

**FITRIAYU PENYALAI**

# **DOMAIN PUBLIK DI INDONESIA**



**PANDUAN PRAKTIS  
BAGI INSTITUSI GLAM**

## **Penyangkalan**

Buklet ini berisikan informasi atau gambaran umum mengenai domain publik dalam hak cipta dan Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) No.28 tahun 2014. Isi di dalam buklet ini tidak ditujukan sebagai suatu nasehat profesional atau nasehat hukum. Pembaca disarankan untuk meminta nasehat secara profesional dari pihak lain yang lebih kompeten sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Penulis tidak bertanggung jawab atas akibat hukum yang dialami pembaca dari buklet ini.

## **Judul**

Domain Publik di Indonesia: Panduan Praktis bagi Institusi GLAM  
Edisi Pertama, Mei 2020

## **Penulis**

Fitriayu Penyalai

## **Penyunting**

Ivonne Kristiani

## **Tata letak**

Mutia Zata Yumni

## **Diterbitkan oleh**

Goethe-Institut Jakarta  
Jalan Sam Ratulangi No.9-15, Menteng  
Jakarta 10350  
T +62 (0)21 391 4042  
[info-jakarta@goethe.de](mailto:info-jakarta@goethe.de)  
[www.goethe.de/jakarta](http://www.goethe.de/jakarta)



Buklet ini diterbitkan di bawah lisensi CC BY-SA versi 4.0. Anda dapat menyalin, menyebarkan kembali, mengubah, dan membuat turunan dari materi ini untuk kepentingan apapun, termasuk kepentingan komersial, selama Anda mencantumkan nama yang sesuai, mencantumkan tautan terhadap lisensi, dan menyatakan bahwa telah ada perubahan yang dilakukan (jika ada). Apabila Anda mengubah, atau membuat turunan dari materi ini, Anda harus menyebarkan kontribusi Anda di bawah lisensi yang sama dengan materi asli. Ketentuan lengkap mengenai lisensi ini dapat ditemukan melalui URL <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/legalcode.id>. Penjabaran sederhana mengenai kebebasan yang diberikan melalui lisensi ini dapat ditemukan pada <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.id>

Buklet Domain Publik di Indonesia: Panduan Praktis bagi Institusi GLAM diterbitkan dengan dukungan dari Goethe-Institut Jakarta.

# DAFTAR ISI

|   |           |
|---|-----------|
| <b>DOMAIN PUBLIK DI INDONESIA .....</b>                             | <b>1</b>  |
| 1. Apa Itu Domain Publik? .....                                     | 1         |
| 2. Mengapa Kita Perlu Domain Publik? .....                          | 2         |
| 2.1 Mendukung Kreativitas .....                                     | 4         |
| 2.2 Melestarikan Masa Lalu sebagai Pembelajaran di Masa Datang..... | 5         |
| 2.3 Bahan Baku Informasi dan Pengetahuan.....                       | 5         |
| 3. Bagaimana Suatu Karya Dapat Menjadi Domain Publik? .....         | 6         |
| 3.1 Pertama: Pelindungan Hak Ciptanya Sudah Berakhir .....          | 8         |
| 3.2 Kedua: Objek Tidak Dilindungi Hak Cipta .....                   | 9         |
| 4. Bagaimana Cara Menghitung Masa Berlaku Hak Cipta? .....          | 10        |
| 4.1 Kepemilikan Hak Cipta Masih Dipegang oleh Pencipta .....        | 10        |
| 4.2 Kepemilikan Hak Cipta Sudah Dialihkan oleh Pencipta .....       | 14        |
| 4.3 Produk Hak Terkait .....  | 15        |
| 4.4 Tidak Diketahui Siapa Penciptanya .....                         | 18        |
| 5. Bagaimana Menemukan Karya Berstatus Domain Publik?.....          | 19        |
| <br>  |           |
| <b>DOMAIN PUBLIK DAN INSTITUSI GLAM .....</b>                       | <b>21</b> |
| 6. Mengapa Perlu Mendigitalisasi Koleksi Domain Publik?.....        | 22        |
| 6.1 Digital Vs Fisik .....  | 23        |
| 6.2 Memenuhi Kebutuhan Pengunjung.....                              | 23        |
| 7. Apa yang Terjadi pada Hasil Digitalisasi Domain Publik?.....     | 25        |
| 7.1 Prinsip Domain Publik yang Sehat.....                           | 25        |
| 8. Apa itu GLAM Terbuka? .....                                      | 27        |
| 8.1 Creative Commons .....  | 28        |
| 9. Menengok Institusi GLAM Terbuka.....                             | 30        |
| 9.1 Platform GLAM Terbuka .....                                     | 36        |
| 10. Bagaimana Mendorong Pemanfaatan Domain Publik Digital?.....     | 39        |
| <br>  |           |
| <b>KALKULATOR DOMAIN PUBLIK INDONESIA .....</b>                     | <b>41</b> |
| <b>TENTANG PENULIS .....</b>  | <b>43</b> |

# DOMAIN PUBLIK DI INDONESIA

## 1. APA ITU DOMAIN PUBLIK?

Domain publik (dalam bahasa Inggris: *public domain*) adalah istilah yang merujuk pada seluruh karya-karya kreatif dan intelektual yang telah menjadi milik bersama karena tidak dilindungi atau tidak lagi dilindungi oleh undang-undang hak cipta yang eksklusif.<sup>1</sup> Hasil karya yang ada dalam domain publik dianggap sebagai bagian dari warisan budaya masyarakat dan setiap orang dapat menggunakannya secara bebas dan legal untuk tujuan apa pun tanpa perlu meminta izin terlebih dahulu.



[Tanda domain publik](#)

Ketentuan kapan dan karya apa yang akan menjadi domain publik beragam di tiap negara. Keragaman tersebut diakibatkan oleh perbedaan ketentuan undang-undang hak cipta (UUHC) di tiap negara. Undang-Undang hak cipta adalah perangkat hukum yang membatasi penggunaan suatu karya. Di Indonesia, ketentuan domain publik dituangkan dalam UUHC No.28 tahun 2014. Namun, apabila kita membaca keseluruhan UUHC tersebut dengan saksama, maka definisi atau istilah domain publik sendiri tidak ditemukan. Ketentuan mengenai domain publik dapat diketahui pada pasal yang mengatur tentang berapa lama karya dari ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dilindungi oleh hak cipta<sup>2</sup> dan ciptaan apa saja yang tidak dilindungi hak cipta.<sup>3</sup>

Meskipun ketentuan dan penerapan mengenai domain publik tidak bersifat universal, akan tetapi di seluruh negara hak cipta tidak berlaku untuk selamanya. Dengan begitu, ketika suatu karya telah berakhir hak ciptanya maka karya tersebut secara otomatis berstatus domain publik. Tiap-tiap negara berhak memutuskan sendiri berapa lama suatu karya masuk ke domain publik. Negara dengan masa berlaku hak cipta terlama adalah Meksiko dengan masa berlaku 100 tahun<sup>4</sup> setelah kematian pencipta karya. Sedangkan, rata-rata di negara lain, suatu karya masuk ke domain publik pada 50-70 tahun setelah kematian pencipta. Selain itu, terdapat pula karya-karya kreatif dan intelektual tertentu yang secara otomatis akan menjadi domain publik sejak pertama kali diumumkan. Secara rinci mengenai karya apa saja yang masuk dalam domain publik dan cara menghitungnya di Indonesia, akan dibahas pada sub-bab selanjutnya.

<sup>1</sup> Hal 104 Ronan, Deazley, [Rethinking copyright: history, theory, language](#). penerbit Edward Elgar diakses pada 9 Februari 2020.

<sup>2</sup> [Pasal 41,42 UUHC No. 28 Tahun 2014](#) yakni objek di dalam ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dilindungi ,dengan cara kewajiban meminta izin kepada pencipta atau pemegang hak cipta, dari penggunaan,penggandaan dan penyebaran dalam jangka waktu tertentu.

<sup>3</sup> [Pasal 58,59 UUHC No. 28 Tahun 2014](#) yakni mengenai objek-objek yang tidak dilindungi hak cipta

<sup>4</sup> <https://gettingthedealthrough.com/area/6/jurisdiction/16/copyright-mexico/> diakses pada 9 Februari 2020.

## Glosarium UUHC No.28 Tahun 2014

**Hak Cipta** adalah hak eksklusif bagi pencipta yang berdasarkan prinsip deklaratif timbul secara otomatis setelah suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. (Pasal 1 angka 1)

**Ciptaan** adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. (Pasal 1 angka 3)

## 2. MENGAPA KITA PERLU DOMAIN PUBLIK?

Jika suatu karya masih dilindungi oleh hak cipta, maka penggandaan, penggunaan, dan penyebarannya harus meminta izin terlebih dahulu kepada pencipta atau pemegang hak ciptanya. Selain izin, pengguna kerap kali juga diharuskan untuk membayar royalti kepada pemilik hak cipta atas penggunaan ulang suatu ciptaan. Semakin lama masa pelindungannya maka akan semakin lama sebuah karya menjadi domain publik, begitu juga sebaliknya. Lalu apakah dengan lamanya perlindungan hak cipta menguntungkan penciptanya? Atau siapakah yang dirugikan jika masa perlindungan hak cipta berlangsung selama mungkin dan dapat diperpanjang berulang kali? Secara global pro dan kontra terkait masa perlindungan itu menjadi perdebatan tersendiri.

Bagi pihak yang pro masa perlindungan hak cipta berlangsung selama mungkin, mereka berpendapat bahwa itu merupakan salah satu wujud dari timbal balik dari pencipta dalam berkarya. Sehingga berhak untuk memutuskan bagaimana, kapan, di mana karyanya akan digunakan dan, dimonetisasi. Akan tetapi, pada kenyataannya, berdasarkan beberapa kasus yang pernah terjadi khususnya di Amerika,<sup>5</sup> industri perfilman, musik, dan penerbit menjadi pionir dari perpanjangan masa perlindungan hak cipta sebagai upaya dalam memperpanjang insentif dari karya tersebut.<sup>6</sup>



[Public Domain Fear](#), [Frits Ahlefeldt](#),  
Wikimedia Commons, [CC0](#)

<sup>5</sup> Baca lebih lanjut pada kasus [Mickey Mouse Copyright Act](#)

<sup>6</sup> <https://alj.artpreneur.com/copyright-duration-mickey-mouse-tpp/> diakses pada 9 Februari 2020

Dalam hal ini, perusahaan tersebut bertindak sebagai pemegang hak cipta<sup>7</sup> melalui pengalihan hak cipta dari pencipta ke perusahaan yang disertai pemberian sejumlah uang kepada penciptanya. Dengan demikian, pencipta karya telah menyerahkan wewenang dalam pemanfaatan karya untuk memperoleh keuntungan kepada perusahaan. Akibatnya pencipta karya tidak lagi mendapatkan royalti atau bagi hasil dari setiap keuntungan yang diperoleh perusahaan atas karyanya.

Pihak yang kontra umumnya berasal dari kalangan seniman, akademisi atau praktisi hukum. Mereka percaya dengan semakin panjangnya masa perlindungan hak cipta, itu hanya untuk menguntungkan perusahaan dalam memperoleh uang. Terlebih lagi keuntungan perusahaan tidak berpengaruh terhadap kompensasi yang diterima pencipta karya.<sup>8</sup> Selain sebagai upaya dalam menghindari upaya monopoli kreativitas oleh oknum-oknum tertentu. Karya domain publik sejatinya merupakan bagian dari budaya yang dimiliki bersama, warisan intelektual manusia, dan juga sebagai sumber utama dari inspirasi, imajinasi dan menghasilkan penemuan/karya bagi para pembuat karya. Karya domain publik juga sebagai akses pengetahuan yang dapat diambil manfaatnya oleh pembuat karya, penemu, universitas dan lembaga penelitian.<sup>9</sup>



[The Incredible Shrinking Public Domain](#), Duke University's Center for Study of the domain publik, [web.law.edu.uk](http://web.law.edu.uk), [CC BY SA 3.0](#)

<sup>7</sup> Pencipta juga dapat melaksanakan sendiri atau mengalihkan ke seseorang/lembaga.

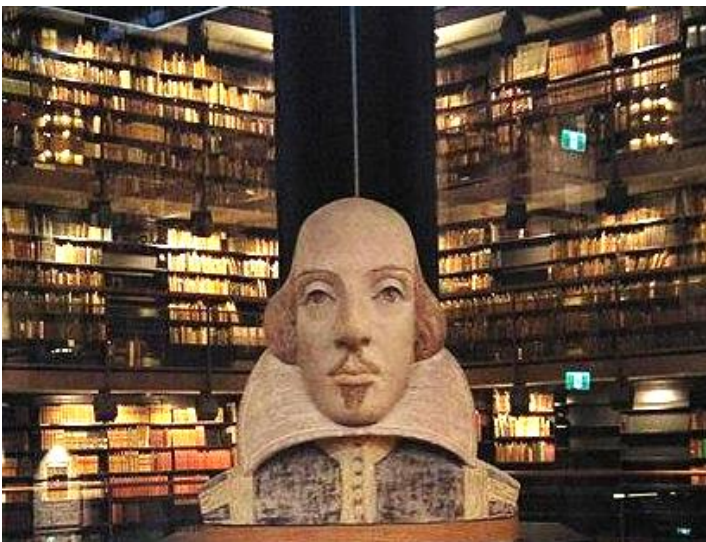
<sup>8</sup> <https://alj.artpreneur.com/copyright-duration-mickey-mouse-tpp/> diakses pada 09 Februari 2020

<sup>9</sup> <https://www.ifla.org/publications/the-public-domain-why-wipo-should-care-2007> diakses pada 9 Februari 2020

Perpanjangan durasi perlindungan hak cipta justru menghambat pemanfaatan karya tersebut. upaya menciptakan karya baru berdasarkan karya yang sebelumnya telah ada menjadi terbatas. Pemanfaatan akan sangat bebas, leluasa, dan legal secara hukum jika karya tersebut telah menjadi domain publik.<sup>10</sup> Lantas mengapa pemanfaatan karya domain publik untuk menciptakan karya baru itu penting?

## 2.1 Mendukung Kreativitas

Seringkali seniman, baik penulis, musisi, sineas, maupun pelukis, mendapatkan inspirasi dari karya yang telah ada, baik yang sudah menjadi domain publik atau dari artefak budaya di sekitarnya. Seperti mengubah rekaman lagu yang populer pada masa lampau menjadi video baru, mengadaptasi buku lawas menjadi pertunjukan dan musik, menggunakan kembali lirik dan melodi dari lagu lama, mengadaptasi cerita klasik ke situasi masa kini. Kebebasan dalam pemanfaatan karya domain publik juga dapat dirasakan salah satunya oleh sineas dalam produksi film. Mereka menggunakan cerita yang sudah menjadi domain publik, yang disesuaikan dengan konteks saat ini, secara gratis tanpa perlu membayar kompensasi atau royalti, meskipun untuk kepentingan komersial.



