

PERPUSTAKAAN DIGITAL DALAM KACAMATA HUKUM

Zulfikar Ghazali

Institut Agama Islam Sultan Muhammad Syafiuddin Sambas

Corresponding Author: e-mail: zulfikarghazali89@gmail.com

ABSTRACT

The purpose of this research is to know and see how the position of digital libraries in a legal perspective. This type of research is qualitative with literature review data sources. Meanwhile, this literature review is carried out in four stages consisting of: (1) searching for literature that is in accordance with the problem to be studied or researched by scanning the literature efficiently, using both manual and online methods, (2) assessing literature through a number of criteria, including the source itself, the author and the subject, (3) systematically examining and analyzing literature content, and (4) critically and deeply synthesizing literature content from literature such as the book or papers reviewed. For the research results, it can be seen that digital libraries that serve and distribute collections in digital format have both positive and negative sides. On the one hand, it provides easy access that can reach users around the world. This is where the advantage of digital libraries is that they are called libraries without walls. However, on one hand, the existing content in the library can be adapted and changed very easily. Dissemination of information through digital libraries makes plagiarism possible and seems less legality. Digital collection storage is also vulnerable to damage caused by cybercrime. But fortunately, in every country there is already something that regulates damage and violations committed in the digital realm. So that users do not need to be afraid in expression and creativity using technology. As long as you know the legal rules related to digital objects. In Indonesia, electronic transactions and intellectual property rights are regulated by law. So there is no concern in disseminating information in the form of digital objects. Libraries as institutions that educate the nation's life are institutions that are authorized to disseminate legal information

Keywords: digital library, library in law, digital information

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan melihat bagaimana posisi perpustakaan digital dalamacamata hukum. Jenis penelitian ini adalah kualitatif dengan sumber data *literature review*. Sedangkan kajian *literature review* ini dilakukan dengan empat tahapan yang terdiri dari: (1) mencari literatur yang sesuai dengan masalah yang akan dikaji atau diteliti dengan cara memindai literatur secara efisien, baik menggunakan metode manual maupun *online*, (2) menilai literatur melalui sejumlah kriteria, termasuk sumbernya sendiri, penulis dan subjek, (3) memeriksa dan menganalisis isi literatur secara sistematis, dan (4) mensintesis isi literatur secara kritis dan

mendalam dari literatur seperti buku atau paper-paper yang di *review*. Untuk hasil penelitian dapat diketahui bahwa Perpustakaan digital yang melayankan dan menyebarkan koleksi dalam bentuk format digital memiliki sisi positif dan negatifnya. Disatu sisi ia memberikan kemudahan akses yang dapat menjangkau pemustaka seluruh dunia. Disinilah keunggulan perpustakaan digital sehingga perpustakaan ini disebut sebagai perpustakaan tanpa dinding. Namun pada suatu sisi konten yang ada di perpustakaan dapat disadur dan diubah dengan sangat mudah. Penyebaran informasi melalui perpustakaan digital sangat memungkinkan terjadinya plagiasi dan terkesan kurang legalitasnya. Penyimpanan koleksi digital juga rentan akan kerusakan yang disebabkan oleh *cybercrime*. Namun beruntung di setiap negara sudah ada yang mengatur tentang kerusakan dan pelanggaran yang dilakukan pada ranah digital. Sehingga pengguna tidak perlu takut dalam berekspresi dan berkreatifitas menggunakan teknologi. Asal mengetahui aturan hukum yang terkait dengan objek digital. Di Indonesia transaksi elektronik dan hak kekayaan intelektual sudah diatur dalam undang-undang. Jadi tidak ada kekhawatiran dalam penyebaran informasi dalam bentuk objek digital. Perpustakaan sebagai lembaga yang mencerdaskan kehidupan bangsa adalah lembaga yang diberi otoritas dalam menyebarkan informasi yang legal

Kata Kunci: perpustakaan digital, perpustakaan dalam hukum, digital informasi

PENDAHULUAN

Perkembangan di dalam dunia teknologi saat ini semangkin tidak terkontrol dan hampir memasuki segala lini didalam kehidupan manusia, baik dari bangun tidur sampai tidur lagi. Selain itu perkembangan teknologi ini juga memberikan kemudahan dan tantangan terhadap semua aspek kehidupan baik dalam dunia kerja, instansi khususnya perpustakaan, juga mengalami atau terkena dampak pesat dari perkembangan teknologi tersebut. Sebagai lembaga penyedia informasi, perpustakaan menangkap peluang untuk memaksimalkan pelayanan kepada pemustaka melalui perkembangan teknologi informasi. Beberapa implementasi dari perkembangan teknologi informasi yang telah diterapkan pada perpustakaan, dalam memaksimalkan pelayanan seperti adanya otomasi perpustakaan, dan Online Public Access Catalouge atau dikenal dengan sebutan OPAC atau katalog online. OPAC merupakan implementasi teknologi pada perpustakaan yang dapat memudahkan proses pelayanan. Melalui OPAC penyimpanan data semakin mudah serta pekerjaan yang rumit dapat terselesaikan dengan waktu yang relatif tidak lama atau singkat.

Pemanfaatan dari perkembangan teknologi informasi yang diterapkan pada lembaga perpustakaan memberi ide cemerlang kepada pustakawan. Pustakawan berkreatifitas dalam memaksimalkan pelayanannya melalui perangkat teknologi informasi. Dari itu lahirlah istilah perpustakaan digital. Perpustakaan digital memiliki banyak nama seperti perpustakaan hyper

perpustakaan elektronik, perpustakaan cyber, perpustakaan maya, atau perpustakaan tanpa dinding/*library without wall* (Lasa, 2009). Melalui perpustakaan digital pelayanan dapat dilakukan tanpa tatap muka antara pustakawan dan pemustaka. Pendaftaran keanggotaan, penelusuran informasi, bahkan naskah dapat di download dengan *full text*.

Perpustakaan digital diimplementasikan dengan jaringan online yang terhubung dengan internet. Sehingga pemustaka dapat mengakses informasi tanpa harus datang ke perpustakaan yang bersangkutan. Perpustakaan digital memberikan fasilitas yang memudahkan pemustaka untuk mendapatkan konten/isinya. Konten dalam perpustakaan digital berbentuk format digital. Konten dalam format digital dapat dengan mudah dieksploitasi, dimodifikasi dan dirubah tanpa memperhatikan hak cipta dari suatu karya.

Perpustakaan digital sebagai sebuah institusi yang melayani informasi dalam format digital, dengan maksud untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Namun, timbul pertanyaan apakah perpustakaan digital melanggar hak cipta sebuah karya dalam penyebaran informasinya, lalu bagaimana hukum yang mengatur tentang transaksi karya digital di Indonesia?

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kualitatif dengan sumber data *literature review*. Literatur disini merupakan atau dapat diartikan sebagai sumber ataupun acuan yang digunakan dalam berbagai macam aktivitas di dunia pendidikan ataupun aktivitas lainnya. Literatur juga dapat diartikan sebagai rujukan yang digunakan untuk mendapatkan informasi tertentu. Literatur dapat berupa buku ataupun berbagai macam tulisan lainnya seperti jurnal penelitian proseding, artikel atau paper penelitian (Suwandi, 2017). Selain itu literature review adalah sebuah proses memeriksa, mengevaluasi, dan mengkritik literatur tentang suatu topik. Dalam konteks ini, merujuk pada sumber informasi akademik seperti buku, bab buku, artikel jurnal *peer-review*, makalah konferensi, tesis dan disertasi (Manchester Metropolitan University, 2019)..

PEMBAHASAN

A. Internet

Jika berbicara tentang perpustakaan digital, maka tidak dapat terlepas dari teknologi komunikasi dan informasi, salah satunya adalah internet. Saat ini akses internet semakin mudah didapatkan. Banyak dari beragam media, khususnya media komunikasi yang dapat digunakan dalam mengakses teknologi komunikasi internet ini. Diantara media-media yang dapat digunakan adalah HP, PC, laptop, dan lain-lain. Pada era global saat ini teknologi komunikasi internet menjadi jaringan komputer terbesar dan terluas yang tersebar di dunia saat ini.

Jaringan internet merupakan produk dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini. Untuk saat ini pengguna internet mengalami peningkatan yang sangat besar khususnya untuk wilayah negara Indonesia. Berdasarkan info yang didapat dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), pengguna internet di Indonesia pada tahun 2018 sebanyak 171,17 juta jiwa dari 264,16 juta jiwa. Terdapat peningkatan sebesar 10,12% dibanding pengguna internet pada tahun 2017 yang berjumlah 143,26 juta jiwa. Selain itu sebanyak 93,9% pengguna internet menggunakan perangkat smartphone/handphone sebagai pilihan utama di bandingkan perangkat yang lainnya (APJII, 2018).

Beberapa tempat umum telah menyediakan layanan akses internet. Melalui access point-hotspot area, koneksi internet diberikan dengan dua cara, bisa secara free atau gratis dan bisa juga dengan membeli voucher internet. Selain itu di beberapa tempat umum lainnya, pengguna hanya perlu membayar penggunaan komputer, atau bisa membawa laptop (notebook), hp dan PDA, untuk mendapatkan akses internet. Dengan perangkat teknologi yang memiliki pendukung akses internet maka jarak dan waktu bukan menjadi hambatan dalam penelusuran informasi. Melalui mesin pencari proses searcing atau browsing dapat dilakukan untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Batasan ruang dan waktu bukan menjadi masalah. Beberapa cara untuk akses internet di Indonesia diantaranya adalah (Syafrizal, 2005):

1. *Dial-Up* melalui jalur PSTN (