sebagai gambaran, untuk bisa menjalankan komputer, diperlukan sebuah sistem operasi seperti Microsoft XP atau Windows 98 SE (*Second Edition*) dan aplikasi lain sesuai kebutuhan (mengetik, membuat tabel, grafik dan lain-lain). Lisensi sebuah sistem operasi seperti Windows XP atau Windows 98 dijual dengan harga 85 dollar AS, sedangkan harga satu paket Microsoft Office sekitar 200 dollar AS, jauh lebih mahal dibandingkan SO Windows XP. Dengan kemampuan finansial yang rendah, bagi beberapa negara biaya yang harus dikeluarkan untuk satu unit komputer yang lengkap, sangatlah tinggi. Padahal perjanjian lisensi (*license agreement*) sebuah *proprietary software* umumnya melarang penggunaan satu lisensi untuk beberapa komputer ¹²⁹. Hal ini berimbas pada alokasi anggaran pemerintah yang cukup besar untuk pengadaan *software* komputer.

Oleh karena itu, ketika *open source software* menyediakan alternatif yang dapat mengurangi biaya pengadaan *software* komputer, beberapa negara melihat hal ini sebagai peluang. *Open source software* mampu meminimalisir biaya yang harus disediakan hingga lebih dari setengah biaya yang harus dikeluarkan jika menggunakan *proprietary software*. Sistem operasi *open source* dapat diperoleh dengan harga yang sangat murah, bahkan gratis. Seseorang tinggal mendownload

¹²⁹Dalam *Licence agreement software* proprietary seperti Microsoft, terdapat klausul yang menyatakan larangan menggandakan *software* untuk digunakan pada beberapa komputer. Pembelian lisensi hanya berlaku untuk satu komputer. Pelanggaran klausul ini sering disebut sebagai pembajakan dan barang siapa yang melanggarnya akan dikenai sanksi sesuai Undang-undang Hak atas Kekayaan Intelektual. Lebih lengkap lihat appendix tentang perbandingan lisensi *proprietary software* dan GPL.

di internet untuk mendapatkan sistem operasi yang diinginkan.

Selain masalah biaya, alasan untuk melakukan migrasi oleh beberapa negara adalah untuk mengembangkan industri lokal. Dengan model pengembangan *software* sebagaimana telah dijelaskan, *open source software* menawarkan beberapa keuntungan bagi pengembangan industri *software* lokal. Hal ini umumnya disebabkan karena beberapa negara berkembang tidak memiliki industri *software* lokal. Bahkan jika negara tersebut memiliki industri *software*, umumnya mereka mengalami kendala seperti terbatasnya integrasi dan layanan yang mampu mereka sediakan seperti halnya *proprietary software*. Dukungan dan pelayanan pelanggan seperti memperbaiki fitur, menyesuaikan *software* dengan kebutuhan pengguna atau mengintegrasikannya dengan *software* lain memerlukan akses terhadap kode-kode *software*. Bagi pengembang *software* lokal, *Open source* telah menyediakan seluruh akses terhadap kode-kode tersebut secara bebas.

Persoalan bahasa seringkali menjadi hambatan untuk bisa menjalankan perintah di komputer. Oleh karena itu, pengembangan sebuah *software* dengan perintah dalam bahasa lokal menjadi alasan bagi beberapa negara untuk mendukung *open source software*. Sebagai contoh, pemerintah Afrika Selatan telah mendanai sebuah proyek untuk menerjemahkan *software* aplikasi OpenOffice.org ke dalam 11 bahasa resmi di Afrika Selatan. Sedangkan Microsoft hanya menyediakan satu bahasa resmi Afrika Selatan, yaitu bahasa Inggris.

Masyarakat Islandia bahkan menyatakan alasan migrasi sistem operasi yang mereka gunakan di negara tersebut adalah karena Microsoft menolak untuk menerjemahkan bahasa yang digunakan dalam *software* ke dalam bahasa lokal

mereka. Alasan penolakan Microsoft adalah semata-mata karena pengguna *software* di negara tersebut relatif lebih sedikit dari keseluruhan jumlah pengguna *software* di seluruh dunia. Sehingga Microsoft menganggap bahwa proyek penerjemahan ke dalam bahasa lokal negara tersebut tidak signifikan dengan pendapatan yang diperoleh¹³⁰.

Menurut analisis dari lembaga riset RedMonk, proyek penerjemahan ini merupakan bentuk lokalisasi yang sangat efektif bagi pemberdayaan masyarakat lokal¹³¹.

"From an emerging markets perspective, open source is very effective at localisation, while Microsoft looks at how big the market is and how strategic it is before it makes a decision,"

Alasan lain adalah keinginan untuk lepas dari ketergantungan dan kendali perusahaan *software* proprietary. Keputusan pemerintah Munich adalah bukti nyata dari keinginan tersebut. Beberapa negara lain seperti Peru, Mexico dan negara-negara Amerika Latin lainnya juga mengumumkan alasan serupa. Bagi negara-negara tersebut, Microsoft identik dengan kapitalisme dan amerikanisme¹³². Format data terbuka yang ditawarkan oleh *open source* memberikan banyak peluang bagi publik untuk mengakses informasi dari pemerintah. Sedangkan pada *software* proprietary, sebuah organisasi cenderung untuk dikendalikan oleh siklus up-grade *software* dari perusahaan *software*. Hal ini disebabkan karena model pengembangan *software* proprietary yang menekankan pada kesempurnaan akhir sebuah *software*. Apabila terdapat kelemahan, virus, celah dan lain-lain yang muncul setelah *software* diluncurkan, perbaikan hanya bisa dilakukan pada versi

¹³⁰ Tersedia di http://www.seattletimes.com/news/technology/html98/ice1_063098.html

¹³¹ *Open source : Developing markets and anti-Americanism*, ZDNet UK, 14 November 2005. Lebih lengkap lihat: www.zdnet.uk. Diakses Desember 2005.

¹³² *Peru Discovers Machu Penguin*, Wired News, 22 April 2002. Lebih lengkap lihat: www.wirednews.com. Diakses Juni 2004.

berikutnya. Pemerintah dan kalangan IT mulai merasakan hal ini sebagai hambatan.

1. 2. Perubahan Peta Industri Teknologi Informasi

Pengaruh lain yang muncul akibat kemunculan gerakan *open source* adalah berubahnya peta industri teknologi informasi dan komunikasi dunia. Keunikan model pengembangan seperti yang dilakukan oleh komunitas ini telah membawa perubahan yang sangat drastis dalam model pengembangan *software* konvensional khususnya dan industri teknologi informasi umumnya.

Salah satu perubahan dalam industri IT adalah inisiatif yang dilakukan oleh Microsoft dengan membuka akses terhadap beberapa *source code software* Microsoft Windows. Sebuah proyek bernama “*Shared Source*” sedang dikembangkan oleh Microsoft. Proyek ini memungkinkan pelanggan Microsoft maupun programmer mendownload *source code* terbatas milik perusahaan tersebut. Melalui proyek ini, pelanggan atau programmer dapat memodifikasi *source code* sesuai kebutuhan mereka. Saat ini lebih dari 1,5 juta pengembang/programmer dari 60 negara termasuk Korea Selatan saling berbagi *source code* mereka¹³³. Microsoft sendiri mengumumkan bahwa komunitas *Shared source* telah mencapai 1 juta partisipan sejak pertama kali diluncurkan pada bulan Juni 2003¹³⁴. Partisipan dalam komunitas ini termasuk pelanggan, pemerintah, rekanan, akademisi dan perorangan.

Shared source adalah tipe lisensi program yang membolehkan akses

¹³³ *Executive: Microsoft Evolving To Coexist with Linux Camps*, Linux News, 26 April 2005. Lebih lengkap di: www.linuxnews.com, diakses Desember 2005

¹³⁴ *Microsoft's shared source community grows to 1 million*, 15 Maret 2004, tersedia di: www.microsoft.com/presspass/press/2004/mar04/03-15millionpr.mspx, diakses November 2005

kontrol pada *source code* sebuah produk, seluruhnya atau sebagian saja. *Shared source* bukanlah jenis lisensi tertentu, karena terdapat banyak sekali program-program *shared source* dengan berbagai macam jenis lisensi atau batasannya sendiri¹³⁵.

Target utama dari inisiatif ini adalah:

Pelanggan Microsoft seperti pemerintah, Original Equipment Manufactures (OEMs) dan perusahaan swasta.

Pengembang baru seperti aplikasi CE.Net dan ASP.Net

Penelitian dan pengajaran

Kesempatan bisnis bagi rekan Microsoft.

Sumber-sumber Windows tersedia bagi beberapa perusahaan besar, 125 universitas dan 15 'entitas asing' seperti NATO, Uni Eropa dan pemerintah Selandia Baru, Australia, China, Taiwan, Rusia dan Amerika.

Meskipun lisensi *shared source* membuka akses terhadap *source code*, akan tetapi menurut aktivis gerakan ini, *shared source* bukanlah *open source*, karena tidak ada satupun lisensi program tersebut membolehkan penggunaan komersial untuk memodifikasi kode. Sebagian besar program melarang akses kode bagi kelompok, lembaga atau rekanan tertentu. Beberapa program seperti *Shared source Common Language Infrastructure* (Shared source-CLI), membolehkan modifikasi bagi penggunaan non-komersial dan redistribusi kode oleh siapapun. Sebaliknya Enterprise Source Licensing hanya membolehkan institusi pemerintah untuk melihat-lihat kode, tapi tidak boleh melakukan modifikasi atau redistribusi.

¹³⁵ *Shared Source*, www.wikipedia.org. Diakses November 2004

Menurut penjelasan yang diberikan oleh Microsoft dalam press realese-nya, lisensi *shared source* menyediakan berbagai keuntungan bagi pengguna akhir (end user) yang tidak terwakili dalam lisensi *proprietary software*. Terutama mengenai ketersediaan *source code* sebagai referensi saat mengembangkan system pelengkap (complementary systems). Sebagai contoh, dengan memiliki *source code* sebuah system operasi dalam porsi yang signifikan, seorang developer yang mengembangkan aplikasi tertentu dapat terbantu untuk memelihara stabilitas dan konsistensi program mereka sendiri. Ketersediaan *source code* juga membolehkan adanya review dan audit dari sudut pandang keamanan, sesuatu yang dimandatkan oleh perusahaan besar dan pemerintah.

Shared source juga memberi keuntungan bagi pemegang *copyright* dengan memberi kontrol yang lebih ketat pada penggunaan produk mereka daripada lisensi *open source*. Sementara dari sudut pandang perusahaan yang biasanya mengembangkan *proprietary software*, lisensi *shared source* adalah sebuah transisi kecil yang harus dibuat dan mungkin dilihat sebagai langkah awal menuju lisensi *open source* yang sesungguhnya. Sedangkan dari sudut pandang end-user dan pencipta *software*, lisensi ini memberi banyak keuntungan dan kekurangan lisensi *open source*. Akan tetapi, dari sisi developer 'downstream', *shared source* justru menghentikan beberapa hak yang diberikan oleh lisensi *open source*.

Adapun jenis-jenis lisensi yang disediakan oleh Microsoft *Shared source* Initiatives adalah sebagai berikut:

Microsoft Enterprise Source Licensing.

Melalui lisensi ini, Microsoft memberikan akses bagi organisasi pemerintah dan perusahaan terhadap beberapa versi system operasi Microsoft

Windows. Lisensi ini termasuk lisensi yang paling ketat, karena sama sekali tidak membolehkan modifikasi kode. Program ini dimulai pada bulan Juli 2003 sebagai bentuk usaha untuk memenangkan kontrak pemerintah yang menguntungkan dan sebagai respon terhadap meningkatnya popularitas Linux. Program ini juga dikenal dengan sebutan *Government Software Program (GSP)*.

Microsoft Windows Academic Licensing.

Program ini menyediakan kode dan teknologi kernel Microsoft Windows untuk keperluan pengajaran di universitas. Program ini juga memasukkan kurikulum dan proyek-proyek pengajaran.

Microsoft Shared source Common Language Infrastructure (CLI).

Lisensi ini adalah lisensi pertama yang didistribusikan secara luas. Lisensi ini membolehkan modifikasi non-komersial dan distribusi *source code*, selama distribusi tersebut memasukkan lisensi original.

Apa yang dilakukan oleh Microsoft melalui inisiatif tersebut merupakan sebuah perubahan sikap yang sangat besar terhadap keberadaan gerakan *open source*. Hal ini disebabkan karena model pengembangan yang dilakukan oleh Microsoft sejak awal memang berbeda dengan model pengembangan komunitas *open source*. Sebagaimana telah dijelaskan, Microsoft dan banyak perusahaan *software* konvensional memperlakukan *source code* sebagai sesuatu yang bersifat rahasia dan harus dilindungi. Selain itu, model pengembangan *software* konvensional tidak memberikan peluang bagi *software* yang belum ‘sempurna’ untuk dirilis di pasaran. Akan tetapi, dengan model lisensi *shared source*, Microsoft perlahan-lahan telah mengubah model pengembangan *software*.

Dengan melibatkan sebanyak mungkin programmer untuk melihat *source code* Windows, Microsoft dapat dikatakan telah mengembalikan sebagian hak masyarakat (dalam hal ini adalah programmer dan beberapa pihak yang mendapat keistimewaan/previsese) untuk memilih dan mengembangkan *software* sesuai kebutuhannya.

Perubahan sikap yang dilakukan oleh Microsoft juga dapat dikatakan sebagai perubahan strategi perusahaan ini terhadap gerakan *open source* . Ini disebabkan karena respon yang diberikan oleh Microsoft pada awal kemunculan gerakan ini sangat buruk. Dalam berbagai kesempatan dan forum, beberapa petinggi Microsoft mengeluarkan pernyataan atau cap negatif pada model pengembangan *open source* . Misalnya dalam Halloween Document, disebutkan bahwa *open source* adalah ancaman besar ¹³⁶. Steve Ballmer (CEO Microsoft) bahkan menyebut *open source* sebagai ‘kanker ganas’, tak ketinggalan, Bill Gates mengatakan bahwa General Public Licence (GPL) seperti Pac-Man ¹³⁷. Pac-Man adalah game komputer dengan tokoh utama bernama Pac-Man. Ia mempunyai tugas untuk keluar dari labirin permainan dengan memakan apapun yang ada didepannya/menghalangi jalannya.

¹³⁶ Halloween Document adalah sebuah dokumen internal yang berisi strategi bagaimana Microsoft Corporation mensikapi keberadaan gerakan *open source* pada bulan Agustus 1998. Dokumen ini bocor dan sampai ke tangan Eric Raymond, salah seorang hacker di komunitas *open source* . Oleh Raymond dokumen ini kemudian di sebarluaskan di internet melalui situs *Open source* Initiatives (OSI). Microsoft awalnya tidak mengakui keberadaan dokumen itu, namun kemudian menyatakan bahwa dokumen tersebut adalah dokumen resmi. Perdebatan dan komentar mengenai strategi Microsoft dalam dokumen tersebut kemudian berkembang menjadi sangat besar. Dokumen ini menjadi penanda bagaimana reaksi dan strategi Microsoft dalam menghadapi perkembangan *open source* /Linux. *Halloween Document, Open source* Initiatives, www.osi.org

¹³⁷ *The agenda behind Microsoft Shared Source*, 21 September 2004, lebih lengkap lihat di: <http://www.computerweekly.com/Home/Default.aspx>. Diakses Januari 2005.

Pernyataan dan sikap negatif yang dimunculkan oleh perusahaan ini sedikit banyak mempengaruhi pendapatan Microsoft. Tingkat pertumbuhan total unit Linux yang dipasarkan mencapai 93,2 % dari tahun 1998 hingga tahun 2000, sementara Windows hanya 23,6%. Unit baru yang dikapalkan, atau pangsa pasar produk baru mereka dalam dua tahun terakhir ini statis pada 38 persen saja. Sedangkan Linux menurut perusahaan survei International Data Corp (IDC), antara tahun 1998-2000 telah mampu menggeser penggunaan Unix dan Netware hingga berada di posisi kedua kini setelah Windows NT, yaitu naik dari 16 menjadi 25 persen. Sementara itu semua operasi lainnya turun, termasuk Netware dan Unix. Kenaikan penggunaan Linux pada tahun 1998, masih menurut IDC, mengalami lonjakan 190 persen dari tahun 1997. Lalu, bila melihat jumlah penggunaanya, juga terjadi peningkatan tajam. Pada tahun 1998 pengguna Linux tercatat sekitar 7,5 juta orang, mengalami kenaikan 212 persen dibandingkan tahun sebelumnya¹³⁸.

Oleh karena itu, tak heran jika Microsoft kemudian merubah strateginya dan mulai merangkul komunitas ini. Pernyataan Craig Mundie, Senior Vice President for Advanced Strategies and Policy Microsoft, berikut menunjukkan perubahan sikap Microsoft terhadap komunitas ini:

*"There are elements to [Open source] that are good for our customers and partners, such as its fostering of the development community, improved feedback loops and augmented debugging."*¹³⁹

Perubahan sikap Microsoft terhadap komunitas *open source* hanyalah salah satu bagian dari perubahan peta industri teknologi informasi. Microsoft bisa

¹³⁸ *ibid*

¹³⁹ *Microsoft guns for Open source* , PCPro, Mei 2001, Lebih lengkap <http://www.pcpro.co.uk/news/19809/microsoft-guns-for-open-source.html>

dikatakan perusahaan *software* ‘terakhir’ yang akhirnya mau berkooperasi dengan gerakan *open source* . Sebelumnya, perusahaan *software* besar lain seperti IBM, Apple Macintosh, Oracle dan lain sebagainya telah menyatakan dukungannya terhadap *open source* . Dukungan tersebut diwujudkan melalui banyak hal, misalnya dengan mengembangkan hardware komputer yang kompatibel dengan *software-software* yang dikembangkan oleh komunitas ini, seperti yang dilakukan oleh IBM. Perlu diketahui, di masa-masa awal pengembangan *open source* , hanya sedikit hardware komputer yang dapat bekerja diatas platform *open source* /Linux. Saat ini, hampir sebagian besar hardware komputer bekerja dengan baik diatas platform ini ¹⁴⁰. Dukungan lain diwujudkan dengan mengucurkan sejumlah dana untuk membantu pengembangan proyek-proyek *open source* yang terdapat di Sourceforge, situs pengembangan proyek *open source* terbesar saat ini.

1. 3. Penegakan Hukum dalam Industri IT: Kasus *Antitrust* dan Penyalahgunaan Lisensi GPL

Pada bulan Mei 1998, Depertemen Kehakiman Amerika Serikat (United Sates Departement of Justice) dan 12 negara bagian Amerika Serikat menyampaikan berkas tuntutan Pengadilan Distrik Colombia. Tuntutan tersebut ditujukan kepada Microsoft Corporation dengan tuduhan bahwa perusahaan ini telah melakukan monopoli dalam hal penjualan system operasi dan *web browser*.

Isu utama kasus ini adalah apakah Microsoft telah melakukan *bundle software web browser* Internet Explorer dalam system operasi Microsoft Windows. Diduga, dengan melakukan *bundling web browser* tersebut, Microsoft

¹⁴⁰ Hasil diskusi terbatas dengan komunitas Linux Indonesia melalui mailing list: linux-aktivis@linux.or.id, bulan April 2005.

telah memenangkan ‘perang’ antara sesama browser –terutama dari segi penjualan- karena setiap pengguna Microsoft Windows memiliki copy Internet Explorer. *Bundle software web browser* seperti ini dianggap telah menutup kesempatan pengguna untuk menggunakan web browser lain seperti Netscape Navigator, sehingga mematikan pesaingnya. Sementara itu, menurut Microsoft, penyatuan Microsoft Windows dengan Internet Explorer adalah hasil dari inovasi dan kompetisi yang dilakukan oleh kedua belah pihak. Oleh karena itu, kedua *software* tersebut adalah produk yang sama dan pengguna mendapatkan keuntungan karena IE tersedia secara bebas/gratis ¹⁴¹.

Kasus ini menimbulkan perdebatan. Mereka yang kontra dengan posisi Microsoft beranggapan bahwa *software* browser adalah produk yang berbeda dan terpisah dengan system operasi, sehingga tidak perlu digabungkan. Apalagi IE juga tersedia untuk Macintosh. Selain itu, IE dianggap tidak sepenuhnya bebas karena biaya pengembangan dan pemasarannya menyebabkan harga Windows menjadi lebih mahal. Sebaliknya, mereka yang pro dengan Microsoft menyatakan bahwa web browser bukanlah *software*, melainkan fitur sebuah system operasi.

Setelah melalui rangkaian sidang, dengar pendapat, pemaparan bukti-bukti dan saksi, pada bulan Agustus 2000, pengadilan akhirnya menyatakan bahwa Microsoft terbukti telah melakukan monopoli dan telah melanggar hukum antitrust sebagaimana yang telah diatur oleh Negara dalam Sherman Act, sections 1 dan 2. Untuk itu, Microsoft diharuskan untuk memecah perusahaan ini menjadi dua unit produksi, yaitu unit produksi system operasi dan unit produksi komponen *software* lainnya.

¹⁴¹ *United States v. Microsoft*, Wikipedia, www.wikipedia.org.

Kasus ini merupakan salah satu kasus antitrust¹⁴² yang dihadapi oleh Microsoft. Pada tahun 1995, Divisi Antitrust pada Departemen Kehakiman Amerika Serikat menggugat rencana perusahaan ini mengakuisisi Intuit, Inc, sebuah perusahaan pengembang *software* keuangan yang cukup dominan pada saat itu. Menurut Divisi Atitrust, jika rencana akuisisi ini dijalankan, maka gabungan kedua perusahaan tersebut akan menguasai 90 % pasar *software* keuangan. Ini artinya, potensi terjadinya monopoli akibat gabungan perusahaan tersebut sangatlah besar dan hal tersebut melanggar undang-undang anti monopoli. Pengadilan menerima argumen yang disampaikan oleh Divisi Antitrust tersebut. Namun sebelum sidang dilaksanakan, Microsoft telah mengumumkan pembatalan rencana akuisisi tersebut¹⁴³.

Gugatan demi gugatan yang dialamatkan pada Microsoft makin menyebar ke seluruh dunia. Baru-baru ini para pengacara Komisi Eropa menyatakan bahwa Microsoft telah melanggar UU Anti Monopoli dan menuntut perusahaan ini membayar denda sebesar \$ 617 Juta dan meminta agar perusahaan ini mengganti model bisnisnya¹⁴⁴.

Di Korea Selatan, Microsoft mendapat gugatan dari sebuah perusahaan komunikasi terbesar, Daum Communication, karena telah membundle *software*

¹⁴² Antitrust atau hukum kompetisi adalah aturan hokum yang bertujaun untuk mendorong kompetisi ekonomi dan bisnis dengan melarang kegiatan atau perilaku anti-kompetisi dan praktek-praktek bisnis tidak fair/unfair. Dalam hal ini pemerintah bertndak sebagai regulator, yang mengatur hokum antitrust dan bertanggung jawab terhadap aturan-aturan lain yang terkait dengan perlindungan konsumen. Istilah antitrust berasal dari hokum Amerika Serikat yang awalnya diformulasikan untuk memerangi 'business trust' atau biasa dikenal dengan istilah kartel. Negara lain menyebutnya dengan istilah hokum kompetisi/competition law. Saat ini, banay Negara yang memiliki hokum antitrust dalam berbagai bentuk dan format. Lebih lengkap lihat di www.wikipedia.org.

¹⁴³ *Antitrust and The Internet: Case Microsoft/Intuit*, Netlitigation, <http://www.netlitigation.com/netlitigation/antitrust/summary.htm>, diakses Januari 2005.

¹⁴⁴ *Microsoft broke antitrust law to seal monopoly, EU says*, Computer World, 28 April 2006. <http://www.computerworld.com/softwaretopics/os/story/0,10801,110982,00.html>

aplikasi Windows Media Player dan Instan Messenger dalam system operasinya. Langkah bundel gratis tersebut dinilai sebagai kompetisi yang tidak adil. Pasalnya perusahaan-perusahaan kecil yang menjual aplikasi sejenis itu merasa tersaingi¹⁴⁵. South Korea Fair Trade Commission (KFTC) beranggapan bahwa Microsoft telah melanggar UU anti monopoli dan mengenakan kompensasi sebesar US \$ 30 juta untuk membayar Daum Communication yang telah menjadi korban praktek perdagangan curang (*unfair trade*). KFTC juga meminta Microsoft untuk memisahkan aplikasi tersebut dalam system operasi Microsoft Windows yang dijual di Korea.

Cerita tentang gugatan yang dialamatkan pada Microsoft muncul dari kalangan yang merasakan praktek-praktek perdagangan curang (*unfair trade*) yang dilakukan oleh perusahaan ini. Gugatan umumnya datang dari sesama perusahaan proprietary atau pihak pemerintah, terutama disebabkan karena praktek-praktek monopoli atau pelanggaran aturan-aturan anti monopoli. Dalih perlindungan terhadap *copyright* yang berujung pada model bisnis monopolitis, tidak lagi bisa digunakan karena semua pihak sangat menyadari hak dan kewajibannya. Penegakan hukum dalam dunia TI tidak hanya dilakukan untuk melindungi hak cipta sebuah perusahaan proprietary. Dari kalangan *open source*, juga dilakukan upaya-upaya perlindungan terhadap produk yang dihasilkan oleh gerakan ini. Sebagai sebuah komunitas dan gerakan yang memiliki model pengembangan yang unik, produk yang dihasilkan sangatlah rentan terhadap penyalahgunaan. Ini disebabkan karena lisensi GPL menyatakan bahwa *source code* sebuah *software* haruslah dibiarkan bebas. Konsekuensinya, pihak-pihak

¹⁴⁵ *Tersandung Aturan Antimonopoli, Windows Tak Aman di Korsel*, Detikinet, 29 Oktober 2005. <http://detikinet.com/index.php/detik.read/tahun/2005/bulan/10/tgl/29/time/134834/idnews/471674/idkanal/399>

yang berpikiran sempit dan jahat dapat mengambil keuntungan dari kerja keras anggota komunitas ini.

Untuk menyikapi hal-hal tersebut, sebuah proyek perlindungan terhadap produk-produk komunitas *open source* telah dirintis. Jika Microsoft dan banyak perusahaan proprietary lain yang tergabung dalam *Business Software Association* (BSA) dengan getol mengkampanyekan anti pembajakan, maka apa yang dilakukan oleh *gpl-violation.org* justru sebaliknya. Proyek ini bertujuan untuk menjaga agar *source code* yang berada di bawah lisensi GPL tetap bebas, meski telah digunakan untuk berbagai kepentingan.

Salah satu contoh perlindungan yang dilakukan oleh proyek ini terjadi pada tahun 2005. Proyek *gpl-violation.org* mengirimkan surat peringatan kepada sebuah perusahaan telekomunikasi Motorola karena kedapatan telah melakukan pelanggaran terhadap lisensi GPL. Motorola telah meluncurkan akses point nir-kabel (*wireless access point*) seri WA 840G, yang menggunakan system operasi berbasis Linux. Namun Motorola tidak *re-lease source code* yang digunakan dalam produknya. Pemimpin proyek *gpl-violation.org*, Harald Welte mengatakan bahwa produk Motorola seri tersebut tidak bisa direkayasa ulang karena tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh lisensi GPL¹⁴⁶. Pihak *gpl-violation.org* belum mengambil tindakan hukum untuk mengatasi pelanggaran ini. Motorola telah merespon peringatan yang disampaikan oleh proyek ini dan berjanji akan segera *re-lease source code* yang digunakan dalam produk tersebut.

Apa yang dilakukan oleh proyek *gpl-violation.org* ini merupakan suatu bentuk upaya menjaga keadilan dan keseimbangan dalam komunitas *open source*

¹⁴⁶ *Open-source programmer alleges Linux misuse*, News.com, 18 Maret 2005, http://news.com.com/Open-source+programmer+alleges+Linux+misuse/2100-7344_3-5621156.html, diakses Januari 2006

/Linux, sebagaimana yang dimaksudkan dalam lisensi GPL. Kebebasan untuk mengakses, memodifikasi bahkan meredistribusi *software* dan *source code* yang dihasilkan oleh komunitas ini, membawa konsekuensi untuk tetap menyertakan *source code* dalam setiap perubahan yang dilakukan. Bagi komunitas ini, semakin banyak orang yang melakukan perubahan atau menggunakan produk komunitas ini, justru akan makin membanggakan. Akan tetapi, diperlukan sikap fairness dalam memanfaatkan hasil-hasil pengembangan tersebut.

"While the free and open-source community is very happy to see more and more vendors adopt Linux and other GPL-licensed software, it is of great importance that those vendors comply with the respective license conditions, just like with any other software,"¹⁴⁷

1. 4. Sulitnya Melepas Belenggu Ketergantungan: Kisah Mexico

Model pengembangan *open source* /linux terbukti telah memberi inspirasi bagi industri TI dan membawa perubahan yang cukup signifikan dalam dunia ini. Namun demikian, perubahan tersebut meninggalkan beberapa cerita, yaitu ketika pengguna yang telah melakukan migrasi system operasi dari *proprietary* ke system operasi *open source* /Linux, kemudian berbalik menggunakan system operasi *proprietary* lagi. Situasi atau keadaan tersebut merupakan situasi yang sangat pelik, mengingat proses migrasi system operasi umumnya sulit dilakukan karena menyangkut factor kebiasaan.

Apa yang terjadi di Mexico memberikan gambaran mengenai sulitnya bermigrasi. Pada tahun 2001, pemerintah Mexico mengumumkan proyek Mexicois Scholar Net. Proyek ini berencana untuk menginstall *software open source* di 140.000 sekolah. Jika instalasi ini berhasil dilaksanakan, maka

¹⁴⁷ Motorola, Acer Among Vendors Accused of GPL Violations, Jennifer LeClaire, LinuxInsider, 16 Maret 2005, <http://www.linuxinsider.com/story/41448.html>, diakses Januari 2006.

pemerintah Mexico akan menghemat lebih dari US \$100 juta, apabila dibandingkan dengan menggunakan produk-produk Microsoft. Akan tetapi, 2 tahun kemudian, hanya sedikit sekolah yang benar-benar melakukan instalasi tersebut. Sebagian besar sekolah tetap menggunakan Windows sebagai system operasi mereka ¹⁴⁸.

Minimnya sekolah yang berhasil menginstall *software open source /linux* dalam proyek disebabkan oleh beberapa factor. Diantaranya adalah anggapan yang keliru mengenai penghematan anggaran pengadaan *software*. Dibandingkan produk-produk perusahaan *software* proprietary, biaya yang dikeluarkan untuk menggunakan produk-produk *open source* memang sangat rendah, bahkan tidak ada alias nol.

Namun hal ini tidak berarti tidak ada biaya sama sekali. Biaya (cost) untuk menggunakan produk-produk *open source* dikeluarkan untuk pos-pos pemeliharaan dan maintenance *software*. Hal ini dikarenakan proses instalasi *software* produk gerakan ini memerlukan ketrampilan dan keahlian tersendiri. Aktivitas pemeliharaan dan maintenance ini harus dilakukan sendiri oleh pemerintah Mexico, karena model pengembangan *software* secara gotong royong menyebabkan tidak ada layanan support service center, yang bertindak sebagai 'kantor cabang' layaknya perusahaan *software* lain. Sehingga apabila timbul kesulitan atau kendala-kendala yang dihadapi oleh pengguna, pengguna tidak tahu bertanya pada siapa. Padahal, dalam komunitas ini, ujung tombak pengembangan terletak pada para penggunanya yang notabene adalah para

¹⁴⁸ Alan Story, *Intellectual Property and Computer Software: A Battle of Competing Use and Access Visions for Countries of the South*, ICTSD and UNCTAD, 2004.

programmer, dan dilakukan melalui internet. Segala macam persoalan diselesaikan melalui media ini, meski ada beberapa distro yang memang menyediakan tenaga support (support sales). Oleh karena itu ketersediaan tenaga ahli yang kompeten adalah sebuah keharusan.

Namun, apa yang terjadi di Mexico, menunjukkan hal sebaliknya. Tenaga ahli yang kompeten dalam bidang IT --khususnya yang familiar dengan platform *open source* /Linux-- masih sangat kurang. Kementerian Pendidikan Mexico (*Mexican Secretary of State for Public Education*) sebagai pihak yang berwenang dalam proyek, tidak menyediakan tenaga ahli tersebut karena memiliki anggapan bahwa siapapun bisa menginstall *software* dari GNU/Linux. Pemerintah tidak mempunyai kebijakan yang terkait dengan ‘pengadaan’ tenaga ahli tersebut, misalnya melalui kurikulum pendidikan, pelatihan dan lain sebagainya. Akibatnya, tidak ada pihak yang bertanggung jawab untuk melakukan aktivitas pemeliharaan dan maintenance *software* atau system operasi yang telah diinstall.

1. 5. Indonesia Goes *Open source* (IGOS): Kisah Komitmen Setengah Hati Pemerintah Indonesia

Berawal dari makin maraknya pembajakan *software* di Indonesia, pada tanggal 30 Juni 2005, pemerintah melalui Menteri Riset dan Teknologi, Menteri Komunikasi dan Informatika, Menteri Kehakiman dan HAM, Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Menteri Pendidikan Nasional, mendeklarasikan gerakan *Indonesia Goes Open source (IGOS)*. Gerakan ini

merupakan suatu upaya nasional dalam rangka memperkuat sistem teknologi informasi nasional serta pemanfaatan perkembangan teknologi informasi global melalui pengembangan dan pemanfaatan *Open source Software* (OSS).

IGOS dikembangkan melalui beberapa kegiatan, misalnya melalui sosialisasi dan pelatihan, seminar dan konferensi, baik yang dilakukan di dalam negeri maupun di luar negeri. IGOS juga menjalin kerja sama dengan kalangan *open source* (level local maupun global), salah satunya dengan Ubuntu, salah satu distro Linux. Bentuk-bentuk kerjasama lain juga diupayakan untuk mempercepat pencapaian tujuan gerakan ini.

Namun, hingga pertengahan tahun 2006 ini, gaung IGOS dan hasil yang diharapkan dari pencanangan gerakan ini belum tampak. Bahkan kian lama kian hilang. Betapa tidak, pada tanggal 13 Januari 2006 di Jakarta, Kementerian Ristek telah menandatangani Memorandum of Understanding (MoU) berkaitan dengan penerapan penggunaan piranti lunak legal Microsoft. MoU ini juga diteken oleh CEO Microsoft Indonesia, Tony Chen¹⁴⁹.

Kesepahaman ini berisikan komitmen Depkominfo untuk aktif melakukan kampanye anti pelanggaran Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) dan menjadikan lembaga pemerintah ini sebagai *role model* bagi lembaga lain baik swasta maupun pemerintah. Kompensasi dari Microsoft adalah memberikan *government rate* untuk pembelian *software* produk Microsoft untuk Depkominfo. Selain itu Microsoft sendiri akan mendukung proyek penerapan e-Government di seluruh Indonesia dengan berbagi pengetahuan mengenai *open standards*, *interoperabilitas* data, keamanan dan arsitektur sistem.

¹⁴⁹ Pemerintah Memilih Microsoft, IGOS Semakin tidak Jelas, SDA Online, [http://www.sda-indo.com/sda/news/psecom.id.6550.nodeid.1. language.Indonesia.html](http://www.sda-indo.com/sda/news/psecom.id.6550.nodeid.1.language.Indonesia.html), diakses Maret 2006

Menurut Tony Chen, MoU ini merupakan kelanjutan dari pertemuan Presiden SBY dengan CEO Microsoft, Bill Gates, Mei 2005 serta pertemuan susulan di Beijing yang menghasilkan penunjukan ITB dan ITS sebagai lembaga yang dilibatkan dalam penelitian untuk Microsoft.

Dalam sebuah diskusi di milis linux-aktivis@linux.or.id, MoU ini dianggap sebagai sebuah pukulan telak bagi IGOS. Meskipun dalam situs resmi IGOS (www.igos.web.id) dinyatakan bahwa pemerintah tidak akan memihak salah satu perangkat lunak tertentu, namun MoU tersebut makin memperkuat posisi Microsoft sebagai perusahaan pengembang *software*. MoU tersebut juga mencerminkan ketiadaan visi dan misi pemerintah dalam menghadapi perkembangan IT yang makin pesat. Bahkan, penancangan IGOS pun masih dipertanyakan tujuan utamanya: apakah untuk memerangi pembajakan atau memposisikan Indonesia sebagai Negara yang *anti monopoly-like system* seperti yang dilakukan oleh beberapa Negara Eropa.

Sikap para petinggi pemerintah memperkuat pendapat tersebut. Pertemuan Presiden SBY dengan Bill Gates yang dilanjutkan dengan kunjungan Presiden SBY ke kantor cabang Microsoft di India dan diakhiri dengan penandatanganan MoU tersebut, menunjukkan posisi tawar Indonesia yang lemah. Ditjen HaKi bahkan tidak malu-malu meminta Microsoft sebagai penasihat TI mereka, padahal Ditjen HaKi berada dibawah Kementerian HAM.

Lemahnya posisi tawar Indonesia dan ketidak jelasan visi-misi pemerintah dalam bidang IT merupakan perwujudan dari besarnya kekuasaan korporasi terhadap Negara. Seperti telah dijelaskan dimuka, Amerika mendapat pemasukan yang sangat besar dari industri yang berbasis *copyright*. Pendapatan Microsoft

yang terus meningkat dari tahun ke tahun turut memberi andil dalam menumbang devisa. Bukan tidak mungkin Microsoft melalui pemerintah Amerika Serikat melakukan tekanan kepada pemerintah Indonesia dengan berbagai upaya. Kasus penambahan kuota impor film Amerika sebagai kompensasi agar kuota ekspor tekstil ke Amerika tidak dikurangi pada tahun 1991, memperkuat indikasi ini.

2. Dinamika Gerakan *Open source* dan Perjuangan Hegemonik

Ketika RMS mendirikan FSF, tujuan awal yayasan ini adalah mengembalikan kebebasan kepada publik (dalam hal ini adalah programmer komputer). FSF merumuskan 4 jenis kebebasan yang intinya memberikan kuasa penuh para pengguna komputer untuk memaknai pengetahuan (kode-kode *software*). Dilengkapi dengan lisensi GPL, proyek *software* bebas (*free software*) yang dikerjakan oleh FSF memiliki landasan normative yang akan menjamin pengetahuan (*software*) dan penggunaanya tetap bebas.

Isu tentang kebebasan (*freedom*) yang diusung oleh gerakan ini menarik perhatian beberapa Negara untuk beralih system operasi. Pengguna komputer seakan disentakkan pada kenyataan bahwa mereka berada pada situasi terpenjara dan tergantung. Para pengguna komputer tidak menyadari bekerjanya sebuah hegemoni yang dilakukan korporasi. Gramsci mendefinisikan hegemoni sebagai proses dimana kelas yang dominan mempropagandakan nilai yang memaksa (*reinforce*) kontrol politik dan ekonomi mereka, melalui akses istimewa pada lembaga-lembaga sosial seperti media ¹⁵⁰. Nilai-nilai ini membentuk (*form*)

¹⁵⁰ Gramsci, Antonio. *Selections from the Prison Notebooks*. New York: International Publishers. 1971

ideology yang dominan. Ideology yang dominan di dalam masyarakat adalah kumpulan asumsi bersama (*common sense*) yang melegitimasi distribusi kekuasaan yang telah ada. Ideology membuat struktur kekuasaan tampak alamiah, normal atau tidak terhindarkan, sehingga tak tersentuh dan tidak mungkin diganggu gugat.

Hegemoni korporasi –dalam hal ini adalah perusahaan pengembang *software*- bekerja dengan cara serupa. Pengguna dicecoki nilai-nilai yang akan menjadi pembenaran bagi setiap tindakan yang dilakukan oleh korporasi tersebut. Nilai-nilai seperti kenyamanan (*user friendly*), kecepatan (prosesor maupun koneksi), hiburan, kemudahan (cukup klik dengan mouse) dan lain sebagainya, ditanamkan kedalam benak setiap pengguna komputer, sejak awal mereka memakainya. Pada system operasi Microsoft Windows, dalam proses instalasi system operasi tersebut, pengguna disuguhkan tampilan grafis dan rangkaian kata-kata yang menghipnotis pemakainya. Bagi para pengguna akhir, mungkin proses instalasi ini jarang mendapat perhatian, karena mereka umumnya menerima hardware (Personal Computer maupun laptop) yang telah terinstal system operasi tersebut.

Internalisasi nilai-nilai yang hegemonik ini berjalan tanpa disadari oleh penggunanya. Bahkan mereka menjadi tergantung pada salah satu system operasi tersebut karena merasa system operasi lain tidak memiliki nilai-nilai itu. Oleh karena itu, para pengguna akan berusaha mendapatkan versi terbaru dari system operasi meski versi tersebut memiliki kelemahan dan menempatkan pengguna pada posisi yang lemah.

Situasi yang hegemonik ini terjadi di hampir setiap aspek kehidupan

manusia. Hegemoni dalam dunia teknologi dan informasi tersebut hanyalah sebagian kecil dari situasi hegemonik tersebut. Dalam konteks yang lebih luas. Laclau dan Mouffe menganggap bahwa formasi hegemonik dalam masyarakat merupakan materialisasi dari suatu artikulasi sosial dimana hubungan-hubungan sosial yang berbeda, bereaksi secara timbal balik (1985). Dalam kaitan dengan gerakan *open source*, formasi hegemonik direpresentasikan melalui hubungan antara perusahaan pengembang *proprietary software* dengan para penggunanya (individual, pemerintah, corporate).

Perjuangan melawan hegemoni dalam pemaparan Gramsci diatas, dilakukan oleh kaum buruh sebagai aktor utama. Akan tetapi, kemunculan masyarakat industrial meluruhkan peran buruh tersebut karena polarisasi kelas yang diandaikan oleh Marx tidak terwujud. Oleh karena itu, peran buruh digantikan oleh agen-agen sosial yang tersebar/terdesentralisir, karena mereka tidak memiliki organisasi utama. Laclau dan Mouffe beranggapan bahwa mereka adalah lokus dari posisi subyek yang multiple, yang paralel dengan baik itu relasi sosial yang berbeda dimana individual disertakan maupun dengan dimana relasi-relasi tersebut terdapat (90). Karena identitas agen-agen ini tergantung pada proses politik, identitas tersebut tidak lebih dari artikulasi tidak stabil (*unstable*) perubahan posisional yang konstan (Laclau, 1983:23).

Terkait dengan gerakan *open source*, peran agen sosial dilakukan oleh banyak pihak tanpa batas-batas fisik. Dalam kasus perubahan preferensi pemerintah, agen sosial yang melakukan tindakan adalah kalangan pemerintah. Sedangkan dalam kasus perubahan peta industri TI, perjuangan dilakukan oleh kalangan bisnis. Tak ketinggalan, para pengguna akhir (*end user*) juga bergerak

melawan hegemoni korporasi. Agen-agen sosial dalam gerakan ini sangat beragam. Identitas dan kepentingan mereka tidak memiliki *eksistensi pre-diskursive*, ataupun berasal dari satu kesatuan logika ekonomi (Laclau dan Mouffe, 1985: 90). Oleh karena itu, aktivis gerakan ini ada yang berlatar belakang profesional, akademisi, pengguna awam, kalangan bisnis, pemerintah dan lain sebagai.

Isu kebebasan (*freedom*) yang disebarkan oleh gerakan ini, merupakan perluasan isu mengenai kemerdekaan dan kesetaraan (*liberty and equality*) yang diusung dalam Revolusi Prancis tahun 1789. Menurut Laclau dan Mouffe, revolusi demokratis yang dimulai dari Revolusi Prancis, memungkinkan proliferasi antagonisme baru dengan memperluas prinsip demokrasi, yaitu kemerdekaan dan kesetaraan, kedalam area baru kehidupan sosial. Revolusi demokratis ini mengkonstruksikan individu atau kelompok sebagai subyek dalam tradisi demokratis, dengan menempatkan nilai-nilai tersebut sebagai pusat kehidupan sosial. Maka dari itu, wacana demokratis memungkinkan munculnya aktor kolektif yang menantang pandangan masyarakat sebagai system yang alamiah dan hirarkis kaku dari berbagai posisi yang berbeda.

Oleh karena itu, ketika RMS menawarkan gagasan mengenai *software* bebas, yang terjadi sebenarnya adalah penyebaran wacana mengenai *sharing knowledge* yang demokratis. Prinsip kebebasan dalam gerakan *open source* yang dituangkan dalam *the four freedom* memberikan kuasa dan kontrol penuh pengguna terhadap *software* khususnya atau pengetahuan umumnya. Para pengguna memiliki otonomi yang sangat besar, sehingga tidak tergantung pada pihak lain. Prinsip kesetaraan dalam demokrasi diwujudkan dalam bentuk

kebebasan untuk mengakses, memodifikasi atau mere-distribusi *software* yang telah dikembangkan. Prinsip kemerdekaan (*liberty*) diwujudkan dalam bentuk menyediakan *source code* bagi siapapun sekaligus memberikan jaminan bagi *source code* tersebut agar tetap bebas/merdeka.

Medan perjuangan dalam revolusi demokratis menurut Laclau dan Mouffe sangat tidak stabil. Tidak ada istilah kalah-menang dalam perjuangan tersebut, karena pihak-pihak yang terlibat dalam perjuangan tersebut akan selalu memperbarui posisi mereka. Oleh karena itu, elemen penting yang digunakan dalam memandang perjuangan demokratis tersebut adalah melalui pemaknaan identitas.

Sebagaimana telah dijelaskan, identitas agen sosial dalam perjuangan demokratis, tidak bisa ditentukan berdasarkan posisi mereka dalam kelas dalam masyarakat. Identitas agen sosial ditentukan pada proses politik dimana perjuangan demokratis tersebut berlangsung. Akan tetapi pembentukan identitas tersebut sangat penting untuk membedakan ‘kita’ dengan ‘mereka’. Identitas inilah yang akan saling berwacana dalam perjuangan demokratis.

Laclau dan Mouffe memperluas konsep tentang identitas melalui pemahaman mengenai antagonisme. Antagonisme merupakan *a failure of difference*, semenjak adanya keterbatasan-keterbatasan dalam obyektifitas sosial

¹⁵¹. Lebih jauh, antagonisme sosial merupakan:

“... *A result of the exclusion of discursive elements, the differential character of which is collapsed through their articulation in the chain of equivalence*”.¹⁵²

Antagonisme memainkan peranan penting dalam pembentukan identitas

¹⁵¹ Hutagalung, *ibid.*

¹⁵² Jacob Torfing, *New Theories of Discourse: Laclau and Mouffe*, Slavoj Žižek, Oxford: Blackwell, dalam Hutagalung, *ibid.*

dan hegemoni, karena penciptaan suatu antagonisme sosial meliputi penciptaan musuh yang akan menjadi political frontier. Antagonisme sosial membuat setiap makna sosial berkontestasi dan tidak akan pernah mapan. Setiap aktor akan memahami identitas mereka melalui hubungan antagonistic, karena antagonisme mengidentifikasi musuh mereka.

Dalam dinamika gerakan *open source*, antagonisme terbentuk melalui penciptaan identitas bahwa gerakan ini merupakan gerakan anti-monopoli (pengetahuan dan ekonomi) yang dilakukan oleh perusahaan *proprietary software*. Identifikasi diri anggota gerakan ini dilakukan untuk menegaskan batas-batas 'kita' vs 'mereka'. Identifikasi ini dilakukan dengan berbagai cara, seperti merumuskan prinsip/ideology gerakan (*the four freedom*), menciptakan mascot (logo burung penguin kecil bernama Tux), atau menciptakan jargon-jargon tertentu (*it's now safe to turn off your WINDOWS*), bahkan menempatkan salah satu kelompok (korporasi) sebagai musuh bersama (*common enemy*).

Setelah identitas anggota gerakan ini terbentuk, maka tercapailah formasi hegemonik. Antagonisme memainkan peran penting dalam membentuk batas politik antara aktivis gerakan *open source* dengan perusahaan *proprietary software*.

Tentu saja, perjuangan melawan monopoli pengetahuan dan ekonomi tidak berhenti pada titik dimana identifikasi pihak-pihak yang terlibat telah tercapai. Menurut Laclau dan Mouffe, tidak ada identitas yang murni. Sebuah persatuan komunitas tidak akan tercapai atau selesai, karena ketika penyebab munculnya gerakan berhasil diatasi atau dipecahkan, kelompok/gerakan tersebut akan berhenti eksis. Namun demikian, akan muncul penyebab baru yang akan

menimbulkan gerakan baru.

Wacana perjuangan demokratik dalam pandangan Laclau dan Mouffe, sangatlah dinamis. Ia akan memunculkan arena perjuangan (*field of struggle*) baru. Arena ini muncul sebagai hasil dari negosiasi antara pihak-pihak yang terlibat dalam perjuangan/perlawanan tersebut. Kasus di-release-nya sumber-sumber kode dalam *software* Microsoft Windows melalui inisiatif Microsoft Shared Source, dapat dimaknai sebagai satu cara Microsoft bernegosiasi dengan perlawanan yang dilakukan oleh gerakan *open source*. Ketika model pengembangan yang dilakukan oleh gerakan ini mendapat sambutan dan ditiru oleh kalangan pengembang maupun kalangan bisnis, Microsoft melihat hal ini sebagai sesuatu yang tidak terhindarkan. Microsoft pun mengubah strategi dan pendekatan dalam menghadapi gerakan ini.

Perubahan sikap ini kemudian mengubah relasi yang terjadi dalam perjuangan melawan monopoli tersebut, baik itu relasi antara aktivis gerakan *open source* dengan perusahaan proprietary *software*, maupun antar aktivis dalam gerakan ini. Beberapa kelompok dalam gerakan ini, seperti Open Source Initiatives yang dikomandani oleh Eric Raymond, bersikap kooperatif terhadap Microsoft dan perusahaan proprietary *software* lainnya. Sedangkan kelompok yang lain, seperti FSF yang dimotori oleh RMS, tetap bersikukuh menolak perubahan sikap tersebut. Perubahan sikap ini kemudian mengubah bentuk dan sifat perlawanan gerakan ini.

Bab IV. Dampak Gerakan *Open source*

1. Adopsi Model Pengembangan *Open source* dalam Berbagai Bidang

Model pengembangan *open source* juga membawa perubahan dalam bidang kehidupan manusia, diantaranya bidang seni-budaya, pendidikan, hukum dan lain sebagainya. Dalam bidang seni dan budaya, hasil karya cipta merupakan kekayaan intelektual yang sangat bernilai tinggi. Bidang ini pula yang paling rentan terhadap penyalahgunaan (baca pembajakan) hasil karya cipta. Sejarah perkembangan seni-budaya di dunia telah menunjukkan bagaimana pembajakan terhadap karya cipta terjadi. Maraknya kasus pembajakan yang terjadi terhadap hak cipta, khususnya terhadap produk-produk lagu, film, atau *software* komputer memprihatinkan banyak pihak. Di Amerika hukum tentang kasus-kasus pembajakan sudah dikatakan cukup mapan untuk menjerat sang pelaku, walaupun ada beberapa pertentangan khususnya “pembajakan” (baca: copy) untuk keperluan sendiri (*personal use*). Napster adalah salah satu situs yang memberikan layanan download gratis lagu-lagu MP3 dituding telah melanggar hak cipta (*copyright*). Walaupun pihak Napster beralih apa yang mereka lakukan, dengan memberikan free download lagu-lagu, adalah sah karena mereka tidak menarik bayaran sedikitpun atau tidak melakukan perdagangan. Hal demikian dilindungi oleh undang-undang (*The 1992 Audio Home Recording Act*), demikian pihak Napster memberikan sanggahan.

Atas dasar pemahaman inilah maka perlindungan terhadap karya cipta diberlakukan melalui mekanisme hukum hak cipta atau *copyright*. Hukum kepemilikan intelektual (*intellectual property*) yang meliputi *copyright*, patent,

dan hukum tentang trade secret, bertujuan untuk melindungi pekerjaan yang tak kasat mata (intangible works), seperti hasil karya seni, ilmiah, atau aktifitas lainnya. Berdasarkan sudut pandang sejarah dan budaya, hak cipta/*copyright* adalah konsep mutakhir dan lokal.

Hukum *copyright* berakar pada masyarakat Barat pada abad ke 18. Pada zaman Renaissance, para penerbit di seluruh Eropa sering melakukan cetak ulang sebuah buku yang populer atau laris tanpa persetujuan dari pengarangnya. Para penerbit tersebut tentu saja tidak membayar royalti dari hasil penjualan buku tersebut kepada pengarangnya. Hal ini dianggap merugikan pengarang, sehingga untuk mensikapi hal tersebut, pihak berwenang kemudian mengembangkan hukum hak cipta untuk mengatur industri penerbitan.

Seiring dengan perjalanan waktu, hak cipta berubah menjadi suatu hal yang terkait dengan pemahaman umum mengenai *authorship*. Lebih lanjut, kontrol kapitalisme global terhadap karya-karya berbasis hak cipta kemudian berpindah dari tangan pengarang atau pencipta ke tangan perusahaan media. Melalui mekanisme hukum pengarang atau pencipta dibuat tidak berdaya untuk mengontrol penggunaan (distribusi, penggandaan, penciptaan karya-karya turunan dan lain sebagainya) hasil karya mereka. Bahkan ketika internet dan media digital melakukan kampanye tentang karya asli dan copian adalah hal yang sudah kuno, perangkat hukum secara artifisial berusaha untuk mempertahankan konsep tersebut. Hasilnya, dari waktu ke waktu hukum hak cipta telah berubah dari tujuan awal, yaitu mengatur industri penerbitan/percetakan menjadi alat untuk mengatur customer, artis dan pemirsanya.

Pergeseran tujuan perlindungan hukum atas karya cipta ini dimaknai

sebagai sebuah bentuk penodaan terhadap karya cipta sehingga memunculkan reaksi. Model pengembangan yang dilakukan oleh *open source* melalui prinsip *copyleft* menjadi gerakan perlawanan atas penodaan tersebut.

1. Open Content

Penerapan prinsip *copyleft* dalam dunia seni-budaya dituangkan dalam suatu bentuk inisiatif yang dikenal dengan nama Open Content. Open Content, berasal dari analogi dengan *open source*, mendeskripsikan berbagai bentuk karya kreatif termasuk artikel, gambar, audio dan video yang disebar dalam berbagai format yang secara eksplisit memperbolehkan pihak lain untuk menggandakan informasi tersebut¹⁵³. Secara teknis, open content lebih mirip bentuk pembagian/share tanpa larangan atau sejenisnya. Istilah open content juga digunakan untuk menekankan bahwa content/isi dapat dimodifikasi oleh siapapun. Open Content merupakan salah satu jenis lisensi yang bernaung dibawah payung lisensi GNU Free Documentation.

Open content berusaha untuk memfasilitasi pembuatan content yang berkualitas dan dapat tersedia secara gratis. Content didefinisikan sebagai semua hal yang tidak dapat dieksekusi (*not executable*), dimana hal yang terakhir ini adalah bidang dari *open source*. Berbagai contoh content (seperti proyek Gutenberg¹⁵⁴ yang berisi banyak electronic text seperti cerita *Alice in Wonderland* saat ini dapat diperoleh melalui Internet secara gratis.

Aktivitas open content yang pertama kali dilakukan adalah yang dilakukan oleh Royal Society, dimana mereka diilhami oleh *sharing* informasi

¹⁵³ *Open Content*, Wikipedia, www.wikipedia.org, diakses Agustus 2005.

¹⁵⁴ Web Project Gutenberg ada di <http://promo.net/pg>, diakses Agustus 2005

global sebagai perusahaan publik. Istilah open content diperkenalkan pertama kali oleh David Wiley, lulusan Brigham Young University. David kemudian memulai proyek OpenContent dan memadukan lisensi spesifik untuk hal-hal non-*software* pertama kali pada tahun 1998, setelah mendapat masukan dari Eric Raymond dan beberapa orang lain.

Pengarang atau pencipta yang melisensikan hasil karyanya dibawah lisensi open content, memberikan kebebasan pihak lain untuk memodifikasi, menggunakan atau bahkan menjual hasil karya cipta seseorang¹⁵⁵. Sebagai imbal baliknya, pihak-pihak yang menggunakan hasil karya tersebut harus mencantumkan penghargaan (*acknowledgement*) bagi pengarang atau pencipta aslinya. Ia tidak diperbolehkan untuk mengklaim hasil karya tersebut sebagai karyanya sendiri. Dan sebagaimana yang telah menjadi kebiasaan dalam komunitas *open source*, dokumentasi mengenai perubahan yang telah dilakukan (oleh siapa, kapan, di bagian mana, dilakukan dimana dan lain-lain) harus dicantumkan. Dengan demikian, lisensi Open Content akan memastikan bahwa hasil karya cipta seseorang akan tetap tersedia dengan bebas dan menjadi sebuah public domain.

Meski memberikan kebebasan yang sangat luas bagi khalayak, dari sisi hukum, open content tetap memberikan kepastian hukum bagi pengarang atau pencipta. Hal ini disebabkan karena sebagai lisensi yang bernaung dibawah payung GNU Free Documentation dan menerapkan prinsip copyleft, Open Content bekerja layaknya hukum *copyright*. Hanya saja, pada hukum *copyright* yang menjadi titik perhatian adalah pembatasan penggunaan hasil karya, maka

¹⁵⁵ OpenContent License (OPL), Version 1.0, July 14, 1998, <http://opencontent.org/opl.shtml>, diakses Agustus 2005

pada *copyleft* justru sebaliknya.

Manfaat dari open content dapat dilihat dari dua sisi, yaitu sisi pengguna (masyarakat secara umum) dan sisi pembuat content. Di sisi pengguna banyak manfaat yang dapat terlihat secara langsung. Manfaat utamanya adalah pengguna hanya perlu mengeluarkan sedikit biaya, bahkan tidak ada biaya atau murah untuk mendapatkan content tersebut. Internet memungkinkan hal ini terjadi. Selain itu, pendistribusian content menjadi lebih mudah karena tidak perlu merisaukan masalah HaKI.

Tersedianya tulisan atau karya yang terbuka membuat pembaca dapat menilai sebelum membeli. Meskipun sudah dipasang secara online, pembaca yang puas masih mau membayar keringat pembuat tulisan tersebut. Penulis terkenal Stephen King mencoba meletakkan di Internet sebagian (6000 kata) dari novel terbarunya, *The Plant*¹⁵⁶. Kemudian dia meminta pembaca untuk membayar US\$1. Jika lebih dari 75% yang mengambil (*download*) novel tersebut membayar maka dia akan meletakkan sisa dari novel tersebut. Ternyata lebih dari 100.000 orang mendownload bagian dari novel tersebut dan sebagian membayar US\$10 sampai dengan US\$20 untuk mengkompensasi yang tidak mau bayar (*freeloader*). Ternyata metoda yang dilakukan King ini dapat berjalan.

Bagi pembuat content, open content dapat menarik pengguna untuk ikut memberikan kontribusi terhadap karyanya sehingga hasil karyanya mendapat perbaikan, pembaharuan dan menjadi lebih baik. Pendekatan ini dilakukan oleh Linus Torvalds ketika dia membuat sistem operasi Linux. Puluhan orang ikut memberikan kontribusi dalam perbaikan sistem operasi tersebut. Puluhan orang

¹⁵⁶ “*Stephen King: Digital Publishing Pioneer*”, Time edisi 16 Oktober 2000 dari Time Digital, hal. 16. <http://www.timedigital.com>

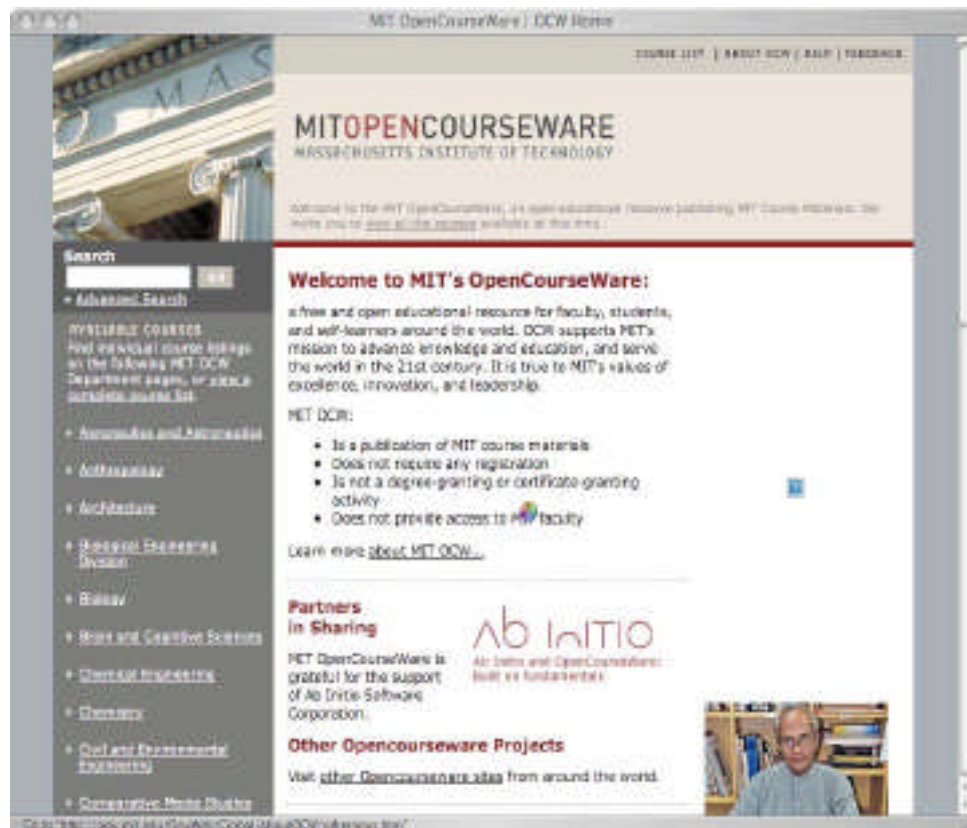
ini kemudian menjadi ratusan dan bahkan ribuan. Bayangkan jika Linus harus membayar ribuan programmer ini. Tentunya Linux akan menjadi produk yang mahal. Hal yang sama jika seorang pengarang atau pencipta membuat produk open content. Ia akan mendapat umpan balik dari pembaca untuk menyempurnakan karyanya.

Selain itu, semakin banyak orang menggunakan content (hasil karyanya), maka nama penulis (pembuat content) menjadi semakin lebih terkenal. Semakin banyak orang menggunakan buku atau karya cipta lain, misalnya, maka semakin banyak orang mengenal nama pengarang atau penciptanya. Hal ini sama dengan situasi di dunia musik. Ambil contoh sebuah artis band yang terkenal. Lirik dari sebuah lagu karya artis tersebut bisa dicatat atau dihafal. Melodi dari lagunya sendiri juga tidak ditutup-tutupi karena justru itu yang dinikmati oleh pendengar. Siapa pun dapat menyanyikan lagu tersebut. Kaset atau CD dari artis tersebut dengan lagu yang dimaksud dapat dibeli. Namun artis / band tersebut tetap diminta oleh orang untuk menyanyikan lagunya secara live dan tetap dibayar. Dengan kata lain, jika seseorang membuat sebuah karya yang bermutu, maka tidak usah khawatir akan datangnya permintaan untuk mempresentasikan karya tersebut.

Lisensi OpenContent telah berkembang tidak hanya di dunia seni-budaya, namun telah menyebar hingga ke berbagai bidang yang lain seperti pendidikan. Inisiatif OpenContent dalam bidang pendidikan dilakukan oleh Massachusetts Institute of Technology melalui proyek OpenCourse Ware (OCW).

MIT OCW adalah sebuah inisiatif Massachusetts Institute of

Technology (MIT) ¹⁵⁷, untuk meletakkan materi pendidikan dari berbagai jenjang pendidikan secara online, bebas dan terbuka bagi siapapun-dimanapun hingga tahun 2007. MIT OCW dapat dikatakan merupakan sebuah program publikasi materi pendidikan berbasis web yang berskala besar yang dimulai pada tahun 2001. Proyek ini dibiayai oleh William and Flora Hewlett Foundation, the Andrew W. Mellon Foundation, dan MIT ¹⁵⁸.



Konsep MIT OCW berkembang di Dewan Pendidikan Teknologi MIT pada tahun 1999, dengan tujuan untuk menentukan bagaimana MIT memposisikan diri dalam hal pembelajaran jarak jauh. MIT OCW berusaha menyediakan model baru bagi diseminasi pengetahuan, melakukan kolaborasi diantara para ilmuwan diseluruh dunia dan berkontribusi dalam “*shared*

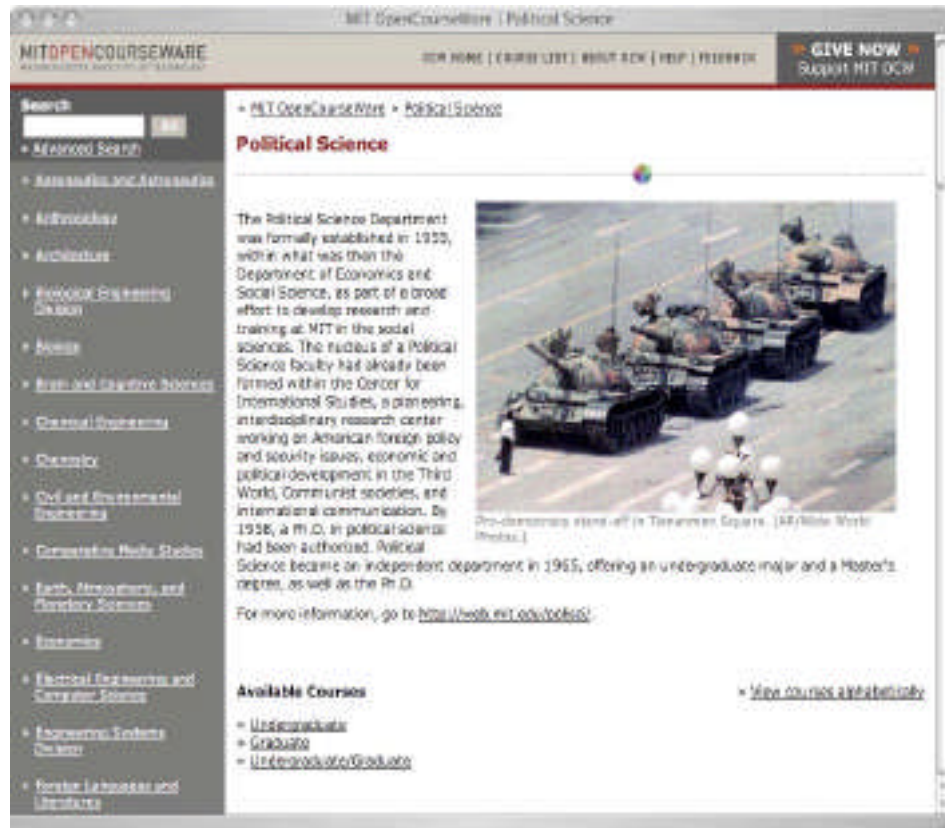
¹⁵⁷ www.ocw.mit.edu

¹⁵⁸ *MIT Open Course Ware*, www.wikipedia.org

intellectual commons” dalam dunia akademis. Proyek ini disebarluaskan oleh Hal Abelson dan beberapa pengajar MIT lainnya.

Pada bulan September 2002, konsep situs percobaan MIT OCW dibuka untuk publik dan menawarkan 32 kursus. Setahun kemudian, MIT OCW mempublikasikan kursus yang ke 500, termasuk beberapa kursus yang dilengkapi dengan video streaming pengajarnya. Pada bulan september 2004, 900 kursus MIT OCW tersedia secara online. Pada bulan Agustus 2005, terdapat 1435 program pendidikan tersedia secara online. Meski beberapa diantaranya memiliki keterbatasan dalam penyediaan daftar bacaan atau topik diskusi, namun sebagian besar dari program pendidikan menyediakan tugas, ujian dan catatan dosen. Beberapa kursus juga memasukkan web interaktif lengkap dengan buku teks yang ditulis oleh para profesor di MIT, bahkan video streaming para pengajarnya.

Meski menawarkan ribuan kursus, namun MIT OCW bukanlah sekedar kursus online biasa. Dalam sebuah kursus online konvensional, umumnya terdiri atas catatan dosen, outline kursus, daftar bacaan, tugas-tugas dan beberapa materi kursus lain seperti eksperimen, hasil karya siswa dan lain-lain. Kursus online konvensional dilakukan secara terpisah tanpa ada kaitan dengan program pendidikan tertentu, seperti layaknya kursus off line, misalnya kursus bahasa Inggris, kursus komputer, dan lain sebagainya. Sebaliknya, kursus yang dimaksud dalam MIT OCW dilakukan sebagai rangkaian program yang telah ditetapkan oleh institusi tersebut, meskipun mungkin memiliki materi kursus yang sama dengan kursus online lainnya.



Konsep MIT OCW sangatlah simpel. Letakkan materi pendidikan di internet dan biarkan dunia mengaksesnya. Meski demikian, implikasinya terhadap pendidikan tinggi tidaklah sesederhana itu. Sebab, sama halnya dengan *source code* sebuah *software*, materi pendidikan (buku referensi, silabus kuliah, catatan dosen, jurnal-jurnal ilmiah dan lain sebagainya) bagi dunia pendidikan adalah hal yang sarat dengan kekayaan intelektual. Oleh karena itu, ia harus dilindungi dari berbagai aksi atau tindakan penyalahgunaan hak kekayaan intelektual (pembajakan, penggandaan tanpa ijin, penjiplakan dan lain sebagainya). Dengan membuat materi pendidikannya tersedia secara terbuka, MIT sebenarnya sedang menunjukkan bahwa mereka dapat dengan mudah memberikan materi-materi tersebut tanpa merasa terancam dengan hal-hal tersebut. Sebaliknya, dengan menyediakan materi pendidikan secara terbuka dan bebas, penyalahgunaan hak kekayaan intelektual dapat diminimalisir karena khalayak dapat dengan mudah

mengakses dan mendapatkan informasi mengenai materi pendidikan yang dimaksud.

Inisiatif ini merupakan sebuah pukulan telak terhadap mereka yang berusaha mengubah pendidikan menjadi komoditas. Telah lazim diketahui oleh publik, sekolah atau institusi pendidikan merupakan pasar yang sangat potensial bagi industri penerbitan. Tak heran jika para pengusaha penerbitan, berlomba-lomba untuk menjual dan memberikan fasilitas (potongan harga, pemberian hadiah, komisi) kepada tenaga pengajar yang telah 'membantu' penjualan produk mereka. Tak heran pula jika pengadaan buku ajar bagi siswa dan mahasiswa, menjadi proyek yang selalu diperebutkan oleh ratusan perusahaan penerbitan. Bagi para pengusaha tersebut, mutu dan isi materi pendidikan tidak penting. Yang penting produk perusahaan (materi pendidikan) terjual.

Pengembangan MIT OCW telah membawa dampak yang sangat besar dalam dunia pendidikan. Beberapa negara telah mengadopsi konsep pengembangan pembelajaran jarak jauh. Di Asia dan Eropa, beberapa negara seperti China, Jepang, Taiwan, Thailand, Prancis, Portugis dan Amerika Latin telah memulai proyek tersebut dalam berbagai bentuk. Misalnya dengan menerjemahkan materi pendidikan yang disediakan oleh MIT OCW ke dalam bahasa lokal atau menerapkan model serupa di perguruan tinggi lokal.

Model serupa MIT OCW juga dikembangkan di Indonesia. Adalah Romi Satria Wahono, yang pada waktu itu adalah mahasiswa program doktoral Universitas Saitama Jepang, meluncurkan situs e-learning gratis, IlmuKomputer.com (www.ilmukomputer.com) pada tahun 2003. IlmuKomputer.Com adalah situs yang memuat materi dan kuliah gratis di bidang

ilmu komputer dan teknologi informasi, dalam bahasa Indonesia. Misi utamanya adalah mengambil bagian dalam usaha mencerdaskan anak bangsa, terutama dalam pendidikan ilmu komputer.



Latar belakang berdirinya situs ini sebenarnya sederhana, di Indonesia project pengembangan komunitas e-learning gratis dalam bidang IT terpecah-pecah. Banyak yang tidak dikerjakan dengan profesional, cenderung asal-asalan dan contentsnya tidak komprehensif untuk memandu dalam belajar ilmu komputer pada khususnya dan IT pada umumnya. Padahal menurut Romi, di Indonesia saat biaya pendidikan sangat tinggi, baik pendidikan formal D3/S1 ataupun juga kursus dan seminar. Beberapa universitas yang menerapkan otonomi dan jalur khusus dalam penjangkaran mahasiswa juga semakin membuat pendidikan hanya dimonopoli oleh orang kaya. Biaya seminar dan kursus juga ikut membumbung tinggi. Sehingga proyek pengembangan IT yang komprehensif, gratis tapi

profesional menjadi alternatif yang ditunggu oleh khalayak¹⁵⁹.

Situs ini menyediakan berbagai materi kuliah ilmu komputer yang dapat didownload dengan gratis. Atau jika seseorang tidak memiliki akses internet yang cukup memadai, materi kuliah tersebut dapat diperoleh melalui CD dengan biaya yang sangat murah, yaitu Rp. 5000,00. Menurut Romi,

*"Pada hakekatnya CDROM tersebut tidak boleh diperjualbelikan. Distributor yang bersifat swadaya individual (tanpa sponsor), diperbolehkan untuk meminta ganti biaya pembelian CDROM maksimal Rp 5000,"*¹⁶⁰

Sesuai dengan nama situsnya, Ilmu Komputer.com, menyediakan materi belajar ilmu komputer dan teknologi informasi. Adapaun materi kuliah di IlmuKomputer.Com terbagi dalam:

- Kuliah Pengantar: berisi pengantar ilmu komputer secara umum, misalnya pengenalan, sejarah, klasifikasi bidang, tokoh-tokoh dalam ilmu komputer, dsb.
- Kuliah Umum: berisi materi tentang ilmu komputer dalam berbagai aspek dalam perspektif umum dan sifatnya tidak berseri, bisa berupa pengenalan, hasil review, dsb.
- Kuliah Berseri: berisi kuliah berseri tentang ilmu komputer dalam berbagai aspek secara teknis dan mendetail, baik berupa teori-teori dasar informatika, bahasa pemrograman, jaringan komputer, sistem operasi, dsb.
- Artikel Populer: berisi artikel dan tulisan populer dalam bidang ilmu komputer yang mudah dipahami oleh masyarakat umum.
- Tips dan Trik: berisi artikel pendek berbentuk tips dan trik dalam dunia

¹⁵⁹ *Sekilas Tentang IlmuKomputer.Com*, Romi Satria Wahono, Oktober 2003. Lebih lengkap di: www.ilmukomputer.com

¹⁶⁰ *Kuliah Ilmu Komputer Gratis Lewat CD*, 5 Aug 2003, www.detik.com

internet, administrasi server/jaringan, pemrograman, program aplikasi, komputer, dsb yang bermanfaat.

- Thesis dan Disertasi: berisi thesis dan disertasi S1, S2 ataupun S3 dalam berbagai tema bidang ilmu komputer dan teknologi informasi.



Sedangkan untuk mempertegas maksud dalam penyebarluasan pengetahuan secara gratis, di awal setiap dokumen dalam situs ini disertai dengan pernyataan sebagai berikut:

“Seluruh dokumen di IlmuKomputer.Com dapat digunakan, dimodifikasi dan disebarluaskan secara bebas untuk tujuan bukan komersial (nonprofit), dengan syarat tidak menghapus atau merubah atribut penulis dan pernyataan copyright yang disertakan dalam setiap dokumen. Tidak diperbolehkan melakukan penulisan ulang, kecuali mendapatkan ijin terlebih dahulu dari IlmuKomputer.Com.”

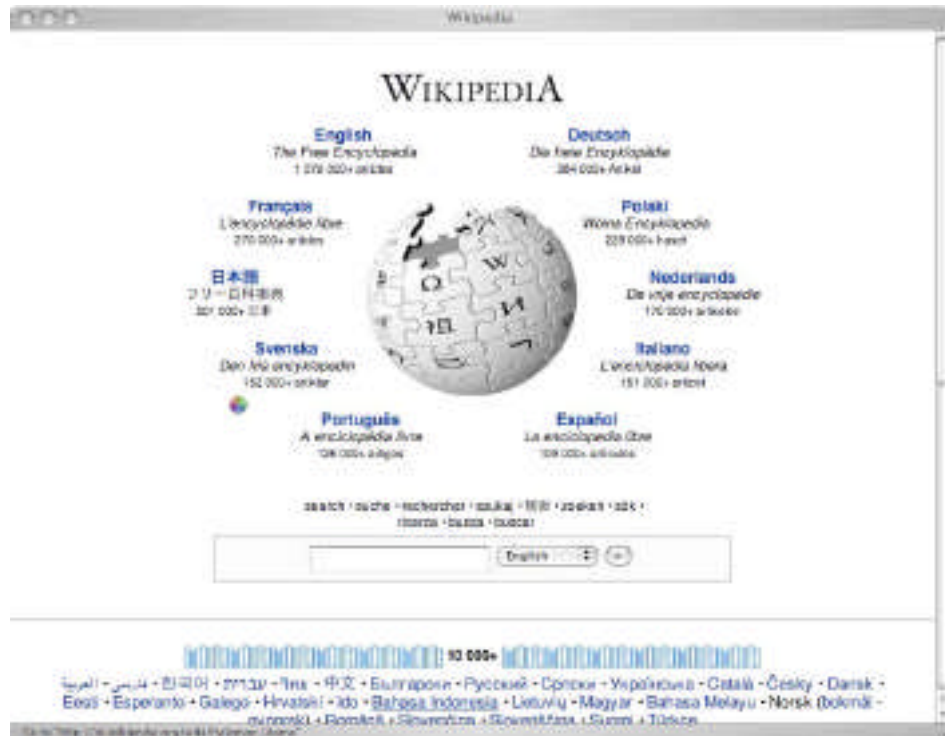
Pernyataan diatas memberikan jaminan bagi para penggunanya sebagaimana kebebasan yang diberikan dalam lisensi-lisensi GNU GPL.

Sedangkan dari sisi pengarang atau penciptanya, pengakuan dan penghargaan diberikan melalui pencantuman nama dan alamat email dalam setiap kata yang dikutip. Dengan demikian, interaksi antara pengguna (pembaca) dengan pengarangnya terjalin secara timbal balik.

Proyek Open content yang lain adalah Wikipedia dan Nupedia. Kedua proyek ini diinisiasi oleh Jimmy Wales pada tahun 2003. Proyek dikembangkan dibawah naungan Wikimedia Foundation, sebuah lembaga nirlaba yang mengembangkan berbagai layanan gratis berbasis internet, antara lain Wikibooks (buku teks dan manual), Wiktionary (kamus dan thesaurus), Wikiquote (kumpulan kutipan), Wikisource (perpustakaan) dan wikispecies (direktori mengenai segala jenis species yang ada di muka bumi).

Baik Wikipedia maupun Nupedia adalah ensiklopedia gratis yang berbasis web. Sebagaimana layaknya proyek-proyek *open source* lainnya, baik Nupedia maupun Wikipedia dikerjakan secara gotong royong oleh siapapun yang berminat ¹⁶¹. Nupedia dapat dikatakan sebagai embrio awal berkembangnya Wikipedia meski kedua proyek tersebut dikembangkan bersama-sama. Namun dalam perjalanannya, proyek Wikipedia ternyata berkembang lebih cepat dan dinamis, sehingga dalam tulisan ini, hanya Wikipedia yang akan direview.

¹⁶¹ www.wikipedia.org

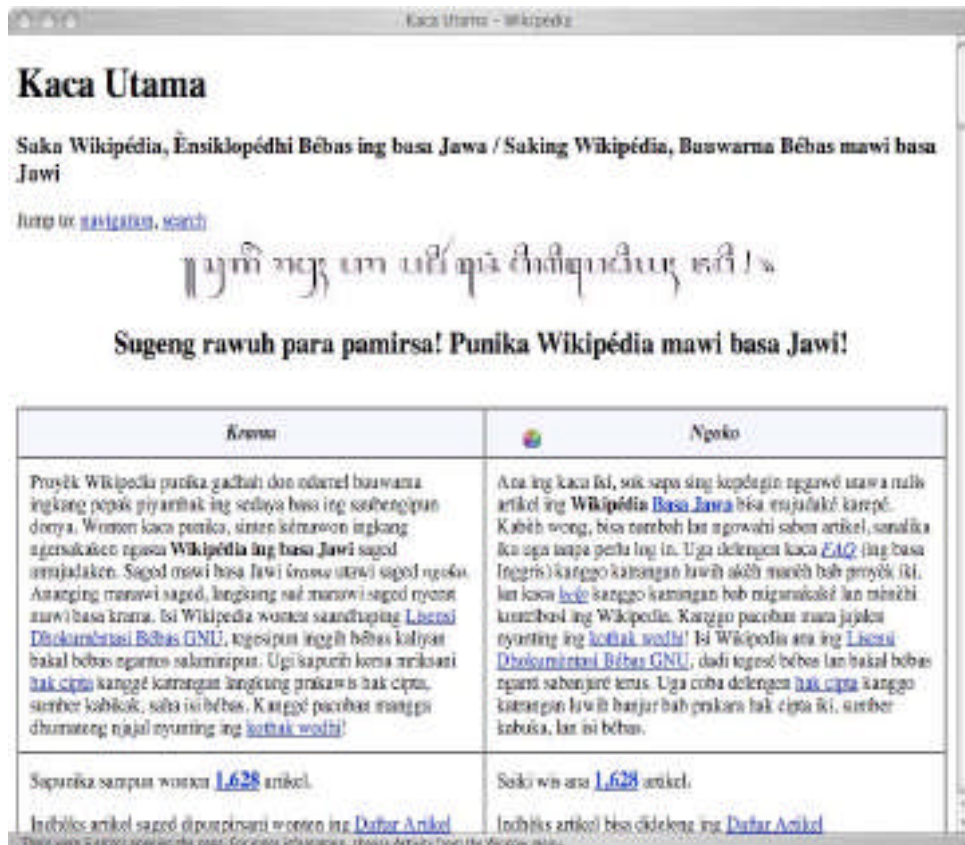


Wikipedia adalah sumber aneka informasi berbasis internet yang disajikan dalam bentuk artikel, foto atau ilustrasi lainnya, yang dilengkapi dengan tautan (link) antar item informasi yang berkaitan. Pemaparan informasi dikemas dalam bentuk sebuah ensiklopedia, yakni informasinya dipilah berdasarkan kategorisasi. Misalnya jika kita menginginkan informasi mengenai Microsoft, maka detail-detail informasi mulai dari sejarah, produk, laba, bahkan polemik seputar kegiatan Microsoft Corp akan muncul di layar. Kita hanya tinggal mengklik link-link yang tersedia, dan informasi tersebut ada di depan mata.

Yang menarik, informasi di situs ini dapat ditambahi, disunting, dikurangi bahkan dihapus oleh siapapun, kecuali beberapa bagian yang diproteksi. Proses penyuntingan secara bebas tersebut dimungkinkan dengan dipergunakannya sistem server sederhana 'wiki' --berasal dari bahasa Hawaii, wiki wiki yang artinya cepat-- oleh Wikipedia. Sistem wiki memang dibuat untuk memudahhi kontribusi banyak orang dalam mengembangkan isi suatu situs

internet.

Wikipedia tersaji dalam banyak bahasa, termasuk bahasa Indonesia, bahkan bahasa lokal seperti bahasa Jawa, Sunda, Tagalog dan bahasa-bahasa kecil lainnya. Sampai saat ini Wikipedia telah dikembangkan ke dalam sekurangnya 97 bahasa di seluruh dunia. Jumlah item informasinya telah mencapai lebih dari 700.000 item (item dalam bahasa Inggris). Untuk item informasi berbahasa Indonesia hingga akhir Agustus 2005 mencapai 12.144 item. Total jumlah informasi yang dipublikasikan dalam wikipedia mencapai lebih dari 1,5 juta item, jauh lebih banyak dari item informasi yang dipublikasikan dalam Encyclopedia Britannica¹⁶².



Wikipedia dapat dikatakan sebagai sebuah ensiklopedi hidup. Artinya

¹⁶² *Wikipedia, Ensiklopedi Keroyokan 100 Bahasa*, Rohman Yuliawan, KOMBINASI, 11 Oktober 2005

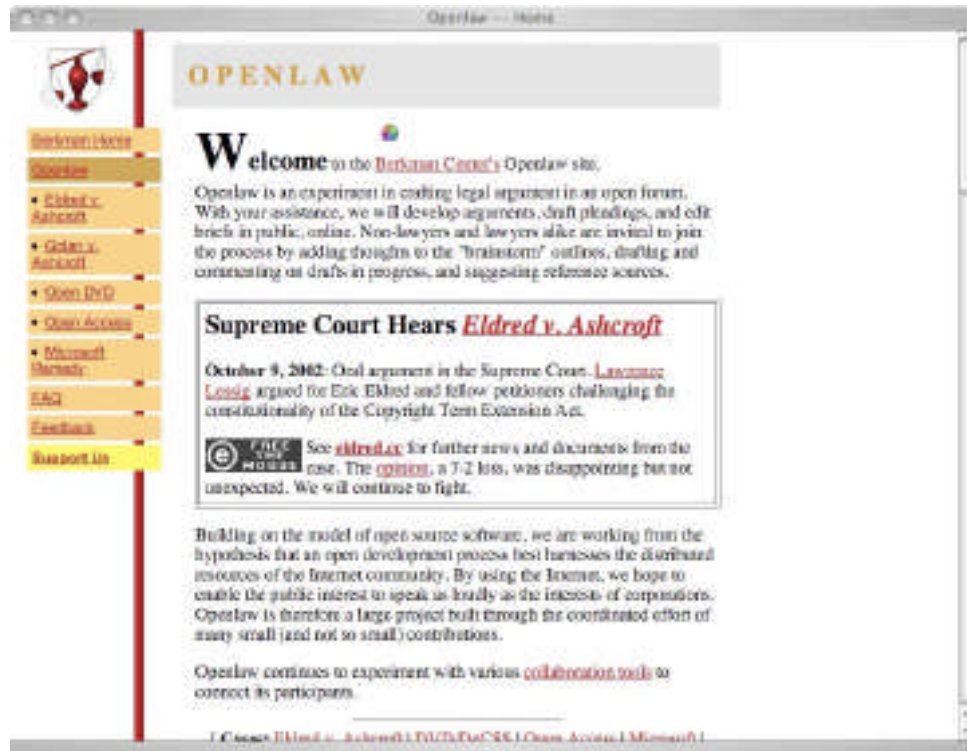
informasi di dalamnya berkembang dari waktu ke waktu berkat prinsip sunting bebas. Prinsip ini memungkinkan setiap orang dapat memulai, menambah atau mengubah artikel apapun yang terdapat di dalam situs ini. Misalnya, jika ada sebuah artikel mengenai sejarah Microsoft dinilai kurang lengkap, salah atau malah belum ada sama sekali, pengguna situs ini bisa menambahkan atau mengoreksi. Demikian seterusnya, sehingga informasi mengenai suatu hal akan semakin lengkap dan akurat dari waktu ke waktu. Langkah-langkah untuk memulai atau melakukan penyuntingan suatu item informasi pun disajikan secara informatif.

Meski populer, Wikipedia dianggap memiliki kelemahan. Praktek sunting bebas yang memungkinkan semua orang untuk melakukan modifikasi informasi dalam situs ini dianggap mengurangi aspek ilmiah dari sebuah informasi. Cara yang membolehkan setiap orang melakukan modifikasi tanpa mempertimbangkan kapasitas keilmuan atau keahliannya dikhawatirkan akan mengurangi keilmiahannya informasi yang disajikan sehingga informasi tersebut kurang dapat dipertanggungjawabkan.

Namun demikian, kekurangilmiahannya sebuah informasi akibat kurangnya kapasitas keilmuan atau keahlian seseorang, dapat ditanggulangi mengingat setiap informasi dalam situs dikerjakan bersama-sama. Sehingga apabila ada informasi yang tidak sesuai, salah, atau bahkan menyesatkan, selalu ada orang lain yang siap memperbaiki atau melakukan koreksi. Para pengelola situs ini pun mulai mengundang keikutsertaan para pakar untuk ikut mengawasi kelengkapan dan akurasi informasi yang dipublikasikan.

2. Open Law

Openlaw adalah proyek di Berkman Center for Internet and Society di Sekolah Hukum Harvard (Harvard Law School) yang bertujuan untuk merelease pernyataan-pernyataan/argumen hukum sebuah kasus dibawah lisensi *copyleft*, dalam rangka untuk mendorong saran/masukan dari publik untuk perbaikan kasus tersebut ¹⁶³. Para pengacara di Berkman Center umumnya memiliki spesialisasi dalam hal cyberlaw, seperti *hacking*, *copyright*, *encryption*. Berkman Center juga memiliki hubungan yang erat dengan Electronic Frontier Foundation (EFF) ¹⁶⁴ dan komunitas *open source software*.

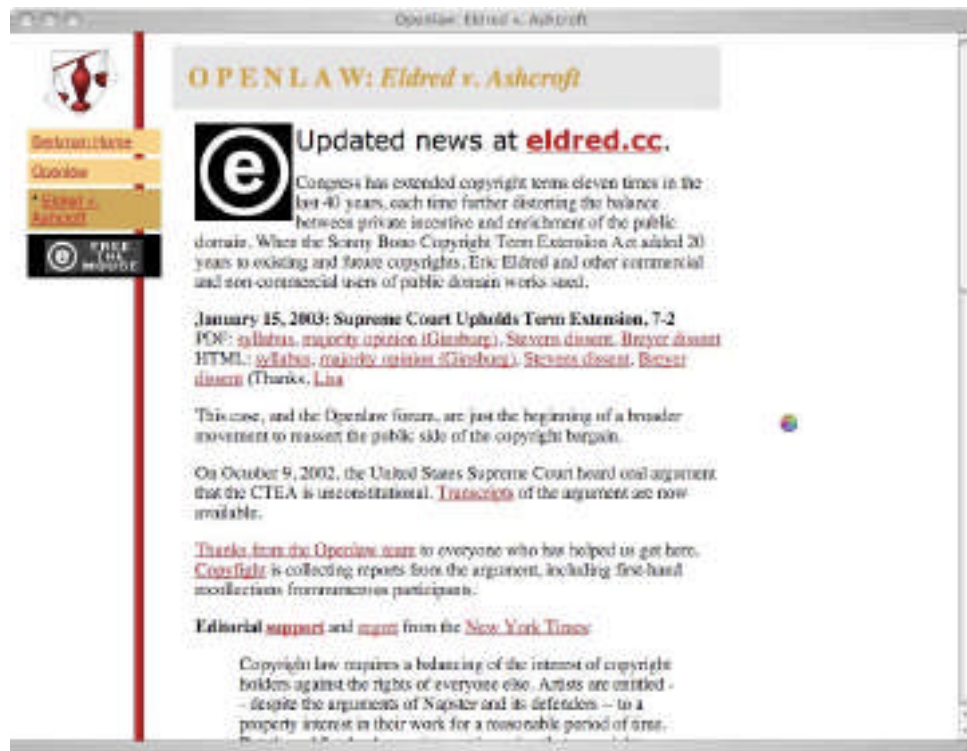


Pada tahun 1998, salah seorang staf pengajar di Harvard Law School, Lawrence Lessig, mendapatkan pertanyaan dari penerbit Eldritch Press untuk menginisiasi tantangan (*challenge*) legal terhadap hukum *copyright* Amerika.

¹⁶³ www.cyber.law.harvard.edu/openlaw.html

¹⁶⁴ Electronic Frontier Foundation adalah kelompok kerja non-profit yang berjuang untuk melindungi hak-hak digital. Lebih lengkap lihat di: www.eff.org

Eldritch menerbitkan buku yang hak ciptanya telah kadaluarsa dan menyebarkannya di internet. Namun keputusan pengadilan yang dikenal dengan nama Sonny Bono *Copyright Term Extension Act*, memperpanjang hukum hak cipta dari 50 tahun menjadi 70 tahun setelah kematian pengarang. Hal ini secara tidak langsung telah menutup akses terhadap supply materi baru bagi penerbit ini.



Lessig kemudian mengundang para mahasiswa fakultas hukum Harvard dan berbagai universitas lain untuk membantu Eldritch membuat argumen hukum yang menantang aturan baru mengenai forum online. Kolaborasi para mahasiswa fakultas hukum, dan pengacara dalam kasus ini kemudian berkembang menjadi sebuah proyek OpenLaw.

Mereka yang tertarik untuk ikut bergabung dengan Berkman tinggal mendaftarkan diri di situs tersebut, kemudian membaca apa yang telah ditulis oleh kontributor lain dan mengembangkan argument atau pandangan lain. Proyek ini

berkembang dengan model pengambilan keputusan sebagaimana dalam Linux. Proses pengambilan keputusan diambil setelah mendengarkan komentar, masukan dari seluruh kontributor. Dan sebagaimana Linus, Lessig mensintesisasikan perdebatan, brainstorming, masukan dan pandangan yang berkembang menjadi sebuah argumen.

Kelebihan utama model ini adalah bahwa problem yang dihadapi oleh para pengacara umumnya masalah intelektual, bukan fisik. Sesungguhnya, banyak orang (umumnya mahasiswa fakultas hukum) yang bersedia dan punya potensi untuk bekerja pada sebuah proyek tanpa bayaran. Akan tetapi, mereka tidak memiliki akses untuk ikut serta dalam sebuah kasus karena proses pembuatan argumen hukum dalam sebuah kantor hukum dilakukan layaknya perusahaan *software* komersial membuat *software*. Para pengacara mendiskusikan sebuah kasus di sebuah ruangan tertutup. Meski produk (baca argumen) akan dibacakan di depan pengadilan, namun diskusi-diskusi yang dilakukan merupakan rahasia. Sebaliknya, Open Law membuat argumennya dihadapan publik, dengan bantuan publik dan me-realesenya dengan menggunakan prinsip copyleft.

Kasus ini sayangnya kalah di pengadilan. Argumen dibuat oleh dan dengan bantuan publik, sehingga apa yang dinyatakan oleh tim pengacara tidak mengejutkan pengadilan (baca juri). Namun apa yang dilakukan oleh Lessig dan kawan-kawan melalui proyek OpenLaw adalah sebuah inisiatif yang sangat menarik. Hal disebabkan karena para pengacara yang tergabung dalam proyek ini mengkritisi konsep hukum hak cipta dan turunannya. Konsep dasar yang melatarbelakangi Hak atas kekayaan intelektual (HAKI), merk dan patent adalah untuk menyediakan suatu monopoli secara sah yang melindungi hasil usaha kreatif

sebagai suatu bentuk insentif bagi orang untuk melaksanakan atau melanjutkan usaha kreatif tersebut¹⁶⁵. Konsep yang mendasarkan pada pandangan bahwa masyarakat tak termotivasi untuk menghasilkan sesuatu bila hasilnya dapat ditiru dengan bebas ini terbukti justru menjadi penghambat kreativitas seorang pencipta. Hak intelektual, suatu sistem hukum yang memberikan dampak hasil penemuan dan kreatif dibatasi demi memberikan upah pada penciptanya, memberikan suatu pengaruh yang besar pada pasar, telah mengurangi pengadopsian suatu idea baru dan inovasi. Hukum paten memberikan keuntungan bagi para pencipta, akan tetapi sering dalam bentuk pembelian hak untuk menguasai siapa yang dapat menggunakan teknologi ini. Perusahaan besar cenderung lebih menerima manfaat daripada rakyat banyak. Perusahaan besar biasanya akan membatasi ini dan mengendorkannya pelan-pelan hingga investasi telah terbayar kembali.

Inovasi dalam bidang hukum yang dilakukan oleh Open Law memang tidak bisa serta merta diterapkan dalam setiap kasus hukum. OpenLaw hanya bisa digunakan untuk kasus-kasus tertentu. Menurut Charles Nesson, salah seorang pendiri Berkman Center:

*“OpenLaw is not conducive to ambush....”*¹⁶⁶

Jika seorang pengacara membutuhkan argumen hukumnya tetap rahasia karena bukti-bukti atau hal-hal lain yang tidak diketahui oleh pihak lawan, maka ia tidak akan mem-posting nya di internet. akan tetapi jika seseorang ingin mengembangkan argumen terbaik dan sangat tergantung pada arus informasi terkait dengan kasus yang sedang dikerjakan, maka model OpenLaw bisa

¹⁶⁵ Alsop, Stewart (1999). *Copyright Protection Is for Dinosaurs*. Tersedia di <http://cgi.pathfinder.com/fortune/technology/alsop/index.html>, diakses September 2004.

¹⁶⁶ Nicholas Thompson, *Reboot!*, Washington Monthly, Maret 2000. Tersedia di www.washingtonmonthly.com/features/2000/0003.thompson.html, diakses September 2004.

diterapkan. Meski demikian, model ini memberikan alternatif bagi pengacara dan para penegak hukum lainnya dalam memutuskan sebuah kasus. Sedangkan bagi masyarakat awam, pengetahuan mengenai hukum makin mudah diperoleh.

Bab V. Catatan Penutup

1. *Open source* Sebagai Gerakan Sosial Baru

Dunia telah menyaksikan perjuangan kaum tertindas melawan ketidakadilan. Jenis, bentuk, sifat, organisasi dan lain-lain yang menjadi karakteristik gerakan perjuangan tersebut, berujung pada satu tujuan, yaitu melawan ketidakadilan, eksploitasi dan kesewenang-wenangan.

Di awal ini telah disinggung tentang kemunculan gerakan sosial baru. Gerakan ini dipahami sebagai lawan dari gerakan sosial lama. Di negara-negara yang lebih dulu mengalami industrialisasi, gerakan buruh merupakan sentral dalam gerakan sosial lama, sehingga partai buruh dan partai komunis yang mendukung gerakan ini tumbuh subur. Selain itu gerakan orang Katolik di Jerman dan Italia yang dilakukan sejak akhir abad ke 19 untuk menerapkan ajaran sosial Katolik, juga dikelompokkan kedalam gerakan sosial. Demikian halnya dengan gerakan fasisme.

Seiring perkembangan waktu, terutama pasca Perang Dunia II, variasi gerakan sosial mengalami perkembangan yang sangat beragam. Perkembangan jaman dan makin kompleksnya isu yang dihadapi oleh gerakan sosial menyebabkan terjadinya pergeseran karakteristik gerakan sosial. Saat ini gerakan sosial tidak lagi didominasi oleh gerakan buruh semata, tapi mulai menyebar ke berbagai aspek kehidupan manusia. Ada gerakan anti perang, gerakan lingkungan, gerakan perempuan, dan lain sebagainya. Sasaran perjuangan juga mengalami pergeseran. Ada yang melawan negara, ada yang melawan sistem yang menguasai

kehidupan seperti korporasi, gereja, sekolah, ada pula yang melawan sistem pengendalian sosial seperti penjara, rumah sakit dan lain-lain.

Dilihat dari karakteristik gerakan *open source*, dapat dikatakan bahwa gerakan ini merupakan gerakan sosial. Hal ini dapat dilihat dari ciri khas sebuah gerakan sosial yaitu: gerakan didasari oleh sebuah tujuan yang hendak dicapai, ada ideologi atau keyakinan yang mendasari perjuangan tersebut, dan gerakan tersebut terorganisasi dengan baik. Gerakan *open source* memiliki tujuan untuk memberikan kebebasan, khususnya terhadap pengguna *software*. Bebas menurut gerakan ini adalah kebebasan untuk menjalankan program, memodifikasi, mendistribusi ulang (re-distribusi) *software* original dan/atau *software* yang telah dimodifikasi¹⁶⁷. Untuk dapat melakukan hal-hal tersebut, maka akses terhadap *source code* adalah syarat utama yang harus dimiliki seseorang. Inilah inti dari perjuangan gerakan *open source*.

Tujuan gerakan *open source* tersebut kemudian berkembang menjadi sebuah keyakinan atau ideologi, yaitu *hacker ethics*. *Hacker ethics* tumbuh subur dalam sebuah kultur saling memberi yang disebut sebagai *gift culture*. *Hacker ethics* dan *gift culture* ini dituangkan dalam berbagai jenis lisensi yang intinya memberikan akses seluas-luasnya pada *source code*. Selain itu gerakan ini juga mewujudkan keyakinan mereka dengan menerapkan prinsip *copyleft* sebagai upaya perlindungan hukum atas apa yang dilakukan oleh gerakan ini.

Namun, untuk mewujudkan tujuan tersebut, diperlukan sebuah organisasi gerakan yang baik. Hal ini penting untuk menjaga keberlangsungan isu gerakan, pencapaian tujuan dan penyebaran keyakinan/ideologi. Demikian halnya dengan

¹⁶⁷ www.fsf.org

gerakan *open source* . Gerakan ini telah terorganisir dengan baik melalui berbagai inisiatif, baik yang dikembangkan oleh para hacker, maupun oleh para penggunanya. Meski terdapat perbedaan pendapat mengenai kebebasan akses terhadap *source code*, namun hal ini justru saling melengkapi perjuangan yang dilakukan oleh gerakan ini.

Meski *open source* adalah gerakan sosial, namun jika dilihat dari berbagai sudut secara lebih cermat, tampak bahwa gerakan *open source* termasuk kedalam kategori gerakan sosial baru. Hal ini dapat dilihat dari isu atau penyebab munculnya gerakan, yaitu kebebasan akses terhadap *source code*. Isu-isu seperti telah disinggung, baru muncul pada masyarakat pasca-kapitalis. Kemunculan gerakan-gerakan ini merupakan akibat perubahan hubungan dalam bidang ekonomi, politik dan budaya yang telah mendukung terjadinya transisi dari masyarakat modern menuju masyarakat post-industri. Menurut Castells (1996) dan Giddens (1990), perubahan ini dipahami sebagai kemunculan masyarakat jaringan (*network society*) dan bentuk baru komunikasi yang mengarahkan pada peningkatan derajat mobilitas dan kompleksitas yang lebih besar di dalam institusi sosial kontemporer.

Kemunculan masyarakat jaringan atau masyarakat informasi telah melibatkan konflik baru terkait dengan kontrol atas informasi, pengetahuan, simbol-simbol kapital dan relasi sosial. Konflik-konflik ini terkait erat dengan ketidaksetaraan atau transformasi relasi kekuasaan antara posisi sosial yang berbeda dalam masyarakat global baru.

Komunitas *open source* dapat dihubungkan dengan perubahan dalam masyarakat kontemporer tersebut. Kemunculan teknologi informasi telah

melahirkan perdebatan mengenai bagaimana informasi sebaiknya dikembangkan dan dalam bentuk seperti apa. Ketika perusahaan hardware dan *software* besar secara perlahan mendominasi pasar IT, hal ini menimbulkan konsekuensi serius tentang bagaimana relasi kekuasaan antara aktor-aktor dalam bidang pengembangan *software* diorganisasikan. Resistensi terhadap pengembangan ini lama muncul di dalam komunitas *open source* dan melahirkan pertanyaan mengenai kebebasan berbicara dan informasi.

Secara ringkas, pergeseran karakteristik gerakan sosial dapat dilihat pada tabel berikut:

	Gerakan Sosial Lama	Gerakan Open source
Isu	Relasi kekuasaan antara negara-masyarakat vis-à-vis, misalnya dalam bentuk pemenuhan hak-hak buruh atau petani.	Anti-monopoli pengetahuan dan ekonomi, memberikan kontrol dan kuasa penuh kepada pengguna (user)
Pelaku	Kelas menengah bawah : petani, nelayan, buruh	Kalangan profesional dalam bidang IT, independent programmer/hacker, siswa/mahasiswa, pelaku bisnis/entepreneur, pemerintah
Bentuk	Organisasi formal, tertutup	Terbuka, bebas,
Lokasi	Berdasar wilayah geografis	Tidak tergantung wilayah geografis
Sarana/media komunikasi	Media massa, radio, selebaran, pamflet, mobilisasi massa	Koneksi internet, mailing list, email, <i>web-base information</i>
Sifat gerakan	Formal, kaku, terbatas pada waktu (jarang dilakukan mobilisasi massa pada malam hari)	Cair, informal, cepat (tidak dibatasi waktu-internet memungkinkan pesan atau informasi disebarluaskan, meski itu dilakukan pada tengah malam)

Tabel 5: Pergeseran karakteristik gerakan sosial lama dan gerakan *open source*

Apa yang telah dilakukan oleh gerakan *open source* , menimbulkan perubahan yang cukup signifikan, baik dalam dunia IT dimana gerakan ini tumbuh, maupun dalam berbagai bidang yang lebih luas. Dalam bidang IT, gerakan ini telah mengubah preferensi pemerintah, khususnya dalam hal penggunaan *software* untuk mendukung kinerja pemerintah. Perubahan preferensi ini merupakan sebuah perubahan yang sangat penting, mengingat peran pemerintah sebagai pengambil dan penentu kebijakan masyarakat. Gerakan *open source* telah memberikan alternatif pada beberapa negara untuk beralih dan menggunakan produk gerakan ini sebagai upaya untuk mencapai kebebasan. Berbagai kasus yang terjadi di beberapa negara menunjukkan bahwa gerakan *open source* telah memberikan peluang untuk lepas dari ketergantungan pada negara lain (dalam hal ini adalah negara industri maju yang diwakili oleh perusahaan *software proprietary*). Apa yang dilakukan dan dihasilkan oleh gerakan *open source* dilihat sebagai upaya pemberdayaan masyarakat lokal khususnya dalam bidang IT.

Selain itu, gerakan *open source* secara signifikan telah merubah peta industri IT. Hal ini ditandai dengan makin berkembangnya model-model pengembangan *software* yang diinspirasi dari model pengembangan *open source* . Selain itu, support dari berbagai perusahaan komersial besar terhadap gerakan ini menunjukkan bahwa gerakan ini diterima dan diakui sebagai salah satu model pengembangan masa depan.

Apa yang dilakukan oleh Microsoft melalui *Shared source* Initiatives, merupakan perubahan yang paling menarik dalam perjalanan gerakan *open source* . Sebagai perusahaan yang sangat ketat memegang rahasia *source code*, inisiatif

ini merupakan sebuah terobosan penting. Dengan membuka akses terhadap beberapa *source code* sistem operasi Windows, pengguna dapat melakukan berbagai hal sesuai dengan jenis lisensi yang dimiliki. Perubahan sikap Microsoft ini menjadi penting mengingat industri *software* saat ini didominasi oleh perusahaan ini. Selain itu, di awal perkembangan gerakan *open source*, Microsoft nyata-nyata menunjukkan sikap anti pati dan perlawanan terhadap *open source*.

Perubahan lain yang dilakukan oleh gerakan *open source* adalah makin tingginya kesadaran masyarakat dalam hal penegakan hukum, khususnya yang terkait dengan *copyright* dan perdagangan adil (*fair-trade*). Terkait dengan *copyright*, apa yang dilakukan gerakan ini melalui *copyleft*, justru memberikan perlindungan dan jaminan hukum bagi ketersediaan akses terhadap *source code* sebuah *software*.

Sedangkan terkait dengan praktek perdagangan adil (*fair-trade*), sistem perdagangan yang anti-monopoli menjadi agenda utama penegakan hukum dalam bidang ini. Putusan pengadilan mengenai praktek-praktek monopoli yang dilakukan oleh Microsoft adalah contoh bentuk penegakan hukum yang telah dilakukan. Meski tidak terkait secara langsung dengan gerakan *open source*, namun tidak bisa dipungkiri bahwa kebebasan pengguna untuk memilih *software* atau aplikasi komputer yang sesuai dengan kebutuhannya merupakan efek atau dampak yang ditimbulkan oleh gerakan ini. Model distribusi *software* yang dilakukan oleh Microsoft melalui sistem *bundling*, dianggap telah menutup pintu kebebasan para pengguna. Pengguna 'dipaksa' untuk memakai *software* atau aplikasi yang di-*bundle* dalam sebuah sistem operasi. Selain itu, praktek *bundle software* seperti yang dilakukan oleh Microsoft, dianggap telah menutup

kesempatan perusahaan lain untuk bersaing secara sehat dalam meraih keuntungan.

Di luar dunia IT, gerakan *open source* telah membuka wawasan dan memberikan inspirasi bagi banyak pihak. Model pengembangan *software* yang menekankan pada peer-review, juga diterapkan dalam pembuatan pernyataan hukum oleh Open Law Initiatives. Kasus-kasus hukum didiskusikan secara gotong royong oleh para pengacara, mahasiswa hukum atau pihak-pihak yang konsern dengan persoalan hukum secara terbuka, bebas dan kolaboratif. Yang menarik, isu atau kasus yang ditangani, justru kasus-kasus yang terkait dengan hukum atau aturan hak cipta.

2. Quo Vadis Gerakan *Open source* ?

Gerakan *open source* dengan karakteristiknya, telah memikat perhatian banyak pihak. Tak sedikit yang kagum dan menjadikan gerakan ini sebagai sumber inspirasi bagi gerakan serupa, diberbagai bidang. Namun banyak juga yang sinis dengan gerakan ini, mengingat isu utama yang dalam gerakan ini merupakan isu krusial dalam masyarakat pasca-kapitalis. Bagi kelompok ini, apa yang diperjuangkan oleh gerakan *open source* , adalah sebuah cita-cita yang utopis.

Berbagai pandangan tersebut perlu mendapatkan perhatian khususnya bagi aktivis gerakan ini. Pujian dan kekaguman yang dilontarkan perlu disikapi secara arif agar tidak membelokkan tujuan awal gerakan ini. Sebaliknya, cercaan dan sinisme yang diungkapkan, perlu dikritisi secara jernih, karena kenyataannya

gaung gerakan ini masih terbatas pada kelompok tertentu, sehingga menjadikan gerakan ini terkesan elitis.

Berdasarkan hasil penelitian ini, perlu dilakukan sejumlah aksi agar gerakan ini dapat mencapai tujuan. Oleh karena itu, saran yang dapat dikemukakan adalah sebagai berikut:

1. Gerakan *open source* perlu melakukan sosialisasi secara lebih intensif untuk memasyarakatkan gerakan ini. Selama ini sosialisasi hanya dilakukan dikalangan profesional IT. Gerakan *open source* belum cukup banyak melakukan sosialisasi untuk masyarakat awam, yang benar-benar menjadi pengguna saja. Padahal mereka mempunyai potensi yang besar untuk dikembangkan. Selain itu, sosialisasi atau pendekatan pada pihak pemerintah juga perlu dilakukan secara lebih intensif, agar upaya memasyarakatkan gerakan ini dapat tercapai.
2. Para pegiat gerakan ini harus lebih jeli dalam melihat peluang/momentum untuk menyebarkan ideologi gerakan. Menurut pengamatan penulis, gerakan *open source* khususnya di Indonesia telah kehilangan momentum untuk meraih khalayak yang lebih besar. Moment ini terjadi ketika UU Haki diberlakukan dimana salah satu konsekuensinya adalah pemberantasan pembajakan *software*. Para pengguna *software* diharuskan untuk menggunakan *software* original dengan harga yang sangat tinggi jika tidak ingin ditangkap oleh pihak yang berwenang. Pada saat itu, masyarakat beramai-ramai melakukan migrasi sistem operasi dan menggunakan produk gerakan ini. Pemerintah bahkan mencanangkan gerakan Indonesia Goes *Open source* (IGOS) untuk mendukung

pengembangan *open source* di Indonesia. Namun sayangnya, komunitas *open source* tidak cukup pandai merespon situasi ini, sehingga akhirnya isu tentang *open source* kembali tenggelam dan minat masyarakat untuk menggunakan atau mempelajari produk gerakan ini perlahan menghilang.

3. Selama ini muncul anggapan bahwa produk-produk komunitas ini sulit, rumit dan berbagai anggapan negatif lainnya. Hal ini sangat wajar karena awalnya, pengembangan *open source /linux* memang ditujukan untuk server, bukan desktop environment. Produk-produk komunitas ini juga dianggap belum cukup bersahabat (*user friendly*). Akibatnya masih banyak pengguna yang enggan menggunakan produk-produk komunitas ini. Oleh karena itu, komunitas *open source* perlu mengembangkan produk yang lebih *user friendly* dan mudah digunakan tanpa menyalahi atau bertentangan dengan prinsip-prinsip komunitas ini.
4. Bagi pengambil kebijakan (pemerintah), perlu komitmen yang jelas untuk mendukung gerakan ini. Misalnya dengan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai untuk mendukung gerakan ini. Sebagaimana telah dijelaskan, tulang punggung gerakan ini terletak pada akses internet yang baik, sehingga masyarakat dapat mendownload produk-produk gerakan ini atau saling berbagi informasi mengenai pengembangan yang dilakukan. Oleh karena itu, pemerintah perlu menggalas upaya-upaya penyediaan akses internet yang cepat dan murah.
5. Perkembangan *open source /linux* telah menjadi fenomena tersendiri. Penulis sangat menyadari bahwa apa yang disajikan dalam penelitian ini bersifat sangat permukaan dan deskriptif. Oleh karena itu, untuk

kepentingan penelitian selanjutnya, perlu diperdalam lagi kajian mengenai perkembangan *open source* , baik di level teknis (pengembangan *softwarena*), ekonomi (model bisnisnya, pemberdayaannya) maupun komunitasnya (kelompok pengguna, dinamikanya, interaksinya), sehingga dapat diperoleh gambaran yang menyeluruh mengenai *open source* .

Sebagai sebuah gerakan yang dinamis, tentu saja dinamika gerakan *open source* tidak akan berhenti pada satu titik. Pihak-pihak yang terlibat dalam perjuangan ini, akan selalu mere-definisikan perjuangan mereka yang akan menciptakan arena perjuangan baru. Wacana dalam gerakan ini akan terus berkembang sehingga identitas dan format hegemoni perjuangan ini juga akan berkembang. Gerakan *open source* akan selalu menjadi wacana terbuka. Pertanyaannya kemudian, siapkah gerakan *open source* mensikapi perubahan-perubahan tersebut dalam perjuangannya?

DAFTAR REFERENSI

- Alsop, Stewart.** *Copyright Protection Is for Dinosaurs*, 1999. Tersedia di
<http://cgi.pathfinder.com/fortune/technology/alsop/index.html>
- Alisyahbana, Iskandar**, *Teknologi dan Perkembangan*, Yayasan Idayu,
Jakarta, 1980.
- Brym, Robert and Lie, John**, *Sociology, Your Compass for a New World*,
Thomson Learning, Inc, Canada, 2003.
- Bonaccorsi, Andrea and Rossi, Cristina**, *Altruistic individuals, selfish firms?*
The structure of motivation in Open source software, First Monday, volume 9,
number 1 January 2004.
URL: http://firstmonday.org/issues/issue9_1/bonaccorsi/index.html
- Bijker, Wiebe E., Thomas P. Hughes and Trevor J. Pinch**, eds. *The Social
Construction of Technological Systems: New Directions in the Sociology
and History of Technology*, Cambridge, MA:MIT Press, 1987.
- Castells, Manuel**, *The City and the Grassroots: A Cross-Cultural Theory of
Urban Social Movements*, London: Edward Arnold, 1983.
-----, *The Internet Galaxy (Excerpt)*, Oxford University Press,
2001
- Cohen, Jean**, Strategy or Identity ? New Theoretical Paradigms and
Contemporary Social Movements , *Social Research* , vol. 52, 1985, pp.
663-716;
- Cronauer, Katja**, *Activism and the Internet: Uses of electronic mailing list
by social activist*, University of Colombia, 2001
- Cusumano, M.A. and Selby, R.W.**, 1995. *Microsoft Secrets: How the World's*

Most Powerful Software Company Creates Technology, Shapes Markets, and Manages People. London: HarperCollins dalam Dafermos, 2004

Dafermos, George N., Management & Virtual Decentralised Networks:

The Linux Project, tesis MA di Management of Durham Business School, United Kingdom, 2001. E- mail: georgedafermos@bungo.com

Diani, Mario & McAdam, Doug (eds), *Social Movement Analysis: The Network Perspective*, Oxford University Press, 2002

Diani, Mario., The Concept of Social Movement, dalam *The Sociological Review*, Vol 40, 1992

Evans, David S. and Reddy, Bernard, *Government preferences for promoting opensource software: a solution in search of a Problem*, National Economic Research Associates, Cambridge, Massachusetts, May 21, 2002

Elliott, Margaret S. dan Scacchi, Walt, *Mobilization of Software Developers: The Free Software Movement*, Institute for Software Research University of California, Irvine, California. URL:
www.opensource.mit.edu/papers/elliottscacchi2.pdf. Diakses Februari 2005.

Fakih, Mansour., *Masyarakat Sipil untuk Transformasi Sosial: Pergolakan Ideologi di Dunia LSM Indonesia*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 1996.

Hardiman, F. Budi, *Menuju Masyarakat Komunikatif*, 1993, Kanisius, Yogyakarta.

Hamzah, Sopril, *Budaya Konsumsi dalam Masyarakat Kapitalis Mutakhir*,

1999, skripsi tidak dipublikasikan, Jurusan Sosiologi Fisipol, UGM,
Yogyakarta

Haryanto, Ignatius, *Penghisapan Rezim HAKI*, debt-Watch, Jakarta, 2002.

-----, *Monopoli Pengetahuan*, URL: www.mkb.kerjabudaya.org.

Download April 2004

Hertz, Noreena, *The Silent Takeover: Global Capitalism and The Death of
Democracy*, HarperCollins Publishers Inc, USA, 2001

Habermas, Jurgen, *Legitimation Crisis*, London: Heinemann, 1976

Herbert Marcuse, *One Dimensional Man*, Boston, Beacon, 1964.

Hippel, Eric von & Krogh, Georg von, , *Exploring the Open source Software
Phenomenon : Issues for Organization Science*, Sloan School of
Management, MIT, 2002

Hutagalung, Daniel, *Laclau dan Mouffe tentang Gerakan Sosial*, Majalah Basis,
No 01-02 Tahun ke 55, 2006.

Jhonson, Doyle Paul, *Teori Sosiologi Klasik dan Modern*, PT. Gramedia,
Jakarta, 1986.

Kast, Fremont E. & Resenweig, James E., *Science Technology and
Management*, New York:Mc Grill Book, 1962.

Krogh, Georg von., Haefliger, Stefan dan Spaeth, Sebastian., *Collective
Action and Communal Resources in Open source Software Development:
The Case of Freenet* , Institute of Management University of St. Gallen,
Switzerland, 2003 URL:
www.opensource.mit.edu/papers/vonkroghhaefligerspaeth.pdf

Kriesi, Hanspeter, *The Organizational Strucutre of New Social Movements in a*

Political Context, dalam Doug McAdam, John D. McCarthy dan Mayer N. Zald (eds), *Comparative Perspective on Social Movement*, Cambridge University Press, USA, 2004, hal 152-184

Lakhani, Karim R. and Wolf, Robert G, Why Hackers Do What They Do: Understanding Motivation and Effort in Free/Open source Software Projects, dalam *Perspectives on Free and Open source Software*, **J. Feller, B. Fitzgerald, S. Hissam, and K. R. Lakhani (eds)**, MIT Press, 2005

Langton, Nancy., Niche Theory and Social Movements: A Population Ecology Approach , The Sociological Quarterly, vol. 28, no. 1, Spring 1987, pp. 51-70, dalam *Social Networks & Social Movement: Using Northern Tools to Evaluate Southern Protests*, Ashok Swain, Department of Peace and Conflict Research Uppsala University, 2001

Lewis, M., *Free spirit in a capitalist world: Interview with Richard Stallman*, Computer Weekly, 20 April 2001, at <http://www.cw360.com/>

Levy, Steven, *Hackers: Heroes of the Computer Revolution (chapter 1-2)*, Project Gutenberg, 1996. URL: www.gutenberg.org/etext/729

Marcuse, Herbert, *One Dimensional Man*, Boston,:Beacon, 1964.

Mahardika, Timur, *Gerakan Massa: Mengupayakan Demokrasi dan Keadilan secara Damai*, Lopera Pustaka Utama, 2000:15-18

McAdam, Doug, McCarthy, John D. dan Zald, Mayer N. (eds), *Comparative Perspective on Social Movement*, Cambridge University Press, USA, 2004:2-7

Melucci, Alberto, *Nomads of the Present: Social Movements and Individual Needs in Contemporary Society*, London, Hutchchinson Radius, 1989.

-----, And End to Social Movements? Introductory Paper to Sessions on
New Movements and Change in Organizational Forms , *Social Science
Information*, vol. 23, 1984, pp. 819-835.

-----, John A. Hannigan, Alain Touraine, Manuel Castells and Social
Movement Theory , *The Sociological Quarterly*, vol. 26, no. 4, Winter
1985, pp. 435-454.

Mouffe, Chantal, Hegemony and New Political Subjects: Toward A New
Concept of Democracy, dalam Kate Nash (ed), *Reading in Contemporary
Political Sociology*, Oxford, Blackwell, 2000.

McCharty, John D. and Zeld, Mayer.N., *Resource Mobilisation and Social
Movements:A Partial Theory*, dalam American Journal of Sociology, Vol
82, 1977, hal 1217-1218.

Mayer N. Zeld and John Mc Charty, Social Movement Industries:
Competition and Cooperation Among Movement Organizations, dalam **L.
Kriesberg (ed)** *Research in Social Movements; Conflict and Change*, Vol.
3,. Greenwich: JAI Press, 1980.

Offe, Claus, New Social Movements: Challenging the Boundaries of
Institutional Politics, *Social Research*, vol. 52, 1985, pp. 817-868.

Rahardjo, Budi, *Apakah Negara Berkembang Memerlukan Sistem Perlindungan
HaKI*, Extended version dari Materi Lokakarya Terbatas tentang Hak
Kekayaan Intelektual, yang diselenggarakan oleh Pusat Pengkajian
Hukum (PPH) dan Pusdiklat Mahkamah Agung, Jakarta, 10-11 Februari
2004

-----, *Bisnis Open source* , Pusat Penelitian Antar Universitas Bidang

Mikroelektronika, Institut Teknologi Bandung, 2000

Raymond, Eric, *The cathedral & the Bazaar. Musings on Linux and Open*

Source by an Accidental Revolutionary, O'Reilly & Associates,
Sebastopolous , C.A., USA, 2001.

-----, Homesteading of The Noosphere,

URL: www.firstmonday.org/issues/issue3_10/raymond/index.html

Shefner, Jon, Moving in the Wrong Direction in Social Movement Theory ,

Theory and Society , vol.24, no. 4, August 1995, pp. 595-612.

Somerville, Jennifer, Social Movement Theory, Women and the Question

of Interest , *Sociology* , vol.31, no. 4, November 1997, pp. 673-695.

Sanderson, Stephen K., *Makro Sosiologi*, Rawajali Press, Jakarta, 2000

Soeprapto, Riyadi, *Interaksionisme Simbolik*, Averroes Press, Malang, 2002.

Shiva, Vandana, *Protect or Plunder*, Zed Books, 2001

Story, Alan, *Intellectual Property and Computer Software: A Battle of*

Competing Use and Access Visions for Countries of the South, ICTSD and
UNCTAD, 2004.

Thompson, Nicholas, *Reboot!*, Washington Monthly, Maret 2000.

URL: www.washingtonmonthly.com/features/2000/0003.thompson.html

Tilly, Charles, *From Mobilization to Revolution*. Reading: Addison-Ewsley,

1978

-----, Social Movement and National Politics, dalam **C. Bright and**

Sandra Harding (eds) *State-Making and Social Movement: Essays in*
History and Theory. Ann-Arbor:University of Michigan Press, hal 306

Touraine, Alain, *The Voice and the Eye: An Analyis of Social Movement*,

Cambrige, Cambrigde University Press, 1981, hal 77-81.

-----, *Return of the Actor: Social Theory in Postindustrial Society*,

Minneapolis: University of Minnessota Press, 1988, hal 68.

-----, *The Post-Industrial Society — Tomorrow s Social History:*

Classes, Conflicts and Culture in the Programmed Society, New York:

Random House, 1971.

Torvalds, Linus,. Castells, Manuel, and Himanen, Pekka, *Hacker Ethic*,

Random House Publishing Group, 2002

Tsaliki, Liza, *Electronic citizenship and global social movements*, penelitian

pada Marie Curie Post-Doctoral Research Fellow at the Department of

Communications at the University of Nijmegen in the Netherlands, 2002.

Wahono, Romi Satria, *Sekilas Tentang IlmuKomputer.Com*, Oktober 2003.

URL: www.ilmukomputer.com

Situs dan Link

(semua situs dan link aksesibel pada periode Agustus 2003- Juli 2006):

www.era.fm.my

www.suaramerdeka.com

www.ilmukomputer.com

<http://ensiklomeia.insan.co.id/s/sejarah2.htm>

<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>.

www.inn.bppt.go.id

www.microsoft.com/presspass/inside_ms.asp

www.wikipedia.org

<http://www.opensource.org/halloween/>

www.seattletimes.com/news/technology/html98/ice1_063098.html]

www.ocw.mit.edu

www.cyber.law.harvard.edu/openlaw.html

www.eff.org

www.fsf.org

www.slashdot.org

www.opensource.mit.edu

www.linux.or.id

www.sourceforge.org

www.gnu.org

www.opensource.org

www.apjii.co.id

www.detik.com

www.kompas.com

www.microsoft.com

Mailing list:

linux-aktivis@linux.or.id,

id-foss@googlegroups.com

Artikel (surat kabar, majalah, bulletin):

Pengguna Internet 2006 Capai 20 Juta, Bisnis Indonesia, 12 Januari 2006,

URL:http://www.bisnis.com/servlet/page?_pageid=477&_dad=portal30&_schema=PORTAL30&pared_id=413689&patop_id=W45

Semakin Seru Pertarungan di Ajang Sistem Operasi, Kompas, Selasa, 18 April 2000

Linux Jangkau Afghanistan, Kompas, Rabu, 16 Juli 2003.

Cina, Korea, Jepang, Makin Dekat pada Kesepakatan Open source, Kompas, Senin, 01 September 2003.

UU Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Diberlakukan, Sistem Operasi Linux Menjadi Andalan, Kompas, Jumat, 01 Agustus 2003

Perlu Usaha Bersama untuk Atasi Pembajakan "Software", Kompas, Selasa, 27 November 2001

Tersandung Aturan Antimonopoli, Windows Tak Aman di Korsel, Detikinet, 29 Oktober 2005.

URL:<http://detikinet.com/index.php/detik.read/tahun/2005/bulan/10/tgl/29/time/134834/idnews/471674/idkanal/399>

Kuliah Ilmu Komputer Gratis Lewat CD, 5 Aug 2003, www.detik.com

Wikipedia, Ensiklopedi Keroyokan 100 Bahasa, Rohman Yulianan, KOMBINASI, 11 Oktober 2005

Free software as Social Movement, Znet, wawancara Justin Pudor dengan RMS, 18 Desember 2005. Lebih lengkap lihat di www.znet.com

Microsoft at the power point, The Economist, 11 September 2003.

URL: www.economist.com

Open source : Developing markets and anti-Americanism, ZDNet UK,

14 November 2005. URL: www.zdnet.uk. Diakses Desember 2005.

Peru Discovers Machu Penguin , Wired News, 22 April 2002.

URL: www.wirednews.com. Diakses Juni 2004.

Executive: Microsoft Evolving To Coexist with Linux Camps, Linux News,

26 April 2005. Lebih lengkap di: www.linuxnews.com

Microsoft's shared source community grows to 1 million, 15 Maret 2004,

URL: www.microsoft.com/presspass/press/2004/mar04/03-

[15millionpr.mspx](http://www.microsoft.com/presspass/press/2004/mar04/03-15millionpr.mspx)

Halloween Document, Open source Initiatives, www.osi.org

The agenda behind Microsoft Shared Source, 21 September 2004,

URL: <http://www.computerweekly.com/Home/Default.aspx>.

Microsoft guns for Open source , PCPro, Mei 2001,

URL: www.pcpro.co.uk/news/19809/microsoft-guns-for-open-source.html

Microsoft broke antitrust law to seal monopoly, EU says, Computer World,

28 April 2006.

<http://www.computerworld.com/softwaretopics/os/story/0,10801,110982,0>

[0.html](http://www.computerworld.com/softwaretopics/os/story/0,10801,110982,0.html)

Open-source programmer alleges Linux misuse, News.com, 18 Maret 2005,

<http://news.com.com/Open->

[source+programmer+alleges+Linux+misuse/2100-7344_3-5621156.html](http://news.com.com/Open-source+programmer+alleges+Linux+misuse/2100-7344_3-5621156.html)

Motorola, Acer Among Vendors Accused of GPL Violations, Jennifer LeClaire,

LinuxInsider, 16 Maret 2005,

<http://www.linuxinsider.com/story/41448.html>

“*Stephen King: Digital Publishing Pioneer*”, Time edisi 16 Oktober 2000, Time

Digital, hal. 16. <http://www.timedigital.com>

Antitrust and The Internet: Case Microsoft/Intuit, Netlitigation,

<http://www.netlitigation.com/netlitigation/antitrust/summary.htm>

Suharko, *Handout mata kuliah analisis data Kualitatif*, 1997

IIPA 2003-2004 Final Estimated Trade Losses due to Copyrighr Piracy and

Piracy Levels in Country, Asia Pasifik Region, URL: www.iipa.com.

Jargon File 2001 Jargon File, version 4.3.1, 29 JUN 2001.

URL: <http://www.tuxedo.org/~esr/jargon/html/entry/hacker.html>

what is copyleft? <http://www.fsf.org/licensing/essays/copyleft.html>

Bill Gates Interview, National Museum of American History,

Smithsonian Institution,

OpenContent License (OPL), Version 1.0, July 14, 1998,

URL: <http://opencontent.org/opl.shtml>

Kompas, 1 Agustus 2001

Kompas, 9 juni 2003

Kompas Jogja, 9 Februari 2006

The Economist, 23 Juni 2001

LAMPIRAN

BAGAIMANA SOFTWARE DIKEMBANGKAN?

1. Metode Produksi software

Banyak hal yang perlu dilakukan sebelum membuat/mengembangkan sebuah software. Sebuah paket software (*software package*) diciptakan sesuai kebutuhan, misalnya untuk mengecek *spelling* sebuah dokumen atau beberapa fungsi dari hardware, seperti kinerja printer, modem untuk koneksi internet, speaker untuk hiburan dan lain-lain. Seorang pencipta software biasanya memerlukan sebuah alur konsep logis yang berbasis pada fungsi matematika algoritma. Dari fungsi ini, pencipta software menurunkannya menjadi *source code* yang berisi kumpulan perintah yang bisa dimengerti oleh komputer. Melalui *source code* inilah seorang pencipta software menerjemahkan desain awal sebuah software yang tertuang dalam alur logis algoritma¹⁶⁸.

Secara umum, pengembangan software dapat digambarkan melalui beberapa tahap berikut¹⁶⁹:

- Identifikasi kebutuhan pelanggan.

Setelah menemukan ide bagus ttg software, pengembang/developer perlu mempelajari fitur-fitur apa yang diinginkan oleh customer, fitur apa yang dianggap penting oleh customer, bagaimana membuat software yang mudah digunakan oleh customer dengan latar belakangnya yang berbeda dan lain-lain. Sesuatu yang dianggap penting pada satu software, mungkin berbeda dengan software lain. Misalnya software untuk game berbeda dengan email server. Game memerlukan performace yang maksimal seperti warna, kompleksitas program dan lain-lain. Sementara software untuk server, memerlukan keandalan dalam menghadapi virus misalnya.

Latar belakang pengguna yang berbeda akan menciptakan software yang berbeda pula. Misalnya para penyandang cacat tunanetra atau penderita low vision memerlukan software khusus yang bisa memahami perintah dalam

¹⁶⁸ Diskusi di berbagai mailing list seperti: linux-aktivis@linux.or.id, id-foss@googlegroups.com, www.slashdot.org

¹⁶⁹ *Government Preferences for Promoting Open Source Software: A Solution in Search of A Problem*, David S. Evan and Bernard R Eddy, National Economic Reasearch Asociation, 21 Mei 2002, Massachusetts, download November 2004

bentuk suara (voice). Untuk anak usia balita, diciptakan software khusus yang bersifat interaktif dan mendidik, dan lain-lain. Software juga digunakan oleh customer yang berbeda dan memiliki kemampuan yang berbeda pula. Misalnya software untuk analisis penelitian seperti SPSS berbeda dengan software untuk membuat desain (Auto Cad atau Microsoft Visio).

2. Mendesain software.

Bagian ini umumnya termasuk aktivitas-aktivitas tingkat tinggi (high-level concepts) seperti apa yang dilakukan modul utama, bagaimana modul saling berhubungan satu sama lain atau dengan computer lain dan lain-lain.

3. Coding, building and testing.

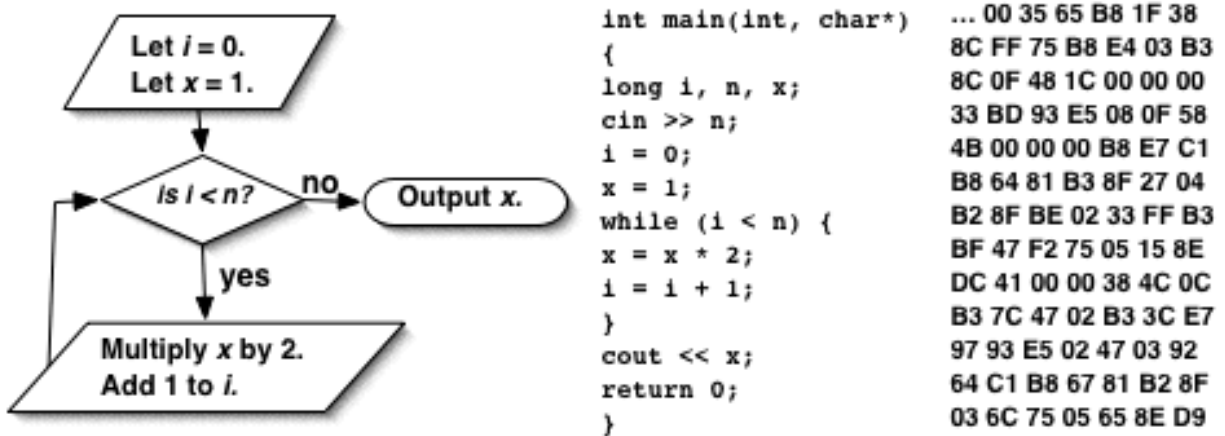
Para programmer umumnya mencoba kode-kode softwarentya secara periodis. System software yang berskala besar tercipta melalui serangkaian percobaan, yang dilakukan oleh/dalam modul-modul yang berbeda dimana modul-modul tersebut dikumpulkan secara bersama-sama. Pada proses ini, software dikembangkan menjadi produk yang lengkap. Percobaan yang dilakukan akan menampakkan kesalahan yang membutuhkan perekaman atau desain ulang. Kesalahan tersebut dapat berupa *error* yang dapat menyebabkan program berjalan tanpa kendali atau masalah performance. Desain ulang meliputi tindakan *dropping* atau *simplifikasi feature*.

Dalam mengembangkan/membuat software, alur logis algoritma ini diwujudkan dalam bahasa yang dimengerti komputer¹⁷⁰. 'Bahasa komputer' ini disesuaikan dengan kebutuhan software tersebut. Misalnya, sistem operasi Windows ditulis dalam bahasa C and C++, beberapa aplikasi umum seperti pengolah kata (word processor) ditulis dalam bahasa Visual Basic, game-game komputer ditulis dengan menggunakan bahasa C atau C++, dan Linux biasanya ditulis dalam bahasa C. Bahasa-bahasa tersebut memiliki sebuah compiler yang

¹⁷⁰ Beberapa program ditulis dalam suatu bahasa tingkat tinggi (high-level), dimana perintahnya menggunakan bahasa Inggris. Misalnya "If" dan "While" adalah perintah yang lazim dipakai dalam berbagai bahasa komputer. Perintah dalam bahasa tingkat tinggi menyediakan jalan pintas untuk melakukan instruksi yang lebih detil. Hal ini terutama untuk mencegah programmer melakukan hal yang sama berulang-ulang. Bahasa tingkat tinggi yang populer diantaranya C++, Java, Visual Basic, dan Pascal. Wawancara dengan Isnu Suntoro, programmer, 16 Mei 2005.

bertugas menerjemahkan perintah ke dalam bahasa biner -serangkaian angka 1 dan 0- yang dimengerti oleh hardware komputer.

Gambar dibawah ini menunjukkan bagaimana sebuah program sederhana dibuat. Panel pertama pada gambar menunjukkan desain program. Bagian ini yang disebut sebagai alur logis algoritma. Panel kedua menggambarkan kode C++ yang akan menyempurnakan tujuan dibuatnya program ini. Panel ketiga menunjukkan kode biner sebagai hasil dari kompilasi program.



Nilai dari sebuah program terletak pada kode kode software tingkat tinggi (*high-level software code*) atau biasa disebut *source code*. *Source code* akan menyempurnakan tujuan dari program (panel kedua) sebagaimana bangunan software, algoritma atau elemen lain yang membantu programmer menulis kode. Dengan kata lain, jika seorang programmer memiliki informasi yang terletak di panel pertama, ia bisa mulai membuat software sesuai dengan tujuan dibuatnya paket tersebut.

Atau jika programmer hanya memiliki kode sumber (*source code*) seperti yang terlihat di panel kedua, ia mungkin bisa memperkirakan bagaimana susunan/bangunan software yang akan dibuat, alur algoritmanya atau hal-hal lain yang membantunya untuk menulis kode. Tapi jika seseorang hanya memiliki kode biner dari software, ia harus bekerja keras untuk mengira-ira sumber-sumber yang telah menjadikan kode biner atau kekayaan intelektual lain tersebut tercipta.

Para pencipta software dapat mencegah pihak lain menggunakan software -atau kekayaan intelektual lain yang melekat pada software- melalui

berbagai macam cara algoritma atau aspek kreatif lain dari sebuah desain software merupakan bagian dari paten. Oleh karena itu, paten software sering digunakan oleh para programmer untuk melindungi karya mereka.

Untuk melindungi karya mereka, para programmer memberikan pernyataan hak cipta atau mengajukan klaim hak cipta software pada kantor yang berwenang, khususnya untuk melindungi kode software (baik source code maupun binary code). Hak cipta akan melindungi program dari penggandaan kode tanpa ijin atau penggunaan kode sebagai input ke dalam produk mereka sendiri. Cara lain adalah dengan mendistribusikan software hanya dalam bentuk biner. Dengan cara ini, progamer membatasi kemampuan pihak lain untuk mengetahui kekayaan intelektual sebuah software. Para pencipta software dapat menggunakan salah satu dari ketiga cara diatas, atau ketiga-tiganya atau tidak ketiganya. Namun biasanya, perlindungan hak cipta atau rahasia dagang dilakukan dengan mendistribusikan kode biner.

A Comparison of the GPL and the Microsoft EULA

www.cybersource.com.au/cyber/about/comparing_the_gpl_to_eula.pdf

Authors

Con Zymaris

conz@cybersource.com.au

CEO Cybersource

Level 4, 10 Queen Street, Melbourne 3000, Australia. Phone: +61 3 9621 2377.

Fax: +61 3 9621 2477

Please read the Disclaimer and Distribution clauses at the end of this document.

Introduction

This document has been written in an attempt to review and contrast the samples of licenses made available by Microsoft and the Free/Open Source Software (FOSS) community. As these two have now become the most prominent purveyors of platforms and software application technology in the computer industry worldwide, we feel it would be instructive for business and organisational users to have a plain-language analysis of these key components of the software they use. We will also attempt a very simple quantitative analysis of what portions of both licenses devote to giving users rights, taking away user rights, and limiting the extent to which users can make legal claims or sue the purveyors of the software from both camps.

The Microsoft Windows XP Professional End User License Agreement (the EULA hereafter) was selected as representative of the current-generation license provided by Microsoft for business-grade systems. The GNU General Public License (the GPL hereafter) has been selected as the most commonly-used Free/Open Source Software (FOSS) license. The GPL is used by well-known platforms and software technology such as Linux, GNOME, KDE, OpenOffice.org and MySQL.

While much of what we will cover may be known to some readers, we believe that there is widespread ignorance of both the EULA and the GPL. We will thus make every effort to provide a clear, simplified analysis of both, to assist in the better understanding of these licenses which are very important to all users of computers.

Copying of this Document

The authors give explicit permission for you to copy and reproduce this document in whatever manner, in verbatim (exact) form.

Translation to Other Languages

The authors give explicit permission for you to translate and reproduce this document, as long as you agree to maintain the integrity and intended-meaning of the original document. A note should be sent to the authors of your intention, and of the final online URL of the translated document.

Methodology

The authors will take the approach of including segments of each of the two licenses we are comparing, interspersed with our own comments to highlight the issues we will be discussing. We will determine what rights are allocated to the users of both EULA and GPL software, as well as what restrictions are placed on the rights of the users. We will create a table outlining the attributes of both licenses, along with our analysis of whether these attributes are a positive or negative from the perspective of prospective users of both types software. Finally, we will make available a detailed executive summary of the core similarities and differences between the licenses, to give busy readers a rapid, one page overview.

Key

The license portions we include here are for the purposes of exposition and commentary. All license portions are shown with a blue-gray background. We make every effort to concentrate on just those areas of both licenses which have specific, pertinent content to convey to our readers. We will explicitly state, throughout the document, where we have extirpated segments of otherwise un-interesting license text, by using an ellipsis [...]. We will also highlight, using yellow background, any particularly interesting elements or phrases.

Responses to the Analysis

We welcome your input on any topic which we touch upon within this document.

Executive Summary

In this analysis, we review both the Microsoft EULA and the GPL used for most Free/Open Source Software. We particularly look at what the similarities and differences are between these two licenses. We will also try and provide a

quantitative determination of what positives both licenses carry for you, the user, along with what the negatives are. In general, a large part of the Microsoft EULA concerns itself with limiting your use of the software, and with absolving Microsoft from any responsibilities it may have with respect to the warranty. In contrast, the GPL spends most of its time specifying the rights allocated users, and to responsibilities for the use of the software from the perspective of software distributors or programmers who incorporate GPL code. Few user-level restrictions are evident.

It is one of the more generally repeated presumptions of users who select to purchase and operate Microsoft's applications released under the EULA (over corresponding Open Source applications released under the GPL,) that they do so because they have someone to hold legally responsible in case of application software failure or catastrophic error. A close reading of the EULA reveals that the licence explicitly removes all avenues and all recourse that a user of Microsoft's software has for legal relief of any sort. At best, you may recover the cost of the software product, or US\$5.

Further, to the best of the authors' knowledge, no single person or organisation which is a user of Microsoft's software has ever successfully litigated against Microsoft with respect to application software failure or catastrophic error, in the 27 years of their operation. If you are aware of any such instance, we would welcome full details.

What follows is not legal advice but the opinion of the author as to the practical management interpretations and a very brief overview of both licenses, highlighting what proportion (simply enumerated by highlighted paragraph section line-count) of each license allocates rights to you, takes rights from you, or limits your rights to legal relief (i.e, suing the purveyor of the software.) This is not intended as anything more than a cursory and simple quantitative analysis of each license, to give an indication of the core areas of focus and overall flavour.

Quantitative Analysis

EULA GPL

The percentage of the licence which limits your rights 45% 27%

The percentage of the licence which extends your rights 15% 51%

The percentage of the licence which limits your remedies 40% 22%

The conclusion we reach is that the majority of the Microsoft EULA appears to

protect Microsoft and limit the choices, options and actions taken by the users of the software covered by that license.

In contrast, the majority of the GPL is designed to apportion rights to the users of the software covered by that license, with a secondary emphasis on protecting the originating developers of that software, in respect to the continuation of the availability of the software source-codes (under the GPL) in perpetuity. In all, a marked contrast to the EULA.

Windows XP End User License Agreement

Microsoft Windows XP Professional END-USER LICENSE AGREEMENT

IMPORTANT-READ CAREFULLY: This End-User License Agreement ("EULA") is a legal agreement between you (either an individual or a single entity) and Microsoft Corporation for the Microsoft software product identified above, which includes computer software and may include associated media, printed materials, "online" or electronic documentation, and Internet-based services ("Product"). An amendment or addendum to this EULA may accompany the Product. YOU AGREE TO BE BOUND BY THE TERMS OF THIS EULA BY INSTALLING, COPYING, OR OTHERWISE USING THE PRODUCT. IF YOU DO NOT AGREE, DO NOT INSTALL OR USE THE PRODUCT; YOU MAY RETURN IT TO YOUR PLACE OF PURCHASE FOR A FULL REFUND.

Analysis

Microsoft here claims that it allows users to return this product for a full refund, if they are not happy to agree with the terms of the license agreement. There have been numerous accounts of many users failing to retrieve their outlay on Microsoft products, even though they comply with this prescription.

For instance, it appears to be almost impossible to return an unused Windows XP product one has purchased with hardware, and receive a refund, as many users of alternative operating systems (Linux, FreeBSD etc.) have found.

1. GRANT OF LICENSE. Microsoft grants you the following rights provided that you comply with all terms and conditions of this EULA:

* Installation and use.

You may install, use, access, display and run one copy of the Product on a

single computer, such as a workstation, terminal or other device ("Workstation Computer").

Analysis

Microsoft explicitly states that you can only install and use this software on one, and only one computer. This does not allow you to install on two computers, and only use one at a time.

Therefore, if you had one desktop and one laptop PC, you will only be able to install this software on one of them. The Product may not be used by more than two (2) processors at any one time on any single Workstation Computer.

Analysis

Microsoft explicitly disallows you from using this software on a computer system which has more than 2 CPUs. Thus, if you have a computer with 4 CPUs, you will not be allowed to install this software.

You may permit a maximum of ten (10) computers or other electronic devices (each a "Device") to connect to the Workstation Computer to utilize the services of the Product solely for File and Print services, Internet Information Services, and remote access (including connection sharing and telephony services). The ten connection maximum includes any indirect connections made through "multiplexing" or other software or hardware which pools or aggregates connections.

Analysis

Under this licence, Microsoft does not allow you to connect more than 10 computers to your computer. You cannot bypass this by having another device which aggregates computer connections to your computer. Presumably, Microsoft allows more connections to computers running differently- licensed software, but then sells that software at much higher prices.

You cannot really use any computer running this license's software to generally function as a web- server or a file-server. Except as otherwise permitted by the NetMeeting, Remote Assistance, and Remote Desktop features described below, you may not use the Product to permit any Device to use, access, display or run other executable software residing

on the Workstation Computer, nor may you permit any Device to use, access, display, or run the Product or Product's user interface, unless the Device has a separate license for the Product.

Analysis

When accessing your Windows XP system desktop from a remote computer, and you decide not to use one of the enumerated Microsoft technologies, but use general-purpose remote-control software alternatives, such as VNC or PCAnywhere, you are required to purchase additional Windows XP licences for each device that can access your Windows XP system.

* Mandatory Activation.

The license rights granted under this EULA are limited to the first thirty (30) days after you first install the Product unless you supply information required to activate your licensed copy in the manner described during the setup sequence of the Product. You can activate the Product through the use of the Internet or telephone; toll charges may apply.

Analysis

Microsoft states that you can only run this software that you have purchased, for 30 days. After this 30 day period, you will be asked to supply any information they ask for, in order to continue using this software. Some charges for communications with Microsoft to activate your software may arise.

There are potential privacy issues with respect to this requirement. We understand that there are many users who are rankled at having to authenticate themselves over and over in order to use software they have legitimately acquired.

You may also need to reactivate the Product if you modify your computer hardware or alter the Product. There are technological measures in this Product that are designed to prevent unlicensed or illegal use of the Product. You agree that we may use those measures.

Analysis

If you make some (unspecified) hardware alterations on your computer, the software may stop working. This may mean that when you next replace a number of hardware items on your computer (a hard disk and video card, or LAN card and sound card,) your computer may cease to function normally.

In practice, this may mean that if your computer stops working during a time when you cannot access Microsoft to retrieve a new activation key, you will not be able to carry on with your work or other workstation activities. There has been at least one very famous case where an IT journalist was unable to continue using his laptop when he extricated a PCMCIA/PC-Card adapter, causing him great problems in writing up his articles regarding an IT trade show he was flying to. Further, you allocate rights to Microsoft in agreeing to the installation of 'technical measures' which are neither defined nor elucidated.

You also ascribe to Microsoft any rights you have with respect to raising complaints about this, or for any redress. In short, if this problem arises, and no matter what inconvenience it may cause, you can do nothing about it.

* Storage/Network Use. You may also store or install a copy of the Product on a storage device, such is a network server, used only to install or run the Product on your other Workstation Computers over an internal network; however, you must acquire and dedicate an additional license for each separate Workstation Computer on or from which the Product is installed, used, accessed, displayed or run. A license for the Product may not be shared or used concurrently on different Workstation Computers.

Analysis

Microsoft gives you the right to store the installation media contents on a central point (a server) for later installation on multiple computers. You need to acquire a separate license for each of these computers.

* Reservation of Rights. Microsoft reserves all rights not expressly granted to you in this EULA.

Analysis

If you have not been allocated any rights explicitly by this license, then these rights belong to Microsoft, not you.

2. UPGRADES. To use a Product identified as an upgrade, you must first be licensed for the product identified by Microsoft as eligible for the upgrade. After upgrading, you may no longer use the product that formed the basis for your upgrade eligibility.

Analysis

When you buy an upgrade to this software, and install it, you are no longer permitted to install or use this version of the software. In practice, this may be an issue if you encounter legacy software that you cannot get to run properly on the new version of the platform software, as you are specifically not allowed to use the old (working) version once you have installed an upgrade. This seems to be irrespective of the fact that both operating systems may be installed on a single computer (i.e dual-boot.) and therefore not violating the 'do not install on multiple computers' clause found elsewhere in the EULA.

3. ADDITIONAL SOFTWARE/SERVICES. This EULA applies to updates, supplements, add-on components, or Internet-based services components, of the Product that Microsoft may provide to you or make available to you after the date you obtain your initial copy of the Product, unless we provide other terms along with the update, supplement, add-on component, or Internet-based services component. Microsoft reserves the right to discontinue any Internet-based services provided to you or made available to you through the use of the Product. [...]

Analysis

All subsequent updates and fixes to the software covered by this license, are also covered by this license, unless Microsoft changes the license.

Microsoft makes no claims that its updated licenses will retain the spirit of this license. Therefore, they may produce licenses (perhaps for critical software flaws) which you may find problematic or exceedingly onerous. However, you will not be able to do anything about these issues, as you may be in a position where you must install these critical software updates.

4. TRANSFER-Internal. You may move the Product to a different Workstation Computer. After the transfer, you must completely remove the Product from the former Workstation Computer.

Analysis

If you install the software covered by this license on another computer, you must delete it from the first computer.

Transfer to Third Party. The initial user of the Product may make a one-time transfer of the Product to another end user. The transfer has to include all component parts, media, printed materials, this EULA, and if applicable, the Certificate of Authenticity.

Analysis

You are able to sell or give the software away to one other user (if you are the software's first licensee.) This can happen only once. This means, that if you buy this software from the user who purchased the software from Microsoft or a nominated reseller, then you are not able to sell or give the software away to yet another user.

If you give your copy of the software to another user, then you must remove the software from your computer completely.

The transfer may not be an indirect transfer, such as a consignment. Prior to the transfer, the end user receiving the transferred Product must agree to all the EULA terms.

Analysis

You must get the user you are selling/giving this software to, to agree to these licence terms. How this is to be done, this license doesn't specify.

No Rental. You may not rent, lease, lend or provide commercial hosting services to third parties with the Product.

Analysis

You cannot lend or rent this software to others. You cannot make this software available to others via some form of remote access in a web-hosted version. This presumably means that the only way to give your copy of the software to someone else, is to 'sell' it to them, or give it to them, and completely remove your copy. Now, if we follow Microsoft's dictum from above, this would mean that this user can then not give you the software back, as it would imply breaking your license agreement due to that user not being the software's initial user.

Further, it might be construed that using any product released under this licence in a cyber-cafe may constitute rental of this product to third parties, and would thus contravene this licence. This isn't clear from the wording.

5. LIMITATION ON REVERSE ENGINEERING, DECOMPILATION, AND DISASSEMBLY. You may not reverse engineer, decompile, or disassemble the Product, except and only to the extent that it is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.

Analysis

This clause implies that Microsoft requests that you do not attempt to discover anything about how the software works, how it stores its data, in what format it stores its data, nor how it communicates with other software, among other things. Laws within your country may negate this requirement, however.

As many business solutions require integration with other software items, and often, these other software items must be programmed to interoperate with Microsoft software so that data can be exchanged, this particular clause can raise serious business-continuity and control issues, which you should consult your IT services colleagues or service provider about.

An example of where this may be a problem follows. If you purchase a software product to help run your business, and after some time, the maker of the software product decides that it is not in their interests to continue to produce a version of that software product, then they may discontinue sales and support. You may continue to use that product, but there may be instances of errors of policy, design or systemic application-specific issues which become evident over time, for example, something akin to the problems which arose with Year 2000 date-input formats, where you may have problems using the aforementioned software beyond a certain sunset date. However, you may by then, have many years' data locked-up in that application. Due to you assigning your rights to reverse-engineer parts of the application software covered by this license, you may face additional problems in trying to recover that data.

6. TERMINATION. Without prejudice to any other rights, Microsoft may cancel this EULA if you do not abide by the terms and conditions of this EULA, in which case you must destroy all copies of the Product and all of its component parts.

Analysis

If you do not comply with all the terms and conditions of this license, you

give Microsoft the right to stop you from using all the software covered by this license. Further, they will not give you any refunds.

As an example of where this may cause serious issues, if you are using this software to run your business, and Microsoft twigs to the fact that you have been accessing your office workstation from your home PC, over PCAnywhere (or equivalent,) then you are technically in breach of license, and it is within Microsoft's legal right to cause you to stop using their software.

7. DESCRIPTION OF OTHER RIGHTS AND LIMITATIONS.

* NetMeeting/Remote Assistance/Remote Desktop Features. The Product contains NetMeeting, Remote Assistance, and Remote Desktop technologies that enable the Product or other applications installed on the Workstation Computer to be used remotely between two or more computers, even if the Product or application is installed on only one Workstation Computer. You may use NetMeeting, Remote Assistance, and Remote Desktop with all Microsoft products; provided however, use of these technologies with certain Microsoft products may require an additional license. [...]

Analysis

You are allowed to use the inbuilt remote-display facilities within this software.

* Consent to Use of Data. You agree that Microsoft and its affiliates may collect and use technical information gathered in any manner as part of the product support services provided to you, if any, related to the Product.

Analysis

You give Microsoft the rights to collect information about your system and your use of the system. This may or may not be an issue, depending on whether or not you trust Microsoft, or other third party suppliers in general.

Microsoft may use this information solely to improve our products or to provide customized services or technologies to you. Microsoft may disclose this information to others, but not in a form that personally

identifies you.

Analysis

You give Microsoft the rights to supply other organisations with this information.

This may or may not be an issue, depending on whether or not you trust these other firms. The problem of course, is that you do not know who these other firms may be. Further, no mention is made of exactly what information is collected. No details are provided of exactly how Microsoft is able to make the statement that no 'personally identifying' information will be passed on to other firms. No process is provided for independent 3rd--party review of this whole system, nor is there some form of independent ombudsmen, who is given mandate and authority to review complaints by individual users who might make claims of privacy abuse.

Internet Gaming/Update Features. If you choose to utilize the Internet gaming or update features within the Product, it is necessary to use certain computer system, hardware, and software information to implement the features. By using these features, you explicitly authorize Microsoft or its designated agent to access and utilize the necessary information for Internet gaming and/or updating purposes. Microsoft may use this information solely to improve our products or to provide customized services or technologies to you. Microsoft may disclose this information to others, but not in a form that personally identifies you.

Analysis

You give Microsoft the rights to collect for itself information about your system via the Internet, and supply other organisations with this information.

This may or may not be an issue, depending on whether or not you trust Microsoft and these other firms. The problem of course, is that you do not know who these other firms may be.

* Internet-Based Services Components. The Product contains components that enable and facilitate the use of certain Internet-based services. You acknowledge and agree that Microsoft may automatically check the version of the Product and/or its components that you are utilizing and may provide upgrades or fixes to the Product that will be automatically downloaded to your Workstation Computer.

Analysis

You give Microsoft the right to make changes to your computer, without them asking you. This can have possibly critically-serious consequences, if for some reason the software that Microsoft installs on your computer may cause other, (important-to-you) software on that computer, to stop working. You may not know that Microsoft has enacted a change to your platform, and you may spend a substantial amount of time investigating this application software failure which has arisen, totally oblivious to that fact that your computer was changed without you knowing.

* Security Updates. Content providers are using the digital rights management technology ("Microsoft DRM") contained in this Product to protect the integrity of their content ("Secure Content") so that their intellectual property, including copyright, in such content is not misappropriated. Owners of such Secure Content ("Secure Content Owners") may, from time to time, request Microsoft to provide security related updates to the Microsoft DRM components of the Product ("Security Updates") that may affect your ability to copy, display and/or play Secure Content through Microsoft software or third party applications that utilize Microsoft DRM.

Analysis

If you listen to music or watch videos on your computer, you give Microsoft the right to install systems technology which may prevent you from moving, copying or watching this content, or making archive or backup copies.

You therefore agree that, if you elect to download a license from the Internet which enables your use of Secure Content, Microsoft may, in conjunction with such license, also download onto your computer such Security Updates that a Secure Content Owner has requested that Microsoft distribute. Microsoft will not retrieve any personally identifiable information, or any other information, from your computer by downloading such Security Updates.

Analysis

Further, you also grant to Microsoft the right to install systems-technology on your computer, which originates from record companies, music-industry

consortia or movie industry bodies, which may prevent you from moving, copying or even watching this content. This is likely to prevent you making backup copies of any music CDs or of any DVDs you may have purchased, contravening many years of accepted and legal fair-use doctrine.

8. NOT FOR RESALE SOFTWARE. Product identified as "Not for Resale" or "NFR," may not be resold, transferred or used for any purpose other than demonstration, test or evaluation.

Analysis

In toto, specially marked products from Microsoft are to be used only as specified.

9. ACADEMIC EDITION SOFTWARE. To use Product identified as "Academic Edition" or "AE," you must be a "Qualified Educational User." For qualification-related questions, please contact the Microsoft Sales Information Center/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399 or the Microsoft subsidiary serving your country.

Analysis

Academic versions of the software are to be used only by students or other qualified users. As this definition may be a little gray, particularly once the first user sells their copy on to others, this requirement may raise possible breach of license or litigation problems if you are not sure if you are a 'Qualified Educational User'.

10. EXPORT RESTRICTIONS. You acknowledge that the Product is of U.S. origin and subject to U.S. export jurisdiction. You agree to comply with all applicable international and national laws that apply to the Product, including the U.S. Export Administration Regulations, as well as end-user, end-use, and destination restrictions issued by U.S. and other governments. [...]

Analysis

Your use of this product needs to comply with the export restrictions of the USA, even if you are not a US citizen. Although you are agreeing to this, it is unclear how this would be enforced. Historical examples of this are the technology behind PGP encryption - encryption levels that are legal and in

widespread use by governments in some countries, are illegal in USA. There are numerous, complex destination restrictions enacted by the US government, which you need to be aware of if you are taking this software with you on your travels, or if you intend of disposing of this product to a user in another countries.

11. LIMITED WARRANTY FOR PRODUCT ACQUIRED IN THE US AND CANADA. Microsoft warrants that the Product will perform substantially in accordance with the accompanying materials for a period of ninety days from the date of receipt.

Analysis

Microsoft states that this product will perform as per the marketing material claims made of this product, but only for the first 90 days. This is presumably unless your state or country laws specify otherwise.

If an implied warranty or condition is created by your state/jurisdiction and federal or state/provincial law prohibits disclaimer of it, you also have an implied warranty or condition, BUT ONLY AS TO DEFECTS DISCOVERED DURING THE PERIOD OF THIS LIMITED WARRANTY (NINETY DAYS).

Analysis

If something goes wrong with the software, Microsoft will consider a warranty, but only in the first 90 days. This is presumably unless your state or country laws specify otherwise.

AS TO ANY DEFECTS DISCOVERED AFTER THE NINETY (90) DAY PERIOD, THERE IS NO WARRANTY OR CONDITION OF ANY KIND. Some states/jurisdictions do not allow limitations on how long an implied warranty or condition lasts, so the above limitation may not apply to you.

Analysis

Microsoft provides NO WARRANTY to you, after the first 90 days. Any supplements or updates to the Product, including without limitation, any (if any) service packs or hot fixes provided to you after the expiration of the ninety day

Limited Warranty period are not covered by any warranty or condition,

express, implied or statutory.

Analysis

Any fixes, updates, or patches for the software covered by this license, carry NO WARRANTY to you at all. Thus, if you download and install (or, as indicated by this license, Microsoft downloads and automatically installs) any software on to you computer, and things stop working, you have no legal recourse for relief from Microsoft whatsoever.

LIMITATION ON REMEDIES; NO CONSEQUENTIAL OR OTHER DAMAGES. Your exclusive remedy for any breach of this Limited Warranty is as set forth below. Except for any refund elected by Microsoft, YOU ARE NOT ENTITLED TO ANY DAMAGES, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO CONSEQUENTIAL DAMAGES, if the Product does not meet Microsoft's Limited Warranty, and, to the maximum extent allowed by applicable law, even if any remedy fails of its essential purpose.

Analysis

You agree that regardless of what degree of damage this software may cause, at absolute best, Microsoft will only refund any payment you have outlaid for this software. The terms of Section 13 below ("Exclusion of Incidental, Consequential and Certain Other Damages") are also incorporated into this Limited Warranty. Some states/ jurisdictions do not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you.

This Limited Warranty gives you specific legal rights. You may have others which vary from state/jurisdiction to state/jurisdiction.

Analysis

As you may live in a country or territory where the law ascribes more rights to you with respect to recourse for relief, it is worth seeking legal advice on this matter.

YOUR EXCLUSIVE REMEDY. Microsoft's and its suppliers' entire liability and your exclusive remedy shall be, at Microsoft's option from time to time exercised subject to applicable law, (a) return of the price paid (if any) for the Product, or (b) repair or replacement of the Product, that does

not meet this Limited Warranty and that is returned to Microsoft with a copy of your receipt.

Analysis

You agree that Microsoft's sole financial responsibility to you, if their software has catastrophic failure, is to either refund your payment for the software, or repair/replace the software. Obviously, the second option is only for any physically defective package materials (such as damaged CD Rom.) Having Microsoft replace the software executable binaries with exact replicas, will doubtless give rise to the same problems, so is of no benefit to you.

You will receive the remedy elected by Microsoft without charge, except that you are responsible for any expenses you may incur (e.g. cost of shipping the Product to Microsoft).

Analysis

You give Microsoft the right to choose how it will refund you. You agree that you will pay any transportation costs.

This Limited Warranty is void if failure of the Product has resulted from accident, abuse, misapplication, abnormal use or a virus. Any replacement Product will be warranted for the remainder of the original warranty period or thirty (30) days, whichever is longer.

Analysis

If the defect in Microsoft's software can be shown to be caused by something not directly created or effected by Microsoft, for example by your incorrect use of the software, then they are absolved of proffering a refund.

Outside the United States or Canada, neither these remedies nor any product support services offered by Microsoft are available without proof of purchase from an authorized international source. To exercise your remedy, contact: Microsoft, Attn. Microsoft Sales Information Center/One Microsoft Way/Redmond, WA 98052-6399, or the Microsoft subsidiary serving your country. [...]

Analysis

If you are outside of North America, you will need to show proof of purchase prior to any refunds.

12. **DISCLAIMER OF WARRANTIES.** The Limited Warranty that appears above is the only express warranty made to you and is provided in lieu of any other express warranties (if any) created by any documentation, packaging, or other communications. Except for the Limited Warranty and to the maximum extent permitted by applicable law, Microsoft and its suppliers provide the Product and support services (if any) **AS IS AND WITH ALL FAULTS**, and hereby disclaim all other warranties and conditions, either express, implied or statutory, including,

Analysis

You accept that Microsoft provides to you the software covered by this license, as is, including with all the faults, errors, omissions, bugs and flaws.

but not limited to, any (if any) implied warranties, duties or conditions of merchantability, of fitness for a particular purpose, of reliability or availability, of accuracy or completeness of responses, of results, of workmanlike effort, of lack of viruses, and of lack of negligence, all with regard to the Product, and the provision of or failure to provide support or other services, information, software, and related content through the Product or otherwise arising out of the use of the Product.

Analysis

You agree that Microsoft is to be held above blame and that all manner of warranties about this software are explicitly removed, including (in general and broadly understandable terms): that this software is at all worthwhile and in a commercially marketable form, that this software does something useful, that this software does something, that you believe it should, based on the marketing of the software, that this software does not contain viruses, that this software will continue to work (at all), that this software will give correct answers for valid inputs, that this software was built by capable programmers, that this software was developed and distributed with no negligence on Microsoft's part.

ALSO, THERE IS NO WARRANTY OR CONDITION OF TITLE, QUIET ENJOYMENT, QUIET POSSESSION, CORRESPONDENCE TO DESCRIPTION OR NON-INFRINGEMENT WITH REGARD TO THE PRODUCT.

Analysis

Here, by excluding implied covenant quiet enjoyment , the EULA is removing the user's rights to use the software as they see fit, and neutralising the right the user has to be left alone in the 'quiet enjoyment' of the use of this software. The covenant essentially states that a user has the right to use the software without interference by the software publisher. By excluding the the right to quiet possession, the EULA is removing the user's right to privacy and peaceable usage of this software. By analogy, someone who is renting a house does possess the implied right of quiet possession, whereby the landlord cannot intrude on the renter's privacy (for example, by entering the house when the renter is not there, through the use of a master key.)

Also, Microsoft disclaims that this software will not infringe on the intellectual property rights of others. This is a potentially serious issue, as has been recently shown through the legal dispute between Timeline Inc. and Microsoft. Timeline has won a recent ruling which exposes all Microsoft SQL Server developers to a serious patent encumbrance. The following was reported in the trade- press:

The judgment concerns a contract dispute between Timeline Inc. and Microsoft, over three patents relating to datamarts. In Microsoft's interpretation of its licence with Timeline, published in a press release in July 1999, "all users of Microsoft SQL Server 7, Office 2000 and other Microsoft products that utilize this type of technology are unencumbered by Timeline's patents."

Timeline disagreed. The Washington Court of Appeal judgement plumped for the company. The company reckons that some SQL Server developers could face bills in the millions of dollars. The "damages they face may be material to Timeline's future financial results," Charles Osenbaugh, Timeline's president and CEO. (Sources: <http://www.theregister.co.uk/content/53/29419.html> and <http://news.com.com/2100-1001-985359.html>)

13. EXCLUSION OF INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL AND CERTAIN OTHER DAMAGES. TO THE MAXIMUM EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW, IN NO EVENT SHALL MICROSOFT OR ITS SUPPLIERS BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, PUNITIVE, INDIRECT, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES WHATSOEVER

Analysis

Regardless of what catastrophic failure or problems arise from this software, Microsoft will not be held responsible, nor will it be liable for any damages whatsoever.

(INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, DAMAGES FOR LOSS OF PROFITS OR
Analysis

If you are in business, and errors in Microsoft's software cause you to lose money, you have no legal recourse to relief.

CONFIDENTIAL OR OTHER INFORMATION, FOR BUSINESS INTERRUPTION,
FOR

Analysis

If your business relies of Microsoft's software, which somehow fails, causing your business (in turn) to stop or fail, you cannot sue Microsoft.

PERSONAL INJURY,

Analysis

If you or a 3rd party is injured as a direct result in errors within Microsoft's software, you cannot sue Microsoft.

FOR LOSS OF PRIVACY, FOR FAILURE TO MEET ANY DUTY INCLUDING OF
GOOD

Analysis

If your privacy is lost (or reduced) due to flaws in Microsoft's software, you have no legal recourse for relief.

FAITH OR OF REASONABLE CARE, FOR NEGLIGENCE, AND FOR ANY OTHER
Analysis

The EULA seeks that you give the software publisher the freedom to be negligent, to act in bad faith and to commit otherwise onerous and unacceptable acts, without the user bringing action against them.

PECUNIARY OR OTHER LOSS WHATSOEVER) ARISING OUT OF OR IN ANY
WAY RELATED TO THE USE OF OR INABILITY TO USE THE PRODUCT, THE
PROVISION OF OR FAILURE TO PROVIDE SUPPORT OR OTHER SERVICES,

INFORMATON, SOFTWARE, AND RELATED CONTENT THROUGH THE PRODUCT OR OTHERWISE ARISING OUT OF THE USE OF THE PRODUCT, OR OTHERWISE UNDER OR IN CONNECTION WITH ANY PROVISION OF THIS EULA,

Analysis

You are not guaranteed of any support or any other services relating to this software product, from Microsoft.

EVEN IN THE EVENT OF THE FAULT, TORT (INCLUDING NEGLIGENCE), STRICT LIABILITY, BREACH OF CONTRACT OR BREACH OF WARRANTY OF MICROSOFT OR ANY SUPPLIER, AND EVEN IF MICROSOFT OR ANY SUPPLIER HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Analysis

Regardless of what type of fault, error, omission or bug has caused the problems, and even if Microsoft had been previously forewarned of this fault, error, omission or bug within its software, you are still not able to sue. Further, even if Microsoft breaches its own contract/warranty with you, you are still not able to sue.

14. LINKS TO THIRD PARTY SITES. You may link to third party sites through the use of the Product. [...]

15. LIMITATION OF LIABILITY AND REMEDIES. Notwithstanding any damages that you might incur for any reason whatsoever (including, without limitation, all damages referenced above and all direct or general damages), the entire liability of Microsoft and any of its suppliers under any provision of this EULA and your exclusive remedy for all of the foregoing (except for any remedy of repair or replacement elected by Microsoft with respect to any breach of the Limited Warranty) shall be limited to the greater of the amount actually paid by you for the Product or U.S.\$5.00. The foregoing limitations, exclusions and disclaimers (including Sections 11, 12 and 13 above) shall apply to the maximum extent permitted by applicable law, even if any remedy fails its essential purpose.

Analysis

Microsoft's entire legal liability to you will be the cost you paid for this

software, or U.S.\$5.00, whichever is greater.

16. U.S. GOVERNMENT LICENSE RIGHTS. All Product provided to the U.S. Government pursuant to solicitations issued on or after December 1, 1995 is provided with the commercial license rights and restrictions described elsewhere herein. All Product provided to the U.S. Government pursuant to solicitations issued prior to December 1, 1995 is provided with "Restricted Rights" as provided for in FAR, 48 CFR 52.227-14 (JUNE 1987) or DFAR, 48 CFR 252.227-7013 (OCT 1988), as applicable.

Analysis

There are special provisions made with respect to users who are U.S federal government staff. This doesn't affect everyone else.

17. APPLICABLE LAW. If you acquired this Product in the United States, this EULA is governed by the laws of the State of Washington. If you acquired this Product in Canada, unless expressly prohibited by local law, this EULA is governed by the laws in force in the Province of Ontario, Canada; and, in respect of any dispute which may arise hereunder, you consent to the jurisdiction of the federal and provincial courts sitting in Toronto, Ontario. If this Product was acquired outside the United States, then local law may apply.

Analysis

If you live in North American states or provinces other than Washington and Ontario, there is extra effort and expense involved in any form of legal action you may bring to bear against Microsoft.

18. ENTIRE AGREEMENT. This EULA (including any addendum or amendment to this EULA which is included with the Product) are the entire agreement between you and Microsoft relating to the Product and the support services (if any) and they supersede all prior or contemporaneous oral or written communications, proposals and representations with respect to the Product or any other subject matter covered by this EULA. To the extent the terms of any Microsoft policies or programs for support services conflict with the terms of this EULA, the terms of this EULA shall control.

Analysis

Regardless of whatever else you may understand of the relationship or agreement between you and Microsoft, this license over-rides it.

19. The Product is protected by copyright and other intellectual property laws and treaties. Microsoft or its suppliers own the title, copyright, and other intellectual property rights in the Product. The Product is licensed, not sold.

Analysis

Even if you bought this product, it does NOT belong to you. You have a license to use it under the terms of this agreement, until you breach this agreement. It is of great importance to understand the significance of this. Many users who purchase products

like this from Microsoft are under the mis-conception that since they may have paid hundreds or perhaps thousands of dollars for it, that it must therefore belong to them, much like a car, chair or clothes do once purchased, or particularly a book - which can be lent, read by others, quoted from etc. This is wrong. The software product belongs (totally) to Microsoft, who allow, at their discretion, your use of the product. Non-compliance with the product's license may see you lose that privilege.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Some comments on the GPL

This license is considerably less replete with 'legalese', and is much easier for the average person to understand, so, in general requires less of any pre-digested commentary by the authors. However, in continuing with the concept of applying the same analysis process to both licenses, we will attempt to paraphrase, in hopefully simpler terms, the GPL, just as we did the EULA.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright (C) 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc.

59 Temple Place, Suite 330, Boston, MA 02111-1307 USA

Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

Analysis

This GPL differs from the EULA, which does not offer explicit rights to copy the license.

Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software--to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Library General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

Analysis

This license begins by discussing the freedoms it allocates to users. Although the GPL says that it 'is intended to guarantee your freedom to share and change free software', it actually achieves this by making guarantees which amount to the right of the software itself to be unencumbered. User freedoms are an almost inevitable consequence of this guarantee of freedom for the software.

This is analogous to underwriting the freedom of a country by defending the freedom of each individual in that country instead of defending the country as a whole and directly. The GPL's core intention is to ensure that the software systems released under its license are allowed to be copied and modified by users, in perpetuity.

This translates to the fact that once you, the user, acquires any software licensed under the GPL, you can do pretty much anything you want with it, as long as you don't have any intention of re-distributing it to others, at which point, you need to be mindful of the ongoing prevalence of the GPL over that re-distributed software.

You are therefore free to copy and install this software as often as you like. You are free to reverse-engineer the software. You are free to learn from the software. You are free to change to software to enact any new features or extensions that you or your business needs. If you are not

a programmer, you are free to hire external programmers to fulfill these needs.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

Analysis

As a user of GPL-licensed software are allowed to copy, modify and redistribute this software.

You are able to charge for the service of copying this software source code. There is no limit to the amount of money you can charge for this service. The presumption is: as much as the market can bear.

However, there is no license cost in using this software. i.e, there is no per-seat or per-computer price. Any price you may have paid to acquire this software is merely for the service-component of delivering the software unto you.

You are able to use parts of this software within your own software, as long as you intend to either keep this software 'in-house' or release your modifications to a wider audience as software licensed under the GPL.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights

Analysis

The core restriction in the GPL is that which precludes one party from preventing another party exercising their rights to copy, modify and re-distribute the software.

or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

Analysis

Under the GPL, the only onus on you, the user, is if you intend on distributing copies of the software, or modifying it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

Analysis

If you do decide to distribute a software program licensed under the GPL, you must ensure that the users you distribute to receive the same rights to copy, modify and re-distribute the same software program.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Analysis

The GPL claims to provide coverage for the rights of users to copy, modify and re-distribute the software, in perpetuity. It sets itself the task of ensuring these rights are retained.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software.

Analysis

As there is no charge for the license of this software, there is NO WARRANTY whatsoever.

If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Analysis

If you do modify and redistribute this software, you must make it known that this is the case within the documentation of that software, bundled with the software.

As much of the emphasis within the Free/Open Source developer community is placed on individual credentials and the regard given to high-quality programmers within this community, it is important that the framework offered by this arrangement protect individual programmer's reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

Analysis

The Free/Open Source software community has expressly stated in the past that software patents are problematic and where-ever possible, should be avoided. However, if software patents are applied to software released under the GPL, then the patent should specifically permit fully-compliant operation of the GPL rights (i.e to freedom to copy, re-use, re-distribute.)

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

0. This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".)

Each licensee is addressed as "you".

Analysis

Notes on how to tell if a program is licensed under the terms of the GPL.

Activities other than copying, distribution and modification are not

covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

Analysis

A clear delineation is made on what this license covers and what it does not. The GPL only covers the copying, modification and redistribution of software.

This part of the license grants the following rights:

You are free to use (i.e execute the code of) the software in any way you deem necessary.

You are free to run this software on any hardware platform you want.

You are free to run this software on as many computers simultaneously as you want.

You are free to run this software on computers with as many processors as you have available;

You are free to run this software with any other software application, whether that other software is licensed under the terms of the GPL or not.

1. You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

Analysis

You can make as many copies of this software as you want, in whatever format you want.

If you pass the software on to others, you must include the license. You may charge a fee for the physical act of transferring a copy,

Analysis

You can charge for your time and effort (to whatever extent you believe the market can bare) for the act or service of copying this software. It is up to the buyer to decide if your services are worth their custom. and you may at your

option offer warranty protection in exchange for a fee.

Analysis

You can also provide ancillary services (i.e technical support) for this software, and charge whatever you want for this service. It is up to the buyer to decide if your services merit their custom.

2. You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

Analysis

You can make any changes to this software that you want.

If you decide to redistribute copies of this modified software (to external 3rd parties), you must abide by the terms noted above. If you distribute copies of this software to others within your organisation, then you do not need to release your code modifications as source code.

- a) You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.

Analysis

If you have made changes to the software, you must make clear notice of this within the software.

- b) You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.

Analysis

If you decide to redistribute copies of this modified software (to external 3rd parties), you must make this modified software available with NO LICENSE FEES.

- c) If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an

appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

Analysis

For certain types of programs, you must place clearly visible text on-screen to state that this software is licensed under terms which include rights to copy etc. and that there are NO WARRANTIES.

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Analysis

If you have software code which can exist and function separately to the software which was licensed under the terms of the GPL, then that software does not need to be licensed under a GPL license. If, however, you distribute that same separable code with the GPL software, then this code also falls under the GPL license. You are thus free to create software code which can run standalone, and can license this as you wish. If, however, you integrate this same code and distribute it with GPL software, then that software must also be licensed under the GPL.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

Analysis

The stated intention of the GPL is to protect the rights of those who released their code under the GPL. Care must therefore be exercised when integrating code which you do not want to make available as GPL code, with GPL code.

It is advisable that you seek as much information and perhaps legal advice if you plan on integrating your software source-codes with GPL software source-codes, for the purpose of integration to others,

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

Analysis

The GPL clearly states that simply bundling your non-GPL code with GPL software on a disk or other media, does not make your code available under the terms of the GPL.

3. You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

Analysis

You are able to make compiled/machine-executable versions of the source (i.e programmer-readable) code available to others.

a) Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,

Analysis

As long as you also ensure you bundle the source code for this software, or

b) Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine- readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange;

or,

Analysis

Ensure you supply the recipients of this compiled/machine-executable code with access to the corresponding source (i.e programmer-readable) code. You can charge a nominal fee for this service, or

c) Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

Analysis

Ensure that the next recipient receives the same information about accessing the source (i.e programmer-readable) code.

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it.

For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

Analysis

This section discusses the types of files that need to be included to ensure that the redistributed source code is compilable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

Analysis

If you make available compiled/machine-executable software code from an access point, then making available the source (i.e programmer-readable) code from that same access point is enough to comply with the requirements of the GPL.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.

Analysis

The only way that you can copy, modify or distribute this software, is under the terms described by this license. If you are in breach of these terms, you forfeit the rights allowed by the GPL. If you have distributed this software to others, however, they will still retain their rights proscribed by this license.

5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.

Analysis

This license is optional. But if you want to copy, modify and redistribute copies of this software, then accepting this license is the only option open to you.

6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein.

Analysis

If you copy, modify and redistribute any software covered by the GPL, you may not add your own restrictions to this software.

You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.

Analysis

You are not tasked with being the copyright policeman for this software.

7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

Analysis

If you are copying, modifying and redistributing copies of this software, under no circumstances can you void your responsibilities with respect to the ongoing provisions specified by this license. You must always ensure that others are allowed to copy, modify and redistribute.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

Analysis

A coverall statement to ensure as much of this license applies as is possible.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims;

this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices.

Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

Analysis

A statement indicating that the main thrust of this document is to ensure the rights of the developers of the software licensed under the terms of the GPL, and that care must be taken in case of possible inclusion/contamination of this software with software which infringes on patents.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.

Analysis

Allocating rights to the developer of the software to add geographical exclusion domains, to avoid software patent issues.

9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.

Analysis

The body which created the GPL retains the right to create new versions of this agreement. They do, however, state that they will try and retain the general nature of this current document. This is particularly important from a long-

term business-planning perspective, as the users of this software will know that the terms of new versions of this software, covered by an updated license, will follow very similar lines to this version.

Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.

Analysis

You can adopt either the version of the license which this software is released under, or a new version. This gives you, the user, some flexibility in licensing options.

10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

Analysis

If you are a programmer who wants to mix-n-match code from Free/Open Source Software which has been released under different licenses, you should seek permission from the author of the software you want to incorporate.

NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW.

Analysis

You have NO WARRANTIES with this software.

EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU.

Analysis

You agree that author(s) of this software is(are) to be held above blame and that all manner of warranties about this software are explicitly removed, including:

that this software is at all worthwhile and in a commercially marketable form

that this software does something useful

that this software does something that you believe it should, based on the marketing of the software

Further, all risks involved in operating this software are borne by you, the user.

SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.

Analysis

If the software breaks, you will need to pay any expenses, should you wish to do so, to get it working again.

12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

Analysis

Regardless of what catastrophic failure or problems arise from this software, author(s) of this software will not be held responsible, nor will he(they) be liable for any damages whatsoever.

If you lose your data, or if the program released under the GPL fails to inter-operate with any other program, then the author(s) of this software will not be held responsible.

Regardless of what type of fault, error, omission or bug has caused the problems, and even if then the author(s) had been previously forewarned of this fault, error, omission or bug within its software, you are still not able to sue.

END OF TERMS AND CONDITIONS

[...]

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Library General Public License instead of this License.

Analysis

If you want to create software which you want other, non Free/Open Source (i.e proprietary) software to incorporate without that proprietary software then becoming GPL'd itself, you should use the Library GPL (LGPL,) which is specifically designed for this purpose.

An example of when and how this would be used may be of use here. Under Linux, many of the libraries are released as LGPL software, which allows non-Open Source software, such as IBM's DB2 SQL Server, Oracle and Lotus Domino etc. to be compiled and linked to these programming libraries. This software then can remain as proprietary, non-Open Source software, even though it directly links to LGPL software.

Distribution and Use

This document was created by Cybersource Pty. Ltd. You are free to re distribute it as widely as you wish, as long as it remains intact. You are also free to use, within your works, small segments of the document under a fair

use clause.

Disclaimer

The information contained herein represents Cybersource's initial commentary and analysis and not a legal briefing, and has been obtained from sources believed to be reliable. Positions taken are subject to change as more information becomes available and further analysis is undertaken. Cybersource disclaims all warranties as to the accuracy, completeness or adequacy of the information. Cybersource shall have no liability for errors, omissions or inadequacies in the information contained herein or for interpretations thereof.

Acknowledgments

The author gratefully acknowledges the following contributors to this article. He also restates that any omissions or errors are his alone: Leon Brooks <leon@cyberknights.com.au>, Conrad Parker <conrad@vergenet.net>, Jacinta Richardson <jarich@perltraining.com.au>, Richard Keech <rkeech@ender.keech.cx>, Steve White <wcl@computerlaw.com.au>, Tim O'Leary <oleary@alphalink.com.au>, Stuart Cunningham <stuartc@rd.bbc.co.uk>, Mikael Nilsson, Mike Newton <m.newton@stanford.edu>, Ken Welker <benedictcc@yahoo.com>, Scott Wheeler <scott.wheeler@sap.com>, Rick Moen <rick@linuxmafia.com>, Olaf Koglin <ok@opensourcerecht.de>.

Catatan:

Dibawah ini adalah salah satu petikan diskusi yang terjadi dalam mailing list linux-aktivis@linux.or.id. Diskusi dimulai dari posting yang dilakukan oleh salah satu anggota milist dan kemudian mendapat tanggapan dari anggota yang lain. Topik diskusi adalah seputar komitmen pemerintah dalam mendukung gerakan open source di Indonesia. Diskusi terjadi karena dalam posting tersebut, dipertanyakan sikap pemerintah terhadap gerakan ini.

Informasi lebih lengkap mengenai diskusi tersebut dapat diperoleh di mail archive mailing list linux-aktivis@linux.or.id. Mail archive ini dapat diakses dengan bebas, akan tetapi untuk bisa ikut bergabung dan memberikan komentar, seseorang harus menjadi anggota mailing list tersebut.

=====

[linux-aktivis] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor

Irvan Wed, 10 Mar 2004 17:57:54 -0800

Dear all,

Harusnya berita ini saya posting kemarin.
Tanggal 9 Maret 2004 kemarin saya mendapat undangan seminar di Novotel Bogor dengan judul:

"Implementasi UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta; Pemerintah Sebagai Panutan Dalam Ketaatan Lisensi Peranti Lunak"

Salah satu pembicaranya adalah Budi Rahardjo.
Cukup menarik, tapi saya sangat prihatin dengan kondisi komunitas Open Source di negara kita. Dari judul di atas, jelas bahwa Pemerintah ingiin menjadi Panutan Dalam Ketaatan Lisensi Peranti Lunak. Tapi apa yang terjadi, dari sekian banyak pokok bahasan dan pertanyaan yang di lontarkan, Pemerintah tidak bisa mencari kan solusi yang lebih baik baik atau solusi yang lebih murah. Yang terjadi pemerintah kita "merengek-rengkek" kepada Microsoft untuk memberikan lisensi khusus terhadap lembaga pemerintahan dalam menggunakan software microsoft agar tidak di tuduh sebagai pembajak.

Lalu saya bertanya? Sejauh mana sih Pemerintah kita ini kenal dengan komunitas kita? kenapa mereka hanya bisa merengek-rengkek meminta lisensi khusus kpd microsoft? Bukankah hal demikian akan memberikan image bahwa software di dunia ini hanya satu?? Microsoft???? aaaarrgggghhhh sungguh menjengkelkan. Dapat dibayangkan, jika pemerintah meminta lisensi khusus, kpd microsoft, dan mereka menyetujui. maka pemerintah akan menjadi panutan bagi masyarakat, dan tentunya masyarakat ingin menggunakan produk yang sama dengan yang digunakan oleh pemerintah? dan itu merupakan hal

mustahil, sebab mana mungkin microsoft akan memberikan potongan yang sama seperti pemerintah, jika hal ini terjadi maka pembajakan pun akan terus merajalela.

Pertanyaan lain dari saya? apa pemerintah ini benar2 tidak tau adanya software lain selain microsoft? atau pemerintah memang "bodoh" atau "gaptek" dalam dunia software?

Pertanyaan saya yang pertama dijawab oleh Pak Budi, beliau mengatakan bahwa pemerintah belum kenal dengan apa yang disebut dengan Open Source, hal ini di karenakan komunitas kita belum menunjukkan suatu langkah yang "wah" atau apa tujuan kita? Bagaimana nih teman2 apa langkah kita, supaya pemerintah dapat "melek" mata bahwa ada alternatif lain? Padahal cukup memalukan buat pemerintah, masa setiap kali mengadakan seminar harus di sponsori oleh pihak2 swasta. Ini seminar yang kedua kalinya yang saya ikuti mengenai HAKi yang di adakan oleh pemerintah, dan dua-duanya disponsori oleh "Microsoft, BSA, APILUKI"
Memalukan...

C'mon guys, kita tunjukan pada mereka bahwa kita ini exist.... apa langkah kita selanjutnya?

Last But not Least, Saya juga sempat ngobrol dengan perwakilan IBM, beliau bilang dalam waktu dekat ini kira2 bulan mei nanti, IBM akan mengadakan Seminar Linux, dan saya meminta Beliau untuk mengundang Komunitas Kita. Bagaimana?? Mungkin j bisa ditindaklanjuti untuk hal yang ini???

Regards

Irvan

--

Berhenti langganan:

Arsip dan info: <http://linux.or.id/milis.php>

1. [linux-aktivis] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor Irvan
2. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Dicky Wahyu Purnomo
3. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Frans Thamura
4. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) CT Lee
5. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Irvan
6. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Toosa
7. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Irvan
8. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Made Wiryana

9. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Frans Thamura
10. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Rusmanto
11. [Re: \[linux-aktivis\] Oleh-Oleh dari Seminar Haki Di Novotel Bogor](#) Made Wiryana