[Patung Shakespeare di Perpustakaan Robarts Toronto](#), Fitri Penyalai, Wikimedia Commons, [CC BY SA](#)

Hal tersebut memang diperbolehkan dan legal, sebagai contoh pada tahun 2011 telah ditayangkan film *Gnomeo & Juliet*, *Red Riding Hood*, atau *The Three Musketeers*. Film-film tersebut merupakan interpretasi ulang karya domain publik dari Shakespeare, Charles Perrault, Grimm Bersaudara, dan Alexandre Dumas. Begitu juga film dari rumah produksi Disney seperti *Snow White*, *Pinocchio*, dan *The Little Mermaid* yang merupakan karya domain publik dari Grimm Bersaudara, Carlo Collodi, dan Hans Christian Anderson.<sup>11</sup>

Memanfaatkan domain publik juga merupakan salah satu wujud kreativitas. Seperti yang dikemukakan oleh Utami Munandar, kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang sudah ada.<sup>12</sup> Proses kreatif yang pada umumnya dikenal terdiri dari tiga tahapan yakni amati, tiru, dan modifikasi. Hal tersebut menandakan bahwa suatu karya selalu terinspirasi dari karya sebelumnya. Ketika membuat

<sup>10</sup> Ibid, diakses pada 9 Februari 2020

<sup>11</sup> <https://web.law.duke.edu/cspd/publicdomainday/2012/why/> diakses pada 9 Februari 2020

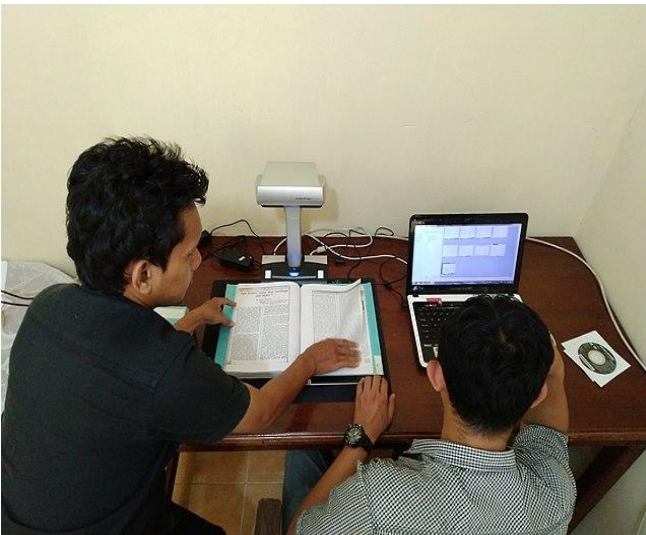
<sup>12</sup> SC Utami Munandar, 1992. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Jakarta: Grasindo hal 47.

suatu karya, secara sadar maupun tidak, penciptanya terpengaruh oleh kondisi, keadaan, ataupun masyarakat sekitar yang diperoleh secara cuma-cuma. Atas jerih payahnya membuat karya tersebut, pencipta mendapatkan hak ekonomi dan hak moral selama beberapa puluh tahun sebagai bentuk kompensasi atau penghargaan. Setelah masa perlindungan hak ciptanya habis, maka karya tersebut dapat mendukung kreativitas generasi-generasi selanjutnya dengan menjadi domain publik yang dapat dimanfaatkan secara bebas.

## 2.2 Melestarikan Masa Lalu sebagai Pembelajaran di Masa Datang

Sebuah pepatah mengatakan bahwa untuk mempelajari masa depan maka kita harus mempelajari masa lalu karena sejarah selalu berulang. Untuk itu, karya domain publik yang dibuat di masa lalu menjadi gerbang untuk mengetahui, mempelajari, dan memahami keadaan dan situasi di masa lampau.

Jika karya-karya tua tersebut belum masuk domain publik karena masa perlindungan hak cipta diperpanjang secara terus menerus, maka hal tersebut akan menghambat para



[Digitalisasi Naskah di PDIKM, Harditaher](#), Wikimedia Commons, [CC BY 4.0](#)

sejarawan, pustakawan, pekerja museum, pengarsip, guru, pembuat film, penerbit, pembuat basis data yang bergantung pada karya tersebut untuk mempelajari masa lampau.<sup>13</sup> Dampaknya, mereka diharuskan meminta izin atau membayar sejumlah uang untuk mengakses, menggunakan, menyalin, mengumpulkan, ataupun melestarikan karya tersebut. Lain halnya jika karya tersebut sudah menjadi domain publik setiap orang akan bebas merestorasi dan mendigitalisasinya sehingga upaya dalam melestarikan masa lalu sebagai pelajaran di masa datang akan semakin mudah.

## 2.3 Bahan Baku Informasi dan Pengetahuan

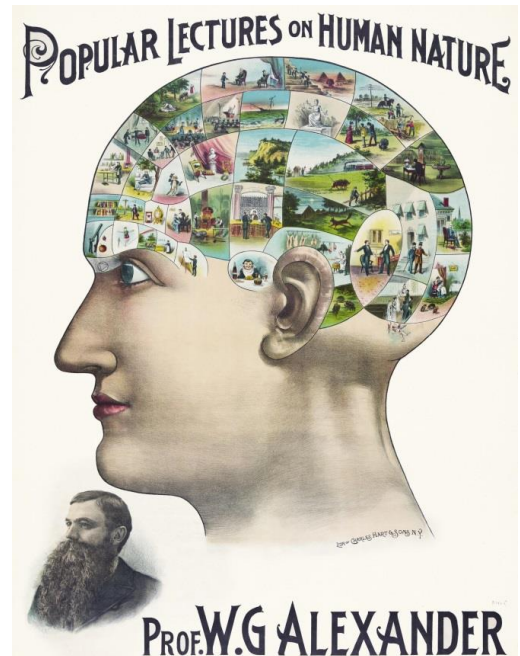
James Boyle, pegiat domain publik, menjelaskan pada bukunya yang berjudul “The Public Domain”, bahwa pasar kita, demokrasi kita, pengetahuan kita, tradisi kebebasan berbicara kita, dan semua seni kita bergantung pada seberapa banyaknya karya domain publik yang tersedia dibandingkan dengan materi informasi yang masih dilindungi hak cipta.

<sup>13</sup> <https://web.law.duke.edu/cspd/publicdomainday/2012/why/> diakses pada 9 Maret 2020



Domain publik bukanlah seperti permen karet, yang setelah digunakan akan dibuang begitu saja. Domain publik merupakan tempat di mana kita membentuk bangunan budaya kita dan faktanya hal itulah yang terjadi di mayoritas budaya kita.<sup>14</sup> Dari penjelasan tersebut dapat dilihat bagaimana pentingnya domain publik yang dapat dijadikan bahan baku dalam mengembangkan informasi dan ilmu pengetahuan.

Sebagai contoh, ensiklopedia Diderot, lukisan dari Leonardo da Vinci, hukum Newton tentang gerakan, merupakan karya domain publik. Masyarakat secara terus menerus menggunakan, menginterpretasikan, dan memproduksi kembali karya tersebut. Hal-hal tersebut dapat mengembangkan ide-ide dan menciptakan karya baru. Teori-teori, penemuan-penemuan, karya budaya baru, dan sejenisnya bergantung pada pengetahuan dan kreativitas pada abad-abad sebelumnya.<sup>15</sup>



[Popular Lectures on Human Nature, a book cover illustration](#), by an unknown artist referencing Prof. W.G Alexander. Original from Library of Congress, Rawpixel, CC0

### 3. BAGAIMANA SUATU KARYA DAPAT MENJADI DOMAIN PUBLIK?



















Perlu diketahui bahwa tidak semua karya dapat menjadi domain publik karena memiliki ranah yang berbeda. Ketika kita berbicara mengenai karya domain publik, yang dimaksud adalah karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang memiliki wujud nyata. Secara rinci daftar karya apa saja yang termasuk di dalamnya dipaparkan di UUHC No. 28 tahun 2014.

Undang-undang hak cipta yang membahas dan mengatur tentang domain publik di Indonesia berada di dalam naungan hak kekayaan intelektual (HKI). Selain hak cipta, HKI juga menaungi hak paten, hak merek, dan hak lainnya. Ketiga hak tersebut tidak terdengar asing di masyarakat umum, namun miskonsepsi di antara ketiga hak tersebut kerap terjadi.

<sup>14</sup> James Boyle, *The Public Domain* 2008 hal 4 diakses pada 9 Maret 2020

<sup>15</sup> <https://pro.europeana.eu/post/the-europeana-public-domain-charter> hal 3 diakses pada 9 Maret 2020

## APA BEDANYA HAK MEREK, HAK CIPTA, DAN HAK PATEN?

| <br><b>HAK MEREK</b><br>Undang-Undang No. 15 Tahun 2001  | <br><b>HAK CIPTA</b><br>Undang-Undang No. 28 Tahun 2014   | <br><b>HAK PATEN</b><br>Undang-Undang No. 14 Tahun 2001   |
|---|--|--|
| <br>Sebuah bentuk perlindungan atas merek dagang. Mengizinkan pemilik merek menggunakan kata, frase, lambang, atau desain yang menunjukkan suatu produk, secara eksklusif.<br><br><br>Biasanya digunakan untuk tujuan perdagangan.<br><br><br>Mencegah perusahaan lain dari menjual produk serupa dengan kata atau lambang yang sama atau mirip.<br><br><br>Berlaku untuk jangka waktu 10 tahun dan dapat diperpanjang <sup>1</sup> | <br>Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak eksklusif atas suatu ciptaan, terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.<br><br><br>Melindungi ciptaan manusia yang diekspresikan dalam bentuk nyata, baik yang telah diterbitkan maupun yang belum diterbitkan <sup>1</sup> .<br><br><br>Melindungi hasil karya kreatif atau intelektual. Digunakan untuk:<br>• Musik<br>• Foto<br>• Karya seni.<br><br><br>Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dapat menentukan siapa saja boleh meraih keuntungan dari ciptaan, dan dapat dilisensikan <sup>2</sup> .<br><br><br>Hanya berlaku di negara asal, kecuali ada perjanjian antarnegara untuk sama-sama melindungi hak cipta.<br><br><br>Berlaku untuk jangka waktu yang panjang, misalnya seumur hidup pencipta sampai 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia, namun berbeda untuk beberapa jenis ciptaan. Jangka waktu perlindungan tidak dapat diperpanjang <sup>3</sup> . | <br>Hak eksklusif atas suatu invensi Industri adalah: <sup>4</sup><br>1. Pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi, dapat diterapkan dalam industri<br>2. Produk atau proses<br>3. Penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.<br><br><br>Mencegah orang lain dari memproduksi, menggunakan, atau menjual invensi yang dipatenkan <sup>5</sup> .<br><br><br>Berlaku untuk jangka waktu terbatas, yaitu 20 tahun (untuk Paten) dan 10 tahun (untuk Paten Sederhana) dan tidak dapat diperpanjang <sup>6</sup> .<br><br><br>Hanya berlaku di negara tempat invensi tersebut terdaftar, namun ada Hak Prioritas <sup>7</sup> .<br><br><br>Tidak melindungi desain (dilindungi UU Hak Cipta) dan penemuan tanaman (dilindungi UU Perlindungan Varietas Tanaman). |

<sup>[1]</sup> Pasal 1 angka 1 dan 2, UU 15/2001

<sup>[2]</sup> Pasal 28, UU 15/2001

<sup>[3]</sup> Pasal 40, UU 28/2014

<sup>[4]</sup> Pasal 80, UU 28/2014

<sup>[5]</sup> Bab IX, UU 28/2014: Hak ekonomi dapat dilindungi hingga 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia (untuk buku, lagu, karya seni rupa, dll), 50 tahun sejak pengumuman (untuk karya fotografi, sinematografi, terjemahan, dll), atau 25 tahun sejak pertunjukan (untuk karya seni terapan).

<sup>[6]</sup> Pasal 1 angka 2, UU 14/2001

<sup>[7]</sup> Pasal 16 ayat (1), UU 14/2001

<sup>[8]</sup> Pasal 8, UU 14/2001

<sup>[9]</sup> Pasal 1 angka 12, UU 14/2001: diberikan untuk pendafar yang pertama kali mendaftarkan invensi di negara yang tergabung dalam Paris Convention for the protection of Industrial Property atau Agreement Establishing the World Trade Organization

Salah satu contoh miskonsepsinya adalah paten, hak merek, dan hak cipta harus didaftarkan terlebih dahulu untuk mendapatkan perlindungan. Walaupun hal ini benar untuk hak paten dan hak merek, namun untuk hak cipta, perlindungan hukum didapatkan secara otomatis ketika ciptaan tersebut diwujudkan dan diumumkan. Misalnya untuk mendapatkan hak paten, B.J. Habibie mendaftarkan teori penyebaran keretakan atau *crack propagation theory* yang ia temukan.

Sama halnya dengan hak merek, ketika kita melihat logo McDonalds maka logo huruf M tersebut merupakan objek hak merek, bukan objek hak cipta, dan harus didaftarkan untuk mendapatkan perlindungan. Sedangkan untuk hak cipta, tidak perlu melakukan pendaftaran untuk memperoleh perlindungan.

Meskipun paten, hak merek, dan hak cipta berada di dalam satu naungan hak kekayaan intelektual, namun aturan, undang-undang, dan objek ketiga hak tersebut sangatlah berbeda. Jadi, fokus pembahasan dalam tulisan ini mengenai objek yang dapat menjadi domain publik di bidang hak cipta. Setelah memastikan bahwa suatu karya adalah objek perlindungan hak cipta, berikut syarat-syarat karya tersebut masuk dalam domain publik:

### 3.1 Pertama: Pelindungan Hak Ciptanya Sudah Berakhir

Pelindungan hak cipta timbul secara otomatis ketika karya diwujudkan dalam bentuk nyata. Dengan atau tidak dicatatkan karya di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), pencipta tetap mendapatkan pelindungan hak cipta. Pelindungan yang dimaksud yakni hak ekonomi dan moral yang ada pada pencipta. Secara singkat **hak moral** yakni hak untuk namanya disebut sebagai pencipta yang membuat karya. Sedangkan **hak ekonomi** yakni hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari karya.



[PD Day Contest](#), [Duke Law School's Center for the Study of the Public Domain](#), Wikimedia Commons, [CC BY-SA 4.0](#)

Pelindungan hak cipta tidak berlaku selamanya, untuk itu di undang-undang hak cipta diatur masa berlakunya yang bervariasi, yakni ada yang berlangsung selama **70 tahun** setelah pencipta meninggal dunia, **50 tahun** dan **25 tahun** sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Perhitungan tersebut juga berdasarkan jenis karya dan siapa yang menjadi pemilik hak cipta atas karya tersebut. Lebih lanjut mengenai apa saja karyanya dan bagaimana menghitung kapan berakhirnya suatu hak cipta akan dibahas pada sub bab 4.

Karya masa pelindungan yang sudah habis akan menjadi karya domain publik atau sudah tidak lagi dimiliki oleh satu individu atau badan hukum tertentu. Namun, khusus untuk di Indonesia, hak moral bersifat abadi sehingga walaupun menggunakan karya domain publik seseorang tetap harus menyebutkan nama pencipta karya tersebut.

## 3.2 Kedua: Objek Tidak Dilindungi Hak Cipta

Ada beberapa objek yang memang tidak dilindungi hak cipta sehingga otomatis menjadi domain publik. Hal ini tertuang pada pasal 41 dan 42 UUHC No 28 tahun 2014.

Di pasal 41 disebutkan bahwa hal-hal berikut ini tidak dilindungi hak cipta:

- a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata,
- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan, dan
- c. Alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Hal ini berarti, apabila kita misalnya memiliki ide cerita untuk suatu film, namun kita sendiri tidak pernah membuat film tersebut, maka kita tidak bisa dikatakan memiliki hak cipta akan cerita tersebut. Begitu juga dengan hal-hal yang disebutkan di pasal b, seseorang bisa saja menerapkan untuk pertama kalinya sistem pembelajaran daring di kampusnya, akan tetapi sistem tersebut tidak bisa dilindungi penggunaannya oleh hak cipta.

Sedangkan di pasal 42 disebutkan juga bahwa tidak ada hak cipta untuk hasil rapat lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim, kitab suci atau simbol keagamaan.

### Glosarium UUHC No.28 Tahun 2014

**Hak ekonomi** adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya. (Pasal 8)

**Hak moral** adalah hak yang dimiliki oleh pencipta suatu karya untuk disebutkan namanya dan untuk menjaga integritas karyanya. (Pasal 5)

## 4. BAGAIMANA CARA MENGHITUNG MASA BERLAKU HAK CIPTA?

Berakhirnya masa perlindungan hak cipta menjadi salah satu syarat yang menjadikan sebuah karya menjadi karya domain publik. Sebelum menghitung kapan suatu karya habis masa perlindungan hak ciptanya, sebaiknya diketahui terlebih dahulu siapa yang memiliki hak cipta atas karya tersebut.

- Apakah pencipta, seseorang atau beberapa orang, sebagai pemegang hak cipta itu sendiri?
- Apakah pencipta sudah mengalihkan kepemilikan hak ciptanya ke orang lain atau badan hukum?

Hal tersebut perlu diketahui karena siapa yang memiliki hak cipta suatu karya dapat menentukan masa berlaku hak cipta. Kemudian secara khusus juga diatur mengenai masa berlaku dan ketentuan hak cipta dari karya dari hasil rekaman dari pelaku pertunjukan, produser, lembaga siaran yang disebut sebagai produk hak terkait dan juga karya yang tidak diketahui siapa penciptanya.



[2020 New Year Clock Vintage](#), Karen Arnold, [publicpicture.net](http://publicpicture.net), [CC0](#)

### 4.1 Kepemilikan Hak Cipta Masih Dipegang oleh Pencipta

Kepemilikan hak cipta secara otomatis didapat oleh pencipta ketika karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata. **Pencipta** juga bisa mengalihkan hak cipta atas karyanya baik ke perorangan atau ke badan hukum. Hak cipta yang dimaksud yakni hak ekonomi, hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas karya.

**PENCIPTA = PEMEGANG HAK CIPTA**

Pihak yang menerima pengalihan hak cipta secara sah dari pencipta disebut **pemegang hak cipta**. Penerima hak cipta bisa badan hukum atau perorangan. Meskipun kepemilikan hak cipta telah dialihkan oleh pencipta, hak moral, hak untuk disebut pencipta sebagai yang membuat karya tetap ada. Dengan demikian, dapat disimpulkan selama pencipta tidak mengalihkan kepemilikan hak ciptanya, maka kepemilikan hak cipta dipegang oleh pencipta.

Setelah memastikan bahwa pencipta sekaligus sebagai pemegang hak cipta. Kemudian penentuan masa berlaku hak cipta dapat diketahui dari jenis-jenis karya apa yang ingin diidentifikasi. **Masa pelindungannya dibagi menjadi tiga yakni 70 tahun setelah kematian pencipta, 25 dan 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.**

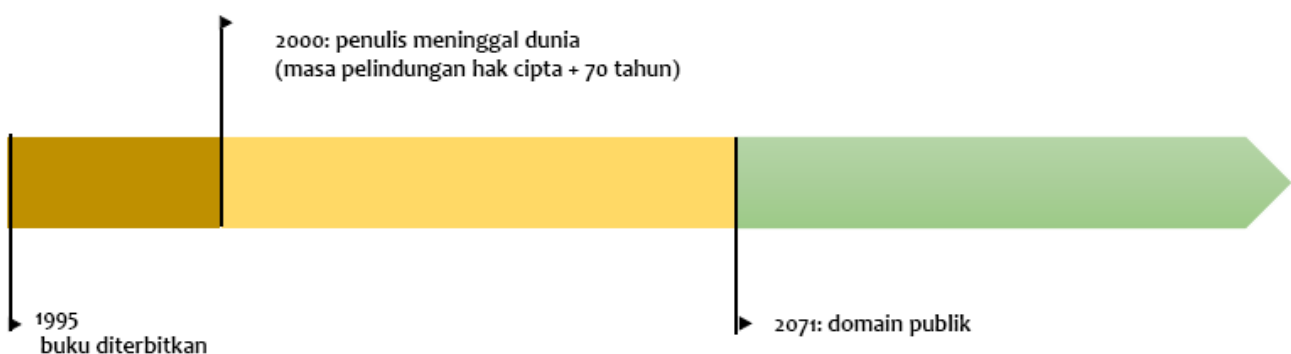
**Pertama**, jenis-jenis karya yang masa berlaku hak ciptanya 70 tahun setelah kematian pencipta, jika ada lebih dari satu pencipta maka masa berakhir hak cipta karya tersebut harus dihitung dari pencipta yang terakhir meninggal

| Seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun                                    |  |  |
|--|--|--|
| Buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;                        | Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;  | Karya arsitektur;                      |
| Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;                      | Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;  | Peta;                                  |
| Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; | Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase; | Karya seni batik atau seni motif lain. |

**Contoh:**

Sebuah karya berupa buku dipublikasikan pada tahun 1995 dan penulis buku meninggal dunia pada tahun 2000. Kepemilikan hak cipta penulis belum pernah dialihkan oleh pencipta. Pada tahun berapakah buku tersebut menjadi domain publik?

Dari informasi di atas dapat diketahui bahwa penulis ,yang merupakan pencipta dan sekaligus pemegang hak cipta, telah meninggal dunia pada tahun 2000. Jenis karya yang diciptakan yakni buku yang memiliki masa perlindungan hak cipta seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun setelah kematian pencipta. Sehingga, masa perlindungan hak cipta pada buku tersebut yakni dari tahun 1995 – 2070 dan akan menjadi domain publik ,terhitung mulai tanggal 1 Januari di tahun berikutnya, yakni pada 1 Januari 2071.



**Ilustrasi 1** Contoh masa berlaku hak cipta 70 tahun setelah kematian pencipta, Fitri Penyalai, [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**Sebagai catatan:**

Perlu dicermati, contoh di atas yang karya domain publik berupa buku hanya berlaku pada isi teks buku saja. Isi teks yang dibuat oleh penulis. Desain sampul, tata letak, foto atau gambar di dalam buku memiliki perlindungan hak ciptanya sendiri.

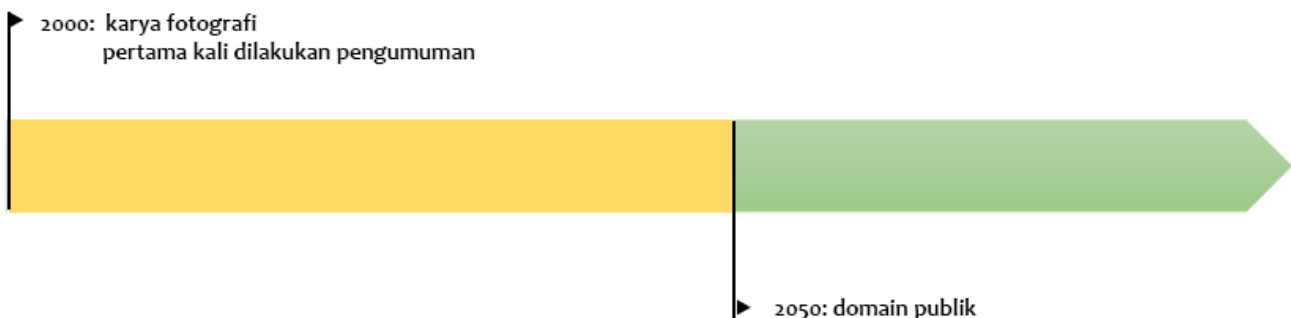
**Kedua**, jenis-jenis karya lain yang masa berakhir hak ciptanya dihitung 50 tahun setelah pertama kali dilakukan **pengumuman** yakni:

| 50 tahun sejak pertama kali diumumkan |  |
|---------------------------------------|--|
| Karya fotografi;                      | Terjemahan, tafsiran saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi.  |
| Potret;                               |  |
| Karya sinematografi;                  | Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;   |
| Permainan video;                      |  |
| Program komputer;                     | Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya; dan<br>Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli. |
| Perwajahan karya tulis;               |  |

**Contoh:**

Sebuah karya fotografi pertama kali diumumkan pada tahun 2000. Juru foto belum pernah mengalihkan kepemilikan hak cipta atas foto tersebut. Pada tahun berapakah foto tersebut menjadi karya domain publik?

Dari informasi di atas dapat diketahui bahwa juru foto sebagai pencipta sekaligus pemegang hak cipta. Karya fotografi memiliki masa perlindungan hak cipta 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Sehingga, karya fotografi tersebut akan menjadi karya domain publik pada tahun 2050.



**Ilustrasi 2** Contoh masa berlaku hak cipta 50 tahun setelah dilakukan pengumuman, Fitri Penyalai, [CC BY-SA 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)

**Ketiga**, karya seni terapan yang masa perlindungan hak ciptanya 25 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman yakni diumumkan. Karya seni terapan yang dimaksud yakni karya seni rupa yang dibuat dengan menerapkan seni pada suatu produk sehingga memiliki kesan estetis dalam memenuhi kebutuhan praktis, antara lain penggunaan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk.

| 25 tahun sejak pertama kali diumumkan |   |
|---------------------------------------|---|
| Karya seni terapan;                   | Cetak biru sebuah bangunan, desain benda yang merupakan perwujudan kreativitas seseorang. |

**Contoh:**

Sebuah desain lemari yang unik pertama kali diumumkan pada tahun 2000. Desainer belum pernah mengalihkan kepemilikan hak cipta atas desain lemari yang unik tersebut. Pada tahun berapakah desain tersebut menjadi karya domain publik?

Dari informasi di atas dapat diketahui bahwa desainer sebagai pencipta sekaligus pemegang hak cipta. Karya fotografi memiliki masa perlindungan hak cipta 25 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Sehingga, desain lemari yang unik tersebut akan menjadi karya domain publik pada tahun 2025.



**Ilustrasi 3** Contoh masa berlaku hak cipta 25 tahun setelah kematian pencipta, Fitri Penyalai, [CC BY-SA 4.0](#)

**Glosarium UUHC No.28 Tahun 2014**

**Pencipta** adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu karya yang baru dan bersifat khas. (Pasal 1 angka 2)

**Pemegang hak cipta** adalah orang atau badan hukum yang memiliki hak eksklusif dari suatu ciptaan, baik hak ekonomi, hak moral, ataupun hak-hak lainnya terkait dengan penggunaan ciptaan tersebut. (Pasal 1 angka 4)

**Pengumuman** adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain. (Pasal 1 angka 11)



## 4.2 Kepemilikan Hak Cipta Sudah Dialihkan oleh Pencipta

Pengalihan hak cipta dari pencipta ke pihak yang menerima hak cipta dapat terjadi melalui beberapa cara yakni melalui pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan.<sup>16</sup> Pihak yang menerima hak atau pemegang hak cipta yakni badan hukum, baik swasta maupun publik, ataupun perorangan.

**Pencipta ≠ Pemegang Hak Cipta**

**Karya yang hak ciptanya dialihkan oleh pencipta ke badan hukum, masa perlindungan hak cipta yakni 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.** Kemudian menjadi setelah masa pelindungannya habis akan menjadi karya domain publik. Pengalihan hak ekonomi dari pencipta ke badan hukum dapat dilakukan melalui paling tidak tiga cara, yaitu melalui hubungan dinas, hubungan kerja atau atas dasar pesanan, dan jual putus, dengan beberapa ketentuan dan pengecualiannya.

Contoh pengalihan hak cipta dari pencipta ke badan hukum publik. Ketika suatu karya diciptakan atas dasar sebuah **hubungan dinas**.<sup>17</sup> Maka, kepemilikan atas ciptaan tersebut yakni instansi pemerintah, kecuali kedua belah pihak membuat perjanjian yang menyatakan hal sebaliknya.<sup>18</sup> Kemudian salah satu contoh pengalihan hak cipta dari pencipta ke badan hukum swasta, ketika suatu karya dibuat oleh pencipta dalam **hubungan kerja atau atas dasar pesanan**.<sup>19</sup> Maka, pemegang hak ciptanya pencipta itu sendiri, kecuali kedua belah pihak membuat perjanjian yang menyatakan hal sebaliknya.

Kemudian, apabila suatu karya dibeli oleh orang atau badan hukum lain dengan sistem "**jual putus**", maka masa perlindungan hak ciptanya sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak. Berbeda dengan sistem royalti, sistem jual putus ini, atau dikenal juga sebagai "*sold flat*", merupakan sistem perjanjian yang mengharuskan pencipta menyerahkan karya dan hak ekonominya kepada pihak pembeli dengan imbalan pembayaran lunas saat itu juga. Dengan begitu, hak ekonomi atas ciptaan tersebut beralih seluruhnya kepada pembeli tanpa batas waktu.

<sup>16</sup> Pasal 16 ayat 2 UUHC No.28 tahun 2014

<sup>17</sup> Di penjelasan pada pasal 35 ayat 1 UUHC No.28 tahun 2014, hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian antara aparatur negara dengan instansinya.

<sup>18</sup> [Pasal 35 UUHC No.28 tahun 2014](#)

<sup>19</sup> Di penjelasan pada 36 UUHC No.28 tahun 2014, hubungan kerja atau berdasarkan pesanan adalah ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain.

Namun, khusus untuk ciptaan berupa buku dan/atau karya tulis lainnya, lagu dan/atau musik (dengan atau tanpa teks), meskipun dilakukan perjanjian jual putus, kepemilikan hak cipta akan kembali ke si pencipta saat perjanjian tersebut berumur 25 tahun.<sup>20</sup>

Untuk karya yang dialihkan hak ciptanya oleh pencipta ke perorangan atau bukan badan hukum, beberapa diantaranya yakni **pewarisan dan perjanjian tertulis**. Pewarisan yakni ketika pencipta meninggal dunia, akan tetapi masa perlindungan dari ciptaan yang dibuat oleh pencipta masih ada. Maka, hak cipta akan beralih ke ahli waris pencipta atau pemegang hak cipta atas karya mendiang pencipta yakni ahli warisnya. Akan menjadi karya domain publik, ketika masanya perlindungan hak cipta dari karya tersebut sudah habis. Kemudian untuk pengalihan hak cipta ke perorangan melalui perjanjian tertulis, berakhir pengalihan hak ciptanya tergantung dengan perjanjian tertulis yang telah disepakati. Akan tetapi, durasinya tidak boleh melebihi masa perlindungan objek hak cipta itu sendiri.<sup>21</sup> Misalnya, kepemilikan hak cipta suatu lirik lagu dialihkan ke pihak lain yang tidak berbadan hukum, maka perjanjian mengenai berakhirnya hak cipta tersebut tidak boleh melebihi 70 tahun setelah kematian penciptanya.

### 4.3 Produk Hak Terkait

Ada kalanya dalam menentukan siapa yang memegang hak cipta suatu karya, kita harus menelisik dan mencermati lebih dalam mengingat adanya pihak-pihak terkait dalam proses penciptaan dan penyebaran karya. Mari kita ambil sebagai contoh sebuah lagu yang teks lagunya dan iringan musiknya, masing-masing dilindungi hak cipta 70 tahun setelah pengarang lirik lagu dan pengarang iringan musik tersebut meninggal dunia. Lagu ini kemudian dinyanyikan oleh penyanyi (pelaku pertunjukan) serta direkam oleh produser rekaman suara atau produser fonogram dan hasil rekaman disiarkan di radio (lembaga penyiaran). Pada contoh tersebut, dapat kita ketahui bahwa ada pihak-pihak lain, selain pengarang lagu dan iringan musik, yang terlibat seperti pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan juga lembaga penyiaran. Pelaku-pelaku tersebut memiliki hak yang, dalam istilah hukum, disebut sebagai hak terkait.

Yang dimaksud dengan hak terkait adalah hak yang diberikan kepada orang atau badan hukum yang mempertunjukan, mengkomunikasikan, dan menyebarkan suatu karya kepada masyarakat. Hak terkait merupakan turunan dari hak cipta. Hak terkait timbul atau lahir karena adanya hak cipta, untuk itu tanpa adanya hak cipta terlebih dahulu maka hak terkait tidak akan ada.

<sup>20</sup> [Pasal 18 UUHC No.28 tahun 2014](#)

<sup>21</sup> Pasal 80 ayat (2) UUHC No.28 tahun 2014

Undang-undang hak cipta di Indonesia mengatur hak terkait sebagai hak eksklusif yang meliputi<sup>22</sup>:

1. Hak moral Pelaku Pertunjukan (penyanyi, pemain teater, aktor, penari, dsb.);
2. Hak ekonomi Pelaku Pertunjukan;
3. Hak ekonomi Produser Fonogram;
4. Hak ekonomi Lembaga Penyiaran (radio, TV, dll.).

Pelaku-pelaku tersebut berhak untuk mendapatkan royalti atau hak ekonomi apabila karyanya dipertunjukkan di publik. Jangka waktu perlindungan produk hak terkait beragam, seperti yang bisa dilihat di tabel ini:

| Pelaku Hak Terkait   | Produk Hak Terkait   | Masa Pelindungan Produk Hak Terkait  |
|--|--|--|
| <p><b>Pelaku pertunjukan</b> adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menampilkan dan mempertunjukkan suatu ciptaan.<sup>23</sup></p>  | <p>Hasil rekaman suara atau suara dan gambar dari aktor, penyanyi, pemusik, penari, dan mereka yang menampilkan, memperagakan, mempertunjukkan, menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, atau memainkan karya seni atau sastra, atau ekspresi folklor.<sup>24</sup></p> | <p>Berlaku hingga 50 tahun sejak pertama kali dipertunjukkan.<sup>25</sup></p> |
| <p><b>Produser fonogram</b> adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman pertunjukan maupun perekaman suara atau bunyi lain.<sup>26</sup></p> | <p>Hasil rekaman suara atau bunyi-bunyian dari suatu pertunjukan atau dari bunyi-bunyian lain, atau suatu perwujudan dari bunyi-bunyian.<sup>27</sup></p>  | <p>Berlaku hingga 50 tahun sejak ciptaan difiksasi.<sup>28</sup></p>           |

<sup>22</sup> [Pasal 20 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

<sup>23</sup> [Pasal 1 angka 6 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

<sup>24</sup> [Pasal 2 huruf a Keputusan Presiden No.74 tahun 2004 tentang Traktat WIPO Mengenai Pertunjukan dan Rekaman suara 1996.](#)

<sup>25</sup> [Pasal 63 ayat 1 huruf a UUHC No. 28 Tahun 2014](#)

<sup>26</sup> [Pasal 1 angka 7 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

<sup>27</sup> [Pasal 2 huruf b Keputusan Presiden No.74 tahun 2004 tentang Traktat WIPO Mengenai Pertunjukan dan Rekaman suara 1996.](#)

<sup>28</sup> [Pasal 63 ayat 1 huruf b UUHC No. 28 Tahun 2014](#)

|  |  |   |
|--|--|---|
| <p><b>Lembaga penyiaran</b> adalah penyelenggara penyiaran, baik lembaga penyiaran publik, lembaga penyiaran swasta, lembaga penyiaran komunitas maupun lembaga penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>29</sup></p> | <p>Hasil rekaman suara atau suara dan gambar dari lembaga penyiaran yakni televisi dan radio.<sup>30</sup></p> | <p>Berlaku hingga 20 tahun sejak pertama kali disiarkan.<sup>31</sup></p> |
|--|--|---|

Jadi produk hak terkait akan menjadi domain publik ketika masa pelindungannya sudah berakhir yakni 50 tahun untuk hasil rekaman dari pelaku pertunjukan dan produser fonogram/suara. Kemudian 20 tahun untuk hasil rekaman lembaga siaran.

### Glosarium UUHC No.28 Tahun 2014

**Fonogram** adalah fiksasi suatu pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk fiksasi yang tergabung dalam sinematografi atau ciptaan audiovisual.

(Pasal 1 angka 14)

**Fiksasi** adalah perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya, yang dapat didengar, digandakan, dan atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun.

(Pasal 1 angka 13)

**Penyiaran** adalah pentransmisiian suatu ciptaan atau produk hak terkait tanpa kabel sehingga dapat diterima oleh semua orang di lokasi yang jauh dari tempat transmisi berasal. (Pasal 1 angka 13)

<sup>29</sup> [Pasal 1 angka 8 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

<sup>30</sup> Jasa penyiaran di Indonesia terdiri atas jasa penyiaran radio dan jasa penyiaran televisi berdasarkan pasal 13 ayat 1 UU No.32 Tentang penyiaran

<sup>31</sup> [Pasal 63 ayat 1 huruf c UUHC No.28 Tahun 2014](#)

## 4.4 Tidak Diketahui Siapa Penciptanya

Mengetahui siapa pencipta karya sangatlah penting dalam menentukan status domain publik terutama bagi karya-karya yang masa perlindungan hak ciptanya berakhir 70 tahun setelah penciptanya meninggal dunia. Lalu bagaimana dengan ciptaan yang tidak diketahui siapa penciptanya? Ciptaan tersebut secara umum dikenal sebagai ciptaan tak bertuan atau ciptaan yatim (orphan works). Beberapa upaya biasanya dilakukan guna mengetahui siapa penciptanya, misalkan dengan mengedarkan pengumuman publik.

Siapa yang dapat menjadi pemegang hak cipta bagi ciptaan yatim yang tidak diketahui pencipta aslinya diatur melalui ketentuan sebagai berikut:

- Hak cipta dipegang oleh **pihak yang melakukan pengumuman** jika tidak diketahui penciptanya, atau hanya tertera nama aliasnya atau nama samaran penciptanya. Yang dimaksud dengan pihak yang melakukan pengumuman adalah pihak yang melakukan pengumuman di surat kabar nasional, dengan memberikan jangka waktu yang patut yaitu kira-kira 14 hari. Tujuannya agar publik dapat memberitahu siapa penciptanya.
- Hak cipta dipegang oleh **negara** jika: (1) ciptaan tidak diketahui penciptanya dan belum dilakukan pengumuman; (2) ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui siapa penciptanya dan tidak diketahui juga siapa pihak yang melakukan pengumuman.<sup>32</sup>

Bagi kedua ketentuan di atas, masa berlaku perlindungan hak ciptanya adalah 50 tahun sejak ciptaan tersebut diumumkan.<sup>33</sup> Akan tetapi perlu diingat, jika pencipta aslinya dan/atau pihak yang melakukan pengumuman hadir serta membuktikan bahwa ia yang menciptakan ciptaan tersebut maka dua ketentuan di atas tidak berlaku karena hak cipta kembali dipegang oleh pemilik asli ciptaan tersebut.

### Pencipta adalah Warga Negara Asing

Seluruh pemaparan di atas menggunakan dasar hukum UUHC No 28 tahun 2014 yang berlaku di Indonesia. Lalu, bagaimana cara mengidentifikasi status domain publik karya warga negara asing yang akan digunakan di Indonesia? Undang-undang hak cipta negara mana yang harus dijadikan dasar? Apakah menggunakan UUHC dari negara pengguna (yang dalam hal ini adalah warga negara Indonesia)? Ataukah harus menggunakan UUHC dari negara si pencipta yang adalah warga negara asing?

<sup>32</sup> [Pasal 39 dan 60 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

<sup>33</sup> [Pasal 60 UUHC No.28 Tahun 2014](#)

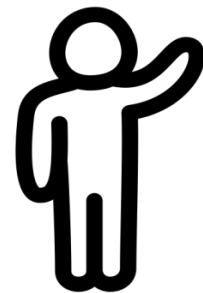
Berdasarkan Pasal 2 UUHC No 28 tahun 2014, seluruh ketentuan undang-undang hak cipta tersebut juga berlaku untuk warga negara asing, badan hukum asing, dan juga non penduduk Indonesia, dengan catatan negara tersebut memiliki perjanjian bilateral dengan Indonesia atau adalah anggota dalam perjanjian multilateral tentang hak cipta seperti Konvensi Berne.<sup>34</sup> Selain itu, jangka waktu perlindungan hak cipta juga mengikuti aturan di negara di mana hak cipta tersebut akan digunakan. Dengan begitu, maka UUHC Indonesialah yang dijadikan acuan dalam menentukan apakah karya yang dibuat oleh WNA di luar Indonesia sudah berstatus domain publik atau tidak apabila akan digunakan di Indonesia.<sup>35</sup>

## 5. BAGAIMANA MENEMUKAN KARYA BERSTATUS DOMAIN PUBLIK?

Karya domain publik dapat ditemukan baik di institusi maupun di individu atau beberapa orang. Walaupun pada umumnya banyak karya dari masa lampau disimpan di institusi budaya, tidak menutup kemungkinan juga individu memiliki karya yang sudah masuk dalam domain publik.

### Perorangan

Ada kalanya seseorang memiliki karya yang berstatus domain publik. Misalnya saja, ketika berjalan-jalan ke sebuah toko buku bekas, saya membeli Madilog cetakan pertama tahun 1951 karya Tan Malaka. Tan Malaka sendiri meninggal di tahun 1949, sehingga karya-karyanya telah menjadi domain publik pada Januari 2020. Walaupun karyanya sendiri sudah masuk dalam domain publik, tidak berarti buku fisik Madilog tersebut menjadi gratis, karena ada sejumlah biaya yang dikeluarkan untuk mencetak atau membeli buku tersebut.



Created by Valerie Lamm  
from Noun Project

Yang membedakan karya domain publik di sini adalah isi dari buku itu sendiri, yaitu kombinasi kata dan kalimat yang tercantum di dalamnya, dapat digandakan dan digunakan ulang untuk kepentingan apapun, termasuk untuk kepentingan komersial.

Ini berarti, saya dapat memindai buku Madilog saya dan mengunggahnya ke internet sehingga dapat dibaca oleh banyak orang, tentu saja dengan mencantumkan keterangan bahwa buku tersebut sudah menjadi domain publik. Orang lain pun dapat, secara legal, mengunduh buku hasil digitalisasi ini, mencetaknya, dan menjualnya kembali.

<sup>34</sup> [https://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/documents/guides/translation/creative\\_expression\\_indo.pdf](https://www.wipo.int/export/sites/www/sme/en/documents/guides/translation/creative_expression_indo.pdf) hal 59 diakses pada 15 April 2020. Konvensi Berne merupakan perjanjian hak cipta internasional yang dibentuk agar di setiap negara, para pencipta asing memiliki hak yang sama seperti halnya di negara asal pencipta tersebut.

<sup>35</sup> <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt56090730d95cc/perbedaan-jangka-waktu-hak-cipta-di-indonesia-dan-negara-lain--mana-yang-dipakai/> diakses pada 9 Maret 2020

Sebagai catatan, bila buku ini memiliki sampul dengan ilustrasi yang dibuat oleh orang lain, maka ada kemungkinan karya tersebut belum masuk dalam domain publik sehingga mungkin tidak dapat ikut digandakan dan dibagikan ulang tanpa izin. Karena domain publik, buku Madilog ini juga bebas diadaptasi ulang, misalnya menjadi sebuah film atau mencuplik buku ini untuk dijadikan karya lain, tanpa perlu meminta izin resmi terlebih dahulu dan tanpa ada kewajiban membayar royalti.

## Institusi

Institusi seperti galeri, perpustakaan, badan arsip, maupun museum, baik milik pemerintah atau swasta, memiliki peran yang besar dalam mengumpulkan dan menampilkan warisan kebudayaan.<sup>36</sup> Diantara koleksi budaya yang jumlahnya begitu besar, terdapat sejumlah karya domain publik yang berguna dalam mendukung kreativitas dan ilmu pengetahuan masyarakat. Apa yang dapat dan seharusnya dilakukan oleh institusi-institusi tersebut dengan koleksi domain publiknya? Hal ini akan menjadi pembahasan di bab berikutnya.



Created by + Shmidt Sergey +  
from Noun Project

---

<sup>36</sup> [https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124\\_sharing\\_is\\_Caring\\_UK.pdf](https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124_sharing_is_Caring_UK.pdf) hal 23 diakses pada tanggal 10 Maret 2020

## DOMAIN PUBLIK DAN INSTITUSI GLAM

Institusi *Gallery, Library, Archive, and Museum* (GLAM), dalam bahasa Indonesia galeri, perpustakaan, arsip dan museum (selanjutnya akan disebut Institusi GLAM), kerap dijadikan sebagai rujukan dalam mencari karya domain publik. Institusi GLAM memiliki peran di tengah masyarakat secara umum yakni agar warisan budaya (karya domain publik salah satunya) dapat tersedia untuk semua, untuk mendukung pembelajaran dan pendidikan di kalangan masyarakat umum, serta untuk menginspirasi dalam berkreativitas.<sup>37</sup>



[Glamlogo.jpg](#): [User:Husky](#) dan [h3m3ls](#), [Mischa de Muynck](#) dan [Niels](#)  
karya turunan dari: [PKM \(talk\)](#), [GLAM logo transparent](#), [CC BY-SA 3.0](#)

Pada bab ini akan dibahas lebih jauh mengenai karya domain publik yang menjadi koleksi institusi GLAM. Mulai dari alasan perlunya digitalisasi karya domain publik, apa yang akan terjadi pada hasil digitalisasi tersebut, studi kasus, hingga langkah-langkah yang harus dilakukan agar karya digitalisasi dapat dimanfaatkan secara penuh, semuanya akan dikupas dengan lebih mendalam di sini.

---

<sup>37</sup> [https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124\\_sharing\\_is\\_Caring\\_UK.pdf](https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124_sharing_is_Caring_UK.pdf) hal 31 diakses pada tanggal 10 Maret 2020



## 6. MENGAPA INSTITUSI GLAM PERLU MENDIGITALISASI KOLEKSI DOMAIN PUBLIK?

Digitalisasi karya domain publik dapat dilakukan baik oleh perorangan maupun oleh institusi GLAM selama mereka memiliki akses ke karya fisik. Khusus untuk institusi GLAM, digitalisasi pun bisa dilakukan bukan hanya dengan karya domain publik, tetapi juga dengan karya yang berhak cipta. Namun, koleksi domain publik dapat menjadi langkah awal yang mudah untuk memulai digitalisasi karena tidak akan ada kesulitan hukum. Institusi GLAM pun tidak perlu meminta izin kepada pencipta atau pemegang hak cipta karena masa pelindungannya sudah habis.



[Rachmat04, Lokakarya digitalisasi koleksi Museum Dr. H.C. Oemboe Hina Kapita; 31 Mei 2018 \(05\), Wikimedia Commons, CC BY-SA 3.0](#)

Hampir di tiap institusi GLAM dapat ditemukan karya domain publik. Karya-karya yang sudah berumur paling tidak lebih dari 70 tahun setelah penciptanya meninggal secara otomatis akan menjadi domain publik. Misalnya di tahun 2020, karya-karya yang penciptanya meninggal pada 1949 telah resmi menjadi domain publik. Karya-karya yang penciptanya meninggal sebelum tahun 1949 tentunya juga sudah domain publik dan dapat digunakan.



[Ilham.nurwansah, Proses pemindaian oleh Hady di Perpustakaan Ajip Rosidi, id.wikimedia.org, CC BY-SA 4.0](#)

Karya-karya domain publik yang sudah tua tersebut memiliki resiko kerusakan yang tinggi seiring dimakan usia sehingga memerlukan perawatan khusus dengan biaya yang tak sedikit. Tidak hanya itu, faktor lainya seperti kebakaran atau bencana alam sangat memungkinkan menjadi salah satu faktor hancur atau punahnya karya domain publik tersebut. Dengan begitu, digitalisasi menjadi salah satu cara yang baik untuk melestarikan karya-karya tersebut. Meskipun karya fisiknya telah rusak karena bencana, orang-orang masih tetap memiliki salinan digital dari karya

## 6.1 Digital Vs Fisik

Ketika hasil digitalisasi karya domain publik dibagikan dan digunakan maka karya fisiknya tetap ada di institusi GLAM. Jadi, institusi GLAM tidak akan kehilangan karya tersebut. Namun, selama ini kekhawatiran yang ada di institusi GLAM adalah digitalisasi akan mengurangi jumlah pengunjung museum. Apakah benar seperti itu? Mari kita ambil lukisan Mona Lisa sebagai contoh. Lukisan ini telah banyak beredar dalam bentuk digital di internet. Namun, tetap saja hal tersebut tidak mengurangi animo pengunjung Museum Louvre di Paris yang ingin melihat secara langsung lukisan karya Leonardo da Vinci itu. Hal ini lalu dikenal sebagai efek monalisa atau **Monalisa effect** yakni suatu fenomena ketika suatu karya seni menjadi sangat terkenal sehingga orang-orang ingin melihatnya secara langsung dengan cara mengunjungi museum.<sup>38</sup>



[Leonardo da Vinci, Galerie de tableaux en très haute définition: image page, Mona Lisa. by Leonardo da Vinci, from C2RMF retouched.](#)  
ditandai sebagai domain publik

Selain itu, ada aspek-aspek tertentu yang tidak dapat digantikan ketika melihat langsung karya dibandingkan dengan melihat secara digital, seperti ukuran objek yang menciptakan kesan tersendiri, tekstur, pencahayaan yang dramatis, dan hal lainnya. Oleh karena itu, pengunjung pun tetap ingin melihat karya tersebut secara langsung.

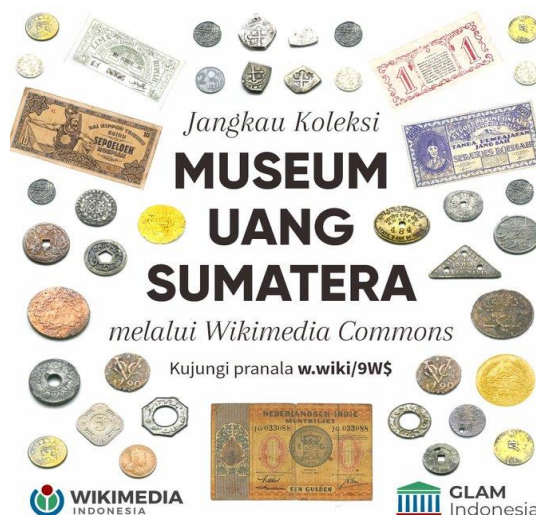
## 6.2 Memenuhi Kebutuhan Pengunjung

Digitalisasi koleksi domain publik tidak hanya dilakukan sebagai upaya institusi GLAM dalam merawat atau melestarikan karya yang menjadi bukti peradaban dan sejarah manusia, akan tetapi juga dapat memenuhi kebutuhan pengunjung. Dengan memanfaatkan teknologi internet, hasil digitalisasi koleksi domain publik dapat diunggah sehingga untuk melihat koleksi tersebut jarak bukan lagi menjadi penghalang. Pengunjung virtual dapat menikmati karya tersebut kapan saja dan dari mana saja. Bahkan orang-orang dari negara lain pun dapat melihat koleksi digital suatu museum sehingga memungkinkan pertukaran budaya secara virtual.

<sup>38</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made\\_With\\_Creative\\_Commons\\_-\\_Panduan\\_Penerapan\\_Model\\_Bisnis\\_Terbuka\\_Untuk\\_Anda.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made_With_Creative_Commons_-_Panduan_Penerapan_Model_Bisnis_Terbuka_Untuk_Anda.pdf) hal 151 diakses pada tanggal 10 Maret 2020

Digitalisasi koleksi domain publik dapat memenuhi kebutuhan pengunjung yang dapat dikategorikan menjadi tiga yaitu:<sup>39</sup>

- Koleksi digital yang disebarakan atau didistribusikan melalui jejaring sosial seperti Facebook, Instagram, Twitter, dan lainnya dapat menarik perhatian audiens yang sebelumnya tidak tahu-menahu tentang koleksi maupun institusi GLAM terkait. Hal ini bisa menjadi salah satu metode pemasaran institusi GLAM secara tidak langsung.
- Dengan adanya koleksi digital daring, calon pengunjung dapat mengetahui koleksi apa saja yang ada di institusi GLAM tersebut, sehingga ia pun dapat menentukan hal-hal menarik apa yang dapat dilakukan atau apakah karya yang tersedia sesuai dengan apa yang dicarinya.
- Koleksi digital dapat membantu peneliti mencari dan menggunakan informasi atau karya untuk keperluan penelitiannya, mengelompokkan set/seperangkat informasi, menghubungkan, menambahkan pengetahuan baru, atau secara umum mengkaji lebih dalam koleksi-koleksi tertentu.



[Wikimedia Indonesia](#), [Poster Museum Uang Sumatera](#), [CC BY-SA 4.0](#)

Seiring dengan berkembangnya teknologi, kemudahan dalam mengakses informasi dan pengetahuan semakin dirasakan. Karya domain publik, sebagai bahan baku dalam perkembangan kreativitas, budaya, sains, inovasi, dan pertumbuhan ekonomi, ketika digitalisasi maka manfaatnya akan dapat dirasakan oleh masyarakat luas.

<sup>39</sup> <https://collectionstrust.org.uk/resource/what-do-people-want-from-online-collections/> diakses pada 11 Maret 2020. Laman telah berubah, arsip lama dapat ditemukan di <https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:RCgg3pO-uE4J:https://collectionstrust.org.uk/resource/what-do-people-want-from-online-collections/+&cd=1&hl=en&ct=clnk&gl=id>

## 7. APA YANG TERJADI PADA HASIL DIGITALISASI DOMAIN PUBLIK?

Karya domain publik dalam bentuk dua dan tiga dimensi dapat didigitalisasi dengan cara difoto, dipindai, atau direkam video. Praktik digitalisasi telah dilakukan oleh banyak institusi GLAM di berbagai negara. Mempertahankan hasil digitalisasi tersebut sebagai domain publik kerap diterapkan di beberapa Institusi. Namun, tak jarang juga yang menjadikan hasil digitalisasi tersebut sebagai objek perlindungan hak cipta walaupun karya aslinya berstatus domain publik. Apabila hal tersebut dilakukan maka untuk dapat menggunakan, menggandakan, dan menyebarkan hasil digitalisasi tersebut diperlukan izin. Hal ini didasari atas perbedaan pandangan dan tafsiran dari undang-undang hak cipta yang berlaku di tiap negara.

Di tengah perbedaan pandangan tersebut, [Europeana](#), inisiatif dari Uni Eropa yang giat dalam mendigitalisasi koleksi dari institusi GLAM di Eropa merekomendasikan kepada Institusi GLAM untuk menerapkan prinsip domain publik sehat.

### 7.1 Prinsip Domain Publik yang Sehat

Institusi GLAM memegang peranan penting dalam menyimpan karya-karya pengetahuan dan membagikan pengetahuan tersebut kepada masyarakat. Untuk itu, institusi GLAM perlu mengembangkan domain publik yang sehat untuk kepentingan bersama. Prinsip-prinsip domain publik yang sehat digagas untuk mempertahankan makna dan fungsi dari domain publik agar dapat tetap berlangsung seiring dengan perkembangan teknologi internet. Prinsip-prinsip ini tidak dirancang untuk mencegah eksploitasi secara komersial pada karya domain publik yang dimiliki institusi GLAM, melainkan untuk memastikan bahwa fungsi domain publik tetap berlangsung di era digital melalui seperangkat standar minimum.

Berikut ini adalah beberapa prinsip domain publik yang sehat:<sup>40</sup>

- **Pelindungan hak cipta hanya berlangsung sementara.**  
Ketika masa pelindungan hak cipta telah habis maka karya tersebut akan menjadi domain publik.
- **Apa yang telah menjadi domain publik seharusnya tetap menjadi domain publik.**  
Proses digitalisasi karya domain publik seharusnya tidak menjadikan hasil digitalisasinya menjadi objek pelindungan hak cipta baru.
- **Hasil digitalisasi karya domain publik harus bebas untuk digunakan kembali, disalin, dan dimodifikasi.**  
Penggunaan karya domain publik tidak boleh dibatasi secara teknis maupun melalui ketentuan penggunaan.

<sup>40</sup> <https://pro.europeana.eu/post/the-europeana-public-domain-charter> hal 2 diakses pada 12 Maret 2020

Domain publik dapat dimanfaatkan sebagai bahan baku untuk mengembangkan pengetahuan dan menciptakan karya budaya baru. Oleh karena itu, memiliki domain publik yang sehat dan berkembang sangat penting bagi kesejahteraan sosial dan ekonomi masyarakat. Prinsip domain publik sehat ini tercantum pada piagam domain publik Europeana. Piagam ini memberikan rekomendasi untuk institusi GLAM, pemangku kebijakan, dan filantropis agar karya domain publik digital tetap tersedia.<sup>41</sup>



[Raden Saleh, Raden Sarief Bustaman Saleh - A boar hunt in Java](#), ditandai sebagai domain publik.

Bagi institusi GLAM yang ingin menerapkan prinsip domain publik sehat yakni mempertahankan status domain publik pada hasil digitalisasi karya domain publik. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menandai tanda domain publik. Yang dimaksud dengan menandai yaitu memberikan keterangan pada koleksi digital tersebut merupakan domain publik dan tanda domain publik. Berikut contoh penandaan dan keterangan domain publik pada berkas foto yang terdapat di platform Wikimedia Commons.<sup>42</sup>

'Berkas ini berada pada **domain publik** di Indonesia karena hak cipta atasnya telah **berakhir**, berdasarkan **Pasal 59 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**.

Pasal 59

1. Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

- karya fotografi,
- Potret,
- karya sinematografi,
- permainan video,
- Program Komputer,
- perwajahan karya tulis,
- terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi,
- terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional,
- kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya, dan
- kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

2. Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

English | Bahasa Indonesia | +/-

Layar tangkap dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raden\\_Sarief\\_Bustaman\\_Saleh - A boar hunt in Java.jpg?uselang=id](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Raden_Sarief_Bustaman_Saleh_-_A_boar_hunt_in_Java.jpg?uselang=id)

<sup>41</sup> <https://pro.europeana.eu/post/the-europeana-public-domain-charter> hal 3 diakses pada 12 Maret 2020.

<sup>42</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Indriati\\_Iskak\\_in\\_a\\_promotional\\_still\\_\(c.\\_1960\),\\_by\\_Tati\\_Photo\\_Studio.jpg?uselang=id](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Indriati_Iskak_in_a_promotional_still_(c._1960),_by_Tati_Photo_Studio.jpg?uselang=id) diakses pada 12 Maret 2020.

## 8. APA ITU GLAM TERBUKA?

Institusi GLAM yang membuka koleksinya baik yang sudah menjadi domain publik atau belum biasanya disebut sebagai GLAM Terbuka (*Open Glam*). Kata terbuka di sini mengacu pada data dan konten yang dapat diakses serta bebas digunakan, dimodifikasi, dan dibagikan oleh siapa saja dan untuk tujuan apapun<sup>43</sup>.

Selain itu, institusi GLAM Terbuka juga mengadopsi nilai-nilai keterbukaan di ranah kebudayaan yang ditandai dengan tiga hal, yaitu:<sup>44</sup>

- **Ketersediaan dan akses**

Data harus tersedia secara keseluruhan. Apabila dikenakan biaya, biaya tersebut tidak melebihi biaya reproduksi yang wajar seperti biaya cetak. Akan lebih baik lagi apabila data tersebut dapat diunduh di internet. Selain itu, data juga harus disajikan dalam format yang mudah dan dapat dimodifikasi.

- **Dapat digunakan dan didistribusikan kembali**

Pengguna harus dibolehkan untuk menggunakan dan mendistribusikan kembali data. Selain itu, data juga harus dapat dipadukan dengan data lain dan dapat dibaca oleh mesin (*machine readable*).

- **Partisipasi universal**

Setiap orang dapat menggunakan dan mendistribusikan kembali data untuk kepentingan apapun tanpa pembatasan, baik untuk kepentingan komersial maupun pendidikan.

Sebagai seperangkat nilai, GLAM Terbuka adalah pandangan mengenai kondisi ideal yang sebaiknya diadaptasi oleh institusi GLAM agar kebermanfaatannya akan koleksinya dapat digunakan kembali **tanpa menghadapi kendala legal atau teknis**.<sup>45</sup> Seiring perkembangan teknologi, publik dapat mengakses koleksi digital GLAM secara lebih mudah. Untuk itu, prinsip GLAM Terbuka berfungsi untuk memperluas akses serta konten digital tersebut.



Open Knowledge Foundation,  
[OpenGLAM-Logo](#), CC BY 3.0

<sup>43</sup> <https://opendefinition.org/> diakses pada 12 Maret 2020

<sup>44</sup> <https://okfn.org/opendata/> diakses pada 12Maret 2020

<sup>45</sup> <https://openglam.org/> dikases pada 12 Maret 2020,

Alasan pentingnya GLAM Terbuka adalah sebagai berikut:<sup>46</sup>

- Memungkinkan penggunaanya secara kreatif memodifikasi koleksi digital GLAM dan menyebarkan hasil modifikasinya;
- Memungkinkan adanya data terhubung antar perpustakaan, lembaga arsip, atau museum sehingga koleksi data terhubung tersebut dapat menjadi wawasan yang bermakna dalam penelitian dan penemuan konten;
- Mengembangkan dan mempromosikan standar interoperabilitas (kemampuan suatu sistem informasi untuk terhubung dengan sistem informasi lainnya) dalam memfasilitasi penyebaran konten yang efisien.

Ketika akses pada koleksi digital institusi GLAM dibuka, ada dua tingkatan keterbukaan yang kerap ditemukan yaitu:

- (1) Pengunjung hanya bebas melihat koleksi digital atau tidak dikenakan biaya pada saat mengakses secara daring;
- (2) Pengunjung bebas mengakses serta mendapatkan izin untuk menggunakan karya tersebut.<sup>47</sup> Pada beberapa kasus, pengguna juga diizinkan untuk mengadaptasi karya tersebut dan membagikan hasil adaptasinya.

## 8.1 Creative Commons

Perwujudan dari salah satu prinsip GLAM Terbuka bahwa tidak ada kendala legal dalam mengakses konten, (selain dengan mempertahankan status domain publik pada hasil digitalisasi dari karya domain publik), dapat juga dengan menerapkan **lisensi Creative Commons (CC)**<sup>48</sup> pada koleksi digitalnya. Lisensi Creative Commons dibuat oleh organisasi nirlaba. Dengan menerapkan lisensi CC pada sebuah karya, setidaknya-tidaknya karya tersebut dapat digunakan dan disebarluaskan kembali tanpa perlu izin namun tetap dengan menyebutkan nama pencipta karya tersebut.

Terdapat enam pilihan lisensi CC yang dapat dipilih sesuai keinginan oleh pencipta atau pemegang hak cipta dari sebuah karya untuk diterapkan pada karyanya, keenam lisensi tersebut yaitu CC BY, CC BY-SA, CC BY-ND, CC BY-NC, CC BY-NC-SA, CC BY-NC-ND.

Jadi ketika institusi GLAM ingin mengadopsi prinsip GLAM terbuka, salah satunya yakni dengan menerapkan lisensi CC pada koleksi digitalnya. Namun, hal ini bukan berarti seluruh koleksi harus diterapkan lisensi CC, mengingat ada beberapa koleksi yang dengan beberapa pertimbangan tertentu tidak dapat diterapkan dengan lisensi CC.

---

<sup>46</sup> Ibid

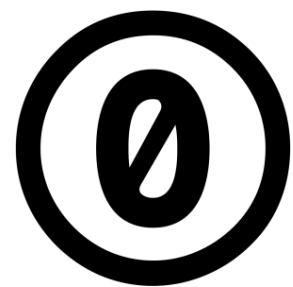
<sup>47</sup> <https://medium.com/open-glam/implementing-open-access-in-glams-3bda60941188> paragraf 3 diakses 12 Maret 2020

<sup>48</sup> Lebih lanjut mengenai lisensi CC dapat diakses <https://creativecommons.or.id/lisensi-cc-bahasa-indonesia>



[Enam Lisensi Creative Commons](#), potongan gambar diambil dari [Brosur Creative Commons Indonesia](#)

Selain lisensi, Creative Commons juga mengeluarkan **tanda Creative Commons Zero, dedikasi sebagai domain publik (CC0)**<sup>49</sup>. Lantas apa itu CC0? CC0 yakni tanda yang dibuat untuk mengkomunikasikan bahwa si pencipta telah mengizinkan siapapun menggunakan ciptaannya untuk kepentingan apapun tanpa perlu mencantumkan nama si pencipta.



[Tanda Creative Commons Zero \(CC0\)](#)



Fotograaf Onbekend / Anefo, [Zuid-Molukkers houden klaagdienst op Plein 1813, vrouwen met fakkels, Bestanddeelnr 925-5567, CC0 1.0](#)

Dengan begitu, siapapun sudah langsung dapat menggunakan karya tersebut tanpa perlu meminta izin lagi. Bahkan, tidak ada kewajiban untuk menyebutkan nama si pencipta. Walaupun begitu, menyebutkan siapa pencipta karya tersebut seringkali tetap dilakukan sebagai bentuk apresiasi, wujud terima kasih, atau sebagai suatu hal yang etis untuk dilakukan. Berikut contoh penandaan CC0 pada sebuah foto yang ada di platform Wikimedia Commons.

Lisensi [sunting]

Berkas ini dilepaskan di bawah [CC0 1.0 Dedikasi Domain Publik Universal](#) Creative Commons.



Orang yang mengaitkan suatu karya dengan dokumen ini telah mendedikasikan karyanya sebagai [domain publik](#) dengan mengabaikan semua hak ciptanya di seluruh dunia menurut hukum hak cipta, termasuk semua hak yang terkait dan berhubungan, sejauh yang diakui hukum. Anda dapat menyalin, menyebarkan, dan mempertunjukkan karya, bahkan untuk tujuan komersial, tanpa meminta izin.

Layar tangkap dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zuid-Molukkers houden klaagdienst op Plein 1813, vrouwen met fakkels, Bestanddeelnr 925-5567.jpg?uselang=id](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Zuid-Molukkers_houden_klaagdienst_op_Plein_1813,_vrouwen_met_fakkels,_Bestanddeelnr_925-5567.jpg?uselang=id)

<sup>49</sup> Keterangan lebih lanjut mengenai CC0 <https://creativecommons.org/publicdomain/zero/1.0/deed.id>



## 9. MENENGOK INSTITUSI GLAM TERBUKA

Banyak institusi GLAM yang berkomitmen pada prinsip GLAM Terbuka. Salah satu perwujudan dari prinsip ini adalah dengan tidak menjadikan hasil digitalisasi karya domain publik menjadi objek perlindungan hak cipta baru atau dengan memberikan tanda Creative Commons Zero (CC0). Membuka hasil digitalisasi domain publik dapat menjadi langkah awal untuk menjadi institusi GLAM Terbuka. Di bagian ini kita akan mendalami institusi-institusi GLAM yang sudah membuka koleksi digitalnya.



[The Milkmaid, Johannes Vermeer, c. 1660, Rijksmuseum, CC0](#)

### • Rijksmuseum

[Rijksmuseum](#)<sup>50</sup> merupakan sebuah museum nasional Belanda yang didirikan pada 1800.<sup>51</sup> Memiliki satu juta koleksi yang terdiri dari karya seni, kerajinan, dan objek sejarah dari tahun 1200-2000, Rijksmuseum bertekad untuk mendigitalisasikan seluruh koleksinya secara bertahap. Hasil digitalisasi ini beresolusi tinggi dan tidak dijadikan objek perlindungan hak cipta baru melainkan dijadikan domain publik (dengan tanda CC0 atau Creative Commons Zero).<sup>52</sup>

**“Sebagai museum yang mendapatkan pendanaan dari publik, alasan Rijksmuseum mendigitalisasi dan membuka akses hasil digitalisasinya karena selaras dengan tujuan utama berdirinya Rijksmuseum untuk mengedukasi masyarakat mengenai sejarah dan karya seni Belanda.”**

Pihak Rijksmuseum sendiri menyatakan kalau mereka tidak dapat memenuhi tujuan utamanya apabila koleksi mereka tidak dibuka untuk umum.<sup>53</sup> Hasil digitalisasi koleksi Rijksmuseum tidak hanya tersedia pada pada situs webnya saja, akan tetapi sebanyak 6.499 gambar dari Rijksmuseum dapat ditemukan di situs Wikimedia Commons.<sup>54</sup> Tak hanya itu, tidak kurang dari 2.175 gambar tersebut digunakan di berbagai artikel Wikipedia dan telah dibaca sebanyak 10.322.754 kali.<sup>55</sup>

<sup>50</sup> <https://www.rijksmuseum.nl/en>

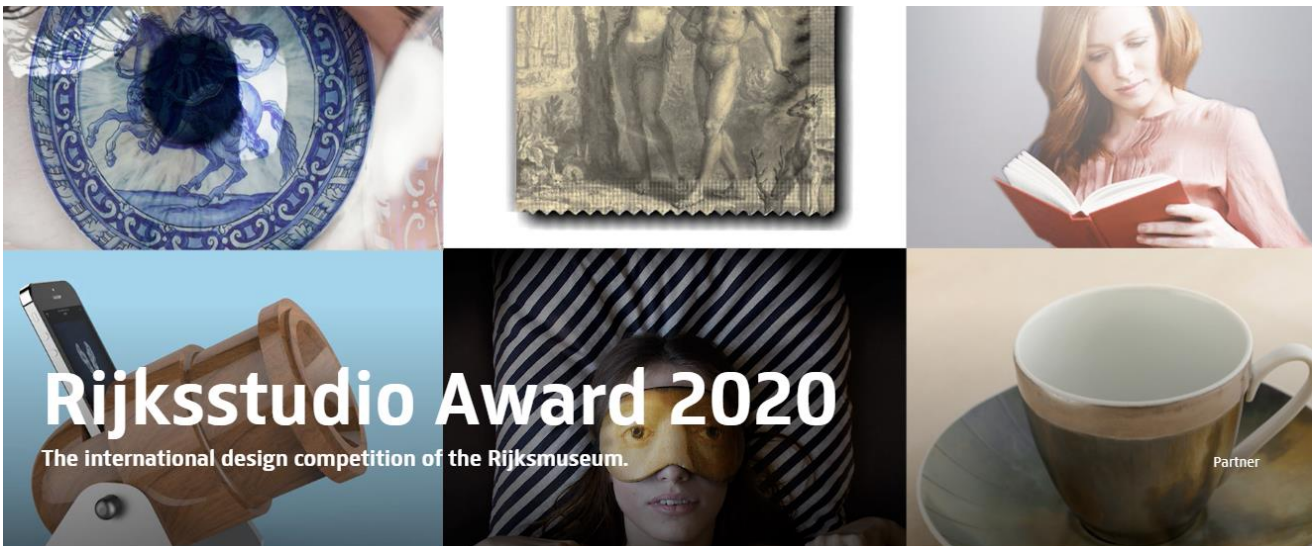
<sup>51</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made\\_With\\_Creative\\_Commons - Panduan Penerapan Model Bisnis Terbuka Untuk Anda.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made_With_Creative_Commons_-_Panduan_Penerapan_Model_Bisnis_Terbuka_Untuk_Anda.pdf) hal 149 diakses pada tanggal 17 Maret 2020

<sup>52</sup> <https://publicdomainreview.org/collections/source/rijksmuseum> diakses pada tanggal 17 Maret 2020

<sup>53</sup> [https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124\\_sharing\\_is\\_Caring\\_UK.pdf](https://www.smk.dk/wp-content/uploads/2018/10/94124_sharing_is_Caring_UK.pdf) hal 78 diakses pada 17 Maret 2020

<sup>54</sup> lebih lanjut mengenai situs ini akan dijelaskan di bagian selanjutnya pada buklet ini.

<sup>55</sup> [http://siarchives.si.edu/sites/default/files/pdfs/2016\\_03\\_10\\_OpenCollections\\_Public.pdf](http://siarchives.si.edu/sites/default/files/pdfs/2016_03_10_OpenCollections_Public.pdf) hal 29 diakses pada 17 Maret 2020



Layar tangkap dari <https://www.rijksmuseum.nl/en/rijksstudioaward>

Tidak hanya dapat diakses dan digunakan secara legal dan gratis, Rijksmuseum juga mendorong pengunjungnya untuk memanfaatkan koleksi digitalnya untuk kepentingan apapun. Hal ini diwujudkan melalui Rijksstudio, yakni platform dimana siapa saja dapat menggunakan serta melakukan berbagai hal dengan koleksi digital Rijksmuseum yang berkualitas tinggi. Tercatat 276.000 karya atau pertunjukan virtual dari Rijksstudio dengan tema yang dibuat sendiri dalam berbagai topik, seperti permadani, bayi, hingga burung buruk rupa. Kemudian sejak tahun 2013 diadakan kompetisi tahunan yang bernama **Rijksstudio Award**. Kompetisi ini mengajak masyarakat membuat desain baru yang kreatif dengan menggunakan gambar-gambar dari Rijksstudio dengan hadiah sebesar €10.000.<sup>56</sup>

## • National Gallery of Art

[National Gallery Art](#) (NGA) merupakan galeri seni nasional Amerika Serikat yang memiliki koleksi lukisan, patung, gambar, foto dan lainnya dari zaman Bizantium hingga masa seni pop kontemporer.<sup>57</sup> NGA mengimplementasikan [kebijakan akses terbuka](#) untuk gambar digital dari koleksinya dengan meluncurkan repositori yang bernama **NGA Images**.<sup>58</sup> Terdapat lebih dari 51.000 gambar digital yang dapat diakses di NGA Images. Kualitas tiap gambar pun tinggi, mencapai hingga 4000 piksel. Semua gambar ini ditandai sebagai domain publik sehingga bebas untuk diunduh, digunakan, dibagikan untuk kepentingan apapun tanpa perlu izin terlebih dahulu dan tanpa biaya. Gambar-gambar digital yang tersedia di NGA Images dapat digunakan untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar, sekedar menunjang hobi atau eksplorasi.<sup>59</sup>

<sup>56</sup> [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made\\_With\\_Creative\\_Commons\\_-\\_Panduan\\_Penerapan\\_Model\\_Bisnis\\_Terbuka\\_Untuk\\_Anda.pdf](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2b/Made_With_Creative_Commons_-_Panduan_Penerapan_Model_Bisnis_Terbuka_Untuk_Anda.pdf) hal 151 dan 152 diakses pada 17 Maret 2020

<sup>57</sup> <https://www.nga.gov/collection.html> diakses pada 17 Maret 2020

<sup>58</sup> <https://images.nga.gov/en/page/openaccess.html> diakses pada tanggal 17 Maret 2020

<sup>59</sup> [https://images.nga.gov/en/page/show\\_home\\_page.html](https://images.nga.gov/en/page/show_home_page.html) diakses pada 17 Maret 2020



[Young Girl Reading, Jean Honoré Fragonard, National Art Gallery of Art, Domain Publik](#)

“Salah satu alasan NGA membuka hasil digitalisasi koleksinya yakni karena prihatin atas tersebarnya lebih dari ribuan gambar digitalisasi koleksi NGA di berbagai situs web dengan kualitas gambar yang rendah.”

Tiga tahun setelah membuka gambar digital, terdapat 3 juta unduhan gambar di NGA Images. Hal itu menunjukkan meningkatnya kepedulian publik dan tingginya penggunaan koleksi gambar digital di NGA Images. Kemudahan dalam mengakses gambar digital tidak hanya dirasakan masyarakat umum tetapi juga pegawai NGA untuk penelitian dan publikasi.<sup>60</sup>

## • Smithsonian Institute

[Smithsonian](#)<sup>61</sup> Institute didirikan pada tahun 1846 di Amerika Serikat dengan dukungan dana dari James Smithson dan memiliki misi sebagai institusi yang berperan dalam meningkatkan dan menyebarkan pengetahuan. Smithsonian Institute merupakan rumah bagi 19 museum (sebagian besar berlokasi di Washington dan Kota New York), 9 pusat penelitian, perpustakaan, arsip, dan kebun binatang nasional.<sup>62</sup>

Pada awal 2020, dalam rangka mengembangkan misinya Smithsonian Institute mengadopsi akses terbuka agar koleksi digitalnya dapat diakses dan digunakan orang di seluruh dunia untuk tujuan apapun seperti mendukung inovasi, membangun pengetahuan, dan mengembangkan proyek seni dan kreativitas baru.<sup>63</sup>



[Sara in a Green Bonnet by Mary Cassatt, Smithsonian, CCO](#)

<sup>60</sup> Ibid hal 18

<sup>61</sup> <https://www.si.edu/>

<sup>62</sup> <https://www.si.edu/about> diakses pada 17 Maret 2020

<sup>63</sup> <https://www.si.edu/openaccess/updates/21st-century-diffusion> diakses pada 17 Maret 2020

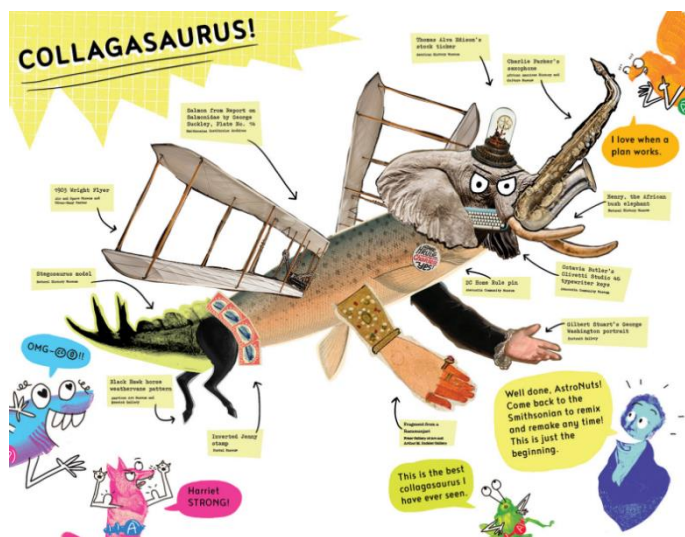
Smithsonian Institute merilis 2.8 juta gambar digital beresolusi tinggi dalam bentuk dua dan tiga dimensi dari berbagai koleksi; beberapa diantaranya yakni dari potret tokoh bersejarah Amerika hingga tulang dinosaurus dengan format digital 3D. Gambar digital tersebut didedikasikan sebagai domain publik dengan menggunakan CC0.<sup>64</sup> Dengan demikian, siapapun yang terhubung dengan internet dapat mengakses dan menggunakan gambar digital tersebut sebagai bahan baku dalam berkarya secara legal tanpa perlu khawatir akan pelanggaran hak cipta.

**“Smithsonian juga menginspirasi penggunaan dan pemanfaatan 2,8 juta koleksi digital domain publik dengan membuat beberapa proyek percontohan. Berkolaborasi dengan seniman, inovator, pendidik, pakar teknologi, dan lainnya bersama-sama membuat proyek kreatif, inovatif, dan menyenangkan.”**

Selain itu, Smithsonian Institute juga meluncurkan beberapa platform guna mendukung dalam meningkatkan manfaat, aksesibilitas, pencarian dari koleksi digital domain publik Smithsonian.<sup>65</sup> Beberapa platform tersebut antara lain adalah: Smithsonian Open Access platform untuk mengunduh gambar digital dengan format 2D dan 3D berkualitas tinggi; Application Programming Interface (API) yang diunggah ke data.gov; repositori data ke GitHub data; sumber pembelajaran terbuka di platform K-12 Smithsonian bernama Learning Lab; serta set data penelitian interdisipliner pada Smithsonian Figshare platform.

Selain itu, koleksi digital Smithsonian juga dapat ditemukan di platform pengetahuan terbuka seperti Creative Commons Search, Wikimedia Commons, Internet Archive, Digital Public of Amerika, dan lainnya.<sup>66</sup>

Salah satu diantara proyek percontohan tersebut adalah AstroNuts, yang diciptakan oleh Jon Scieszka dan Steven Weinberg. AstroNuts merupakan buku bebas unduh yang berisikan tentang cara menyusun kolase dari koleksi domain publik terbuka. Hasil kolase tersebut diberi nama Collage Saurus.<sup>67</sup>



Layar tangkapan dari <https://www.si.edu/sites/default/files/how-to-make-a-collagasaurus.pdf>

<sup>64</sup> <https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/smithsonian-releases-28-million-images-public-domain-180974263/> diakses pada 17 Maret 2020

<sup>65</sup> <https://www.si.edu/openaccess/values> diakses pada 17 Maret 2020

<sup>66</sup> <https://www.si.edu/openaccess/updates/21st-century-diffusion> diakses pada 17 Maret 2020

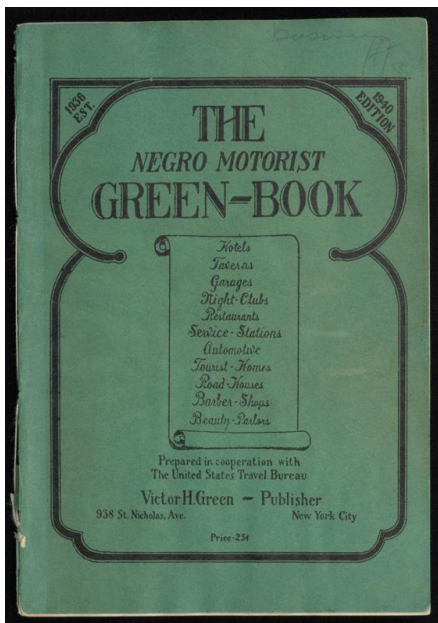
<sup>67</sup> <https://www.si.edu/openaccess/updates/21st-century-diffusion> diakses pada 17 Maret 2020

## • New York Public Library (NYPL)

[The New York Public Library](#)<sup>68</sup> (NYPL) atau perpustakaan umum New York telah menjadi penyedia akses penting seperti buku-buku, informasi, ide, dan pendidikan lebih dari satu abad untuk semua penduduk New York.<sup>69</sup>

Sebanyak 20.000 peta berhasil didigitalisasikan dengan resolusi tinggi dan dibebaskan dari segala pembatasan penggunaan atau ditandai kembali sebagai domain publik yang tersedia secara daring dan gratis. Peta-peta tersebut secara umum merupakan gambaran wilayah di Amerika Serikat, terutama New York, namun terdapat pula gambaran wilayah dari negara lain. Hasil digitalisasi peta dapat dilihat di [New York Public Library's Digital Collections Page](#) dan dapat diunduh di [Map Warper](#) yakni sebuah proyek yang bertujuan untuk menyelaraskan atau mencocokkan peta bersejarah dengan peta saat ini.<sup>70</sup>

**“Sejak tahun 2014, NYPL mulai mengadaptasi akses terbuka karena selaras dengan misinya yakni untuk memajukan pengetahuan. Sebagai langkah awal NYPL mendigitalisasi koleksi domain publiknya yakni peta bersejarah dari abad ke-16 hingga awal abad ke-20.”**



[The Negro Motorist Green-Book: 1940, The New York Public Library Digital Collections.](#)  
1940. Domain Publik

Saat ini sebanyak 296,393 koleksi domain publik NYPL telah didigitalisasikan dan koleksi digital domain publik tersebut terus bertambah setiap harinya.<sup>71</sup> Koleksi tersebut terdiri dari peta bersejarah, ilustrasi botani, manuskrip unik, foto, teks keagamaan kuno, dan lainnya.<sup>72</sup> Koleksi digital domain publik NYPL tidak hanya untuk dilihat dan digunakan saja, akan tetapi NYPL juga mendukung penggunaan kembali dari koleksi digital tersebut. Untuk menginspirasi penggunaan kembali, NYPL meluncurkan beberapa proyek percontohan dalam penggunaan kembali dari koleksi tertentu, serta meluncurkan ***visual browsing tool*** yang memungkinkan pengguna menjelajahi koleksi domain publik secara keseluruhan.<sup>73</sup>

<sup>68</sup> <https://www.nypl.org/>

<sup>69</sup> <https://www.nypl.org/help/about-nypl> diakses pada tanggal 18 Maret 2020

<sup>70</sup> <https://publicdomainreview.org/collection/highlights-from-the-20000-maps-made-freely-available-online-by-new-york-public-library> diakses pada 18 Maret 2020

<sup>71</sup> <https://digitalcollections.nypl.org/about> diakses pada 18 Maret 2020

<sup>72</sup> <https://www.nypl.org/blog/2016/01/05/share-public-domain-collections> diakses pada 18 Maret 2020

<sup>73</sup> <https://www.nypl.org/blog/2016/01/05/share-public-domain-collections> diakses pada tanggal 17 Maret 2020

## Public Domain Collections: Free to Share & Reuse

*Did you know that more than 180,000 of the items in our Digital Collections are in the public domain?*

That means everyone has the freedom to enjoy and reuse these materials in almost limitless ways. The Library now makes it possible to download such items in the highest resolution available directly from the Digital Collections website.

### Search Digital Collections

No permission required. No restrictions on use.

Below you'll find tools, projects, and explorations designed to inspire your own creations—go forth and reuse!



Explore what's in the public domain with our [visualization tool](#).

Layar tangkap dari <https://www.nypl.org/research/collections/digital-collections/public-domain>

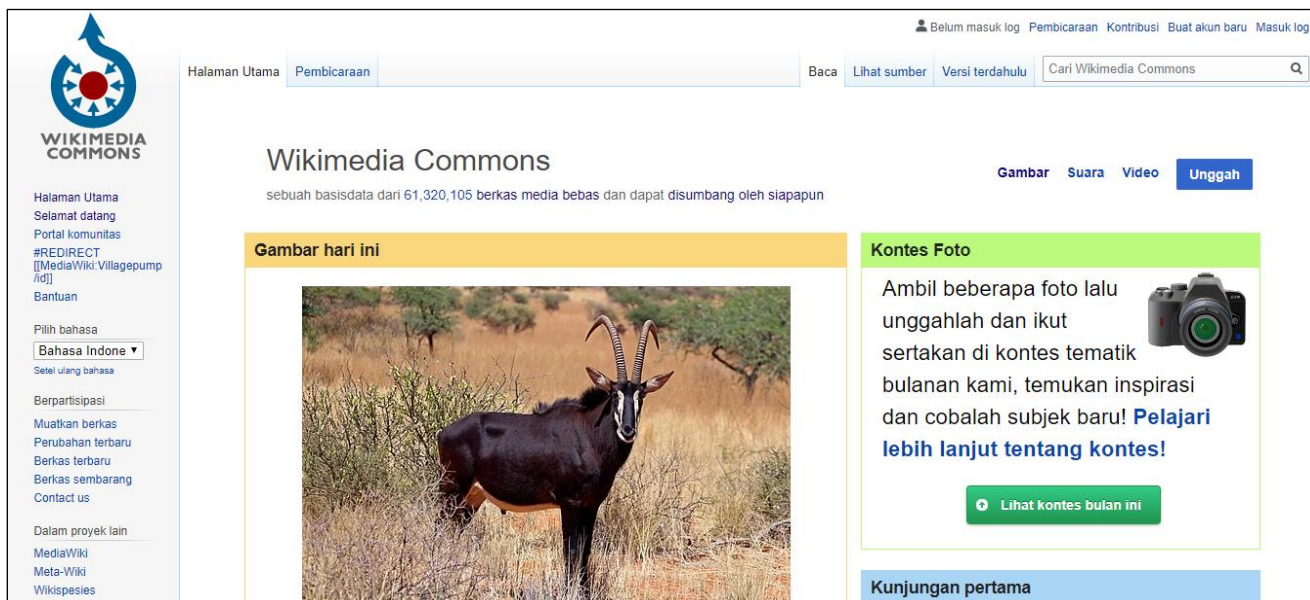
NYPL juga mendorong adanya pengguna baru yang memanfaatkan sumber digitalnya dengan mengadakan program Remix Residency atau residensi untuk mengubah koleksi digitalnya. Selain itu, terdapat pula *NYPL Labs* yaitu residensi yang ditujukan untuk seniman, desainer informasi, pengembang perangkat lunak, ilmuwan data, jurnalis, peneliti digital, dan lainnya untuk membuat transformasi dan kreativitas menggunakan koleksi digital, data, dan khususnya karya domain publik. Di kedua program tersebut, *Remix Residency* dan *NYPL Labs*, peserta akan diseleksi untuk mendapatkan pendanaan dan dukungan konsultasi oleh kurator dan pakar teknologi NYPL.<sup>74</sup>

<sup>74</sup> Ibid

## 9.1 Platform GLAM Terbuka

Selain institusi GLAM di atas yang berhasil mengadaptasi prinsip GLAM Terbuka pada koleksinya, ada juga platform daring yang menyajikan hasil digitalisasi domain publik dengan menerapkan prinsip GLAM Terbuka. Dua diantaranya adalah Wikimedia Commons dan Project Gutenberg.

### Wikimedia Commons



Layar tangkap dari [https://commons.wikimedia.org/wiki/Halaman\\_Utama?uselang=id](https://commons.wikimedia.org/wiki/Halaman_Utama?uselang=id)

[Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)<sup>75</sup> adalah platform tempat penyimpanan berbagai macam media (foto, gambar, video, suara, dan lain sebagainya) yang diunggah oleh sukarelawan. Sebagai proyek saudari dari Wikipedia, Wikimedia Commons mendukung akses terbuka. Semua konten yang terdapat di Wikimedia Commons dapat diakses, disalin, digunakan, atau dimodifikasi oleh siapa saja. Hal tersebut dimungkinkan karena Wikimedia Commons menerapkan lisensi [CC BY](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) dan [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) sebagai standar pada kontennya. Selain itu, terdapat juga penandaan domain publik untuk media yang sudah menjadi domain publik serta [CC0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/) untuk mendedikasikan ciptaan sebagai domain publik.<sup>76</sup>

<sup>75</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/Main\\_Page](https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page)

<sup>76</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Selamat\\_datang](https://commons.wikimedia.org/wiki/Commons:Selamat_datang) diakses pada 2 April 2020.

Sukarelawan Wikimedia Commons kerap melakukan kerja sama dengan institusi GLAM di berbagai negara dalam mendigitalisasi dan mengunggah hasilnya di platform tersebut.



## Museum Berkolaborasi dengan Wikimedia

Berbagi pengetahuan kepada dunia

*Wikipedia merupakan sebuah tempat yang sangat baik untuk menjangkau pengunjung yang membutuhkan pengetahuan dan informasi yang baru dan bergabung dengan komunitas yang selalu ingin membuka pengetahuan kepada setiap orang.*

– Nina Simon, Direktur Eksekutif Museum of Art & History di Santa Cruz, Museum 2.0

**Inisiatif GLAM (Galleries, Libraries, Archives, Museums dengan Wikimedia) membantu instansi budaya berbagi sumber daya yang mereka miliki dengan dunia melalui kerja sama yang berdampak besar yang dibantu oleh penyunting Wikipedia yang berpengalaman. Ini merupakan kesempatan yang baik bagi instansi tersebut untuk mempersembahkan koleksi mereka kepada pengunjung baru.**



Kunjungan perwakilan Wikimedia Foundation & Wikimedia Indonesia ke Museum Tamansiswa Kirti Griya, Yogyakarta.

Foto:  
Rachmat W., CC BY-SA 3.0

Potongan gambar dari [Brosur GLAM Indonesia, Rachmat04](#), Wikimedia Commons, CC BY-SA

Di Indonesia, Wikimedia Indonesia bekerja sama dengan beberapa institusi GLAM lokal untuk mendigitalisasikan koleksinya.<sup>77</sup> Salah satunya adalah dengan Pusat Dokumentasi dan Informasi Kebudayaan Minangkabau (PDIKM) di kota Padangpanjang, Sumatera Barat untuk mendigitalisasi ratusan majalah yang terbit sebelum kemerdekaan Indonesia atau telah menjadi domain publik. Beberapa di antaranya adalah majalah Aboean Goeroe-goeroe, majalah Tani, majalah berita Koerai. Hasil digitalisasi ratusan majalah tersebut dapat diakses di <https://w.wiki/5eH>.

<sup>77</sup> Brosur GLAM Indonesia dapat diakses di [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brosur GLAM Indonesia \(2019\).pdf](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Brosur_GLAM_Indonesia_(2019).pdf)



## Project Gutenberg



The screenshot shows the Project Gutenberg website homepage. On the left is a navigation sidebar with the Project Gutenberg logo, a search bar, and links to 'Browse Catalog', 'Bookshelves', 'Main Page', 'Categories', and 'Contact Info'. Below this is a 'Donate' button and a link to 'Why donate?'. At the bottom of the sidebar are links for 'in other languages' (Português, Deutsch, Français) and a 'hosted by ibiblio' logo. The main content area has a header 'Free eBooks - Project Gutenberg' with navigation links for 'Book search', 'Book categories', 'Browse catalog', 'Mobile site', 'Report errors', and 'Terms of use'. Below the header is a section titled 'Some of the Latest eBooks' featuring a row of book covers. The 'Welcome' section follows, stating that Project Gutenberg is a library of over 60,000 free eBooks, primarily older literary works published before 1924. It also includes a 'Looking for something to read?' section and a note about a new website available for testing at <https://dev.gutenberg.org>.

Layar tangkap dari <https://www.gutenberg.org/>

[Project Gutenberg](https://www.gutenberg.org/)<sup>78</sup> merupakan perpustakaan digital yang memiliki koleksi lebih dari 60.000 buku elektronik dalam bentuk teks atau teks html yang dapat diunduh, disalin, dimodifikasi atau diterjemahkan oleh siapa saja. Hal ini dikarenakan konten yang ada di Project Gutenberg merupakan karya literatur yang sebagian besar diterbitkan sebelum tahun 1924 atau karya sastra lawas yang sudah menjadi domain publik. Pengguna juga dipermudah dalam mencari karya sastra yang diinginkan dengan adanya fitur rak buku yang mengkategorikan koleksi buku digital menjadi berdasarkan aliran, kelompok umur, dan topik.<sup>79</sup>

<sup>78</sup> <https://www.gutenberg.org/>

<sup>79</sup> <http://www.gutenberg.org/> diakses pada 2 April 2020,

## 10. BAGAIMANA MENDORONG PEMANFAATAN DOMAIN PUBLIK DIGITAL?

Teknologi internet membantu dalam memperluas jangkauan dan aksesibilitas informasi secara cepat dan efektif. Begitu juga halnya dengan karya domain publik digital. Pengunggahan karya domain publik ke internet membuatnya dapat lebih mudah ditemukan dan dimanfaatkan oleh siapa saja dan di mana saja. Pemanfaatan hasil digitalisasi karya domain publik dapat mendorong penemuan baru, menunjang pembuatan materi pembelajaran, menginformasikan penelitian akademis, serta dapat mendukung proyek pribadi atau komersial.

Walaupun begitu, tidaklah cukup hanya mengunggah karya domain publik di situs web saja. Agar karya domain publik bisa dimanfaatkan secara luas, pengguna harus memiliki keleluasaan dalam penggunaan kembali karya tersebut. Keleluasaan ini harus tercantum secara eksplisit di situs web di mana koleksi domain publik itu berada.

Pada prakteknya, seringkali situs web diberikan tulisan “*All Right Reserved*” untuk semua konten yang dicantumkan walaupun di situs web tersebut terdapat juga karya domain publik. *All Rights Reserved* menandakan pengguna harus meminta izin terlebih dahulu sebelum menggunakan, menggandakan, dan menyebarkan konten tersebut. Padahal, izin tidak diperlukan untuk karya domain publik. Hal ini, selain tidak konsisten, juga akan membingungkan bagi pengguna yang ingin memanfaatkan karya domain publik. Konsekuensinya, pengguna yang ragu tidak jadi menggunakan karya domain publik tersebut sehingga karya-karya yang sudah daring pun tidak dimanfaatkan secara maksimal.

Lalu, langkah-langkah apa yang dapat dilakukan institusi GLAM agar koleksi domain publik dapat dimanfaatkan secara luas?

### **Langkah 1: Berikan izin penggunaan yang jelas pada konten domain publik digital di situs web**

Ketika institusi GLAM mempublikasikan hasil digitalisasi koleksi-koleksinya di situs webnya sendiri, sertakan juga ketentuan penggunaan sehingga pengguna mengetahui apa saja yang boleh atau tidak boleh dilakukan. Khusus hasil digitalisasi karya domain publik, tandailah kembali sebagai domain publik.

## **Langkah 2: Lengkapi dengan metadata**

Metadata berisikan informasi penting mengenai karya yang didigitalisasi yang berguna bagi pengunjung virtual. Metadata terdiri dari beberapa kategori yakni metadata deskriptif, metadata struktural, dan metadata administratif. Metadata paling sederhana berisi informasi dasar seperti judul, penjelasan mengenai objek pada gambar, kapan dan siapa pembuatnya, dan lain sebagainya. Metadata yang lengkap sangat berguna karena dapat mendukung penelitian dan pembuatan basis data. Contohnya, seorang peneliti lukisan kuno bisa dengan mudah menarik data lukisan yang dibuat di tahun 1920-1930 apabila semua lukisan tersebut dilengkapi dengan metadata tahun pembuatan. Karena metadata memiliki peran yang penting demi mendukung penelitian, metadata harus dilisensikan dengan lisensi terbuka atau didedikasikan sebagai domain publik.

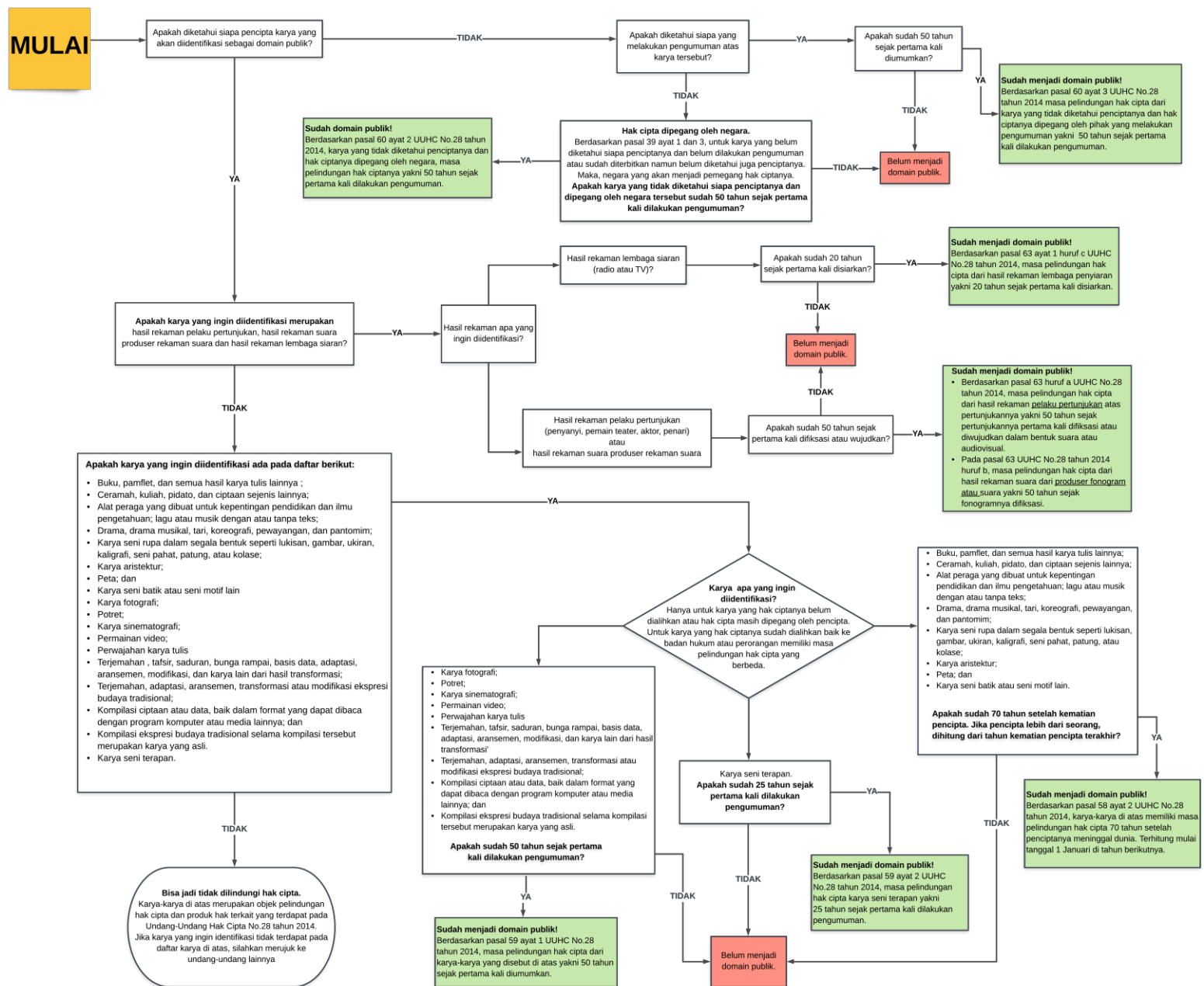
## **Langkah 3: Gunakan format yang ramah penggunaan kembali**

Untuk mendukung pemanfaatan kembali karya domain publik sebaiknya gunakan format dan resolusi yang ramah untuk penggunaan kembali. Untuk itu, sebaiknya unggah gambar dengan resolusi yang cukup tinggi dan menggunakan format yang bisa dimodifikasi. Misalnya untuk basis data jangan unggah berkas dalam format .pdf, tetapi unggahlah dengan format .csv atau .xls karena pengguna lain bisa menambahkan atau mengubahnya. Apabila terdapat kendala dalam unggah hasil digitalisasi dengan resolusi yang tinggi, seperti kapasitas situs web yang tidak memadai atau bahkan belum memiliki situs web sendiri, maka institusi GLAM dapat memanfaatkan platform penyimpanan seperti Wikimedia Commons. Platform ini menyediakan statistik dan analisa untuk setiap media yang diunggah sehingga institusi GLAM dapat mengetahui jumlah pengunjung untuk tiap koleksinya.

Ketiga langkah tersebut adalah langkah minimal yang dapat dilakukan agar pengguna tidak ragu dalam memanfaatkan karya domain publik yang sudah diunggah di internet. Tentu saja, langkah-langkah ini juga harus didukung oleh kampanye kreatif, publikasi, atau acara dan program lainnya yang bisa meningkatkan kesadaran publik akan karya domain publik dan mendorong pemanfaatannya.

# KALKULATOR DOMAIN PUBLIK INDONESIA

Kalkulator domain publik ini merupakan gambaran umum penghitungan masa berakhirnya perlindungan hak cipta suatu karya. Fokus dari kalkulator ini adalah pada objek perlindungan yang hak ciptanya belum dialihkan oleh pencipta dan pada produk hak terkait. Karena itu, karya-karya yang menjadi domain publik melalui metode dedikasi dengan ditandai CC0 ataupun karya yang hak ciptanya sudah dialihkan ke pihak lain (baik badan hukum atau perorangan) tidak terdapat pada kalkulator domain publik Indonesia.



Dengan adanya kalkulator domain publik Indonesia ini diharapkan dapat berguna dalam membantu mengidentifikasi karya domain publik di Indonesia. Penulis telah memastikan bahwa kalkulator ini dibuat berdasarkan UUHC No.28 tahun 2014 sebagai informasi umum dan bukan sebagai nasehat hukum. Untuk itu, penulis tidak bertanggung jawab apabila ada akibat hukum terkait kalkulator ini. Anda disarankan untuk berkonsultasi lebih lanjut ke profesional di bidang hak intelektual jika mengalami kendala terkait penentuan domain publik.

# PROFIL PENULIS



[Fitriayu Penyalai](#) oleh [Sebastiaan ter Burg](#),  
Flickr, [CC BY 2.0](#)

Fitriayu Penyalai saat ini menjabat sebagai Chapter Lead untuk Creative Commons Indonesia. Lulusan Fakultas Ilmu Budaya Universitas Padjadjaran ini mulai terlibat di Creative Commons saat menjadi Staf Proyek di Wikimedia Indonesia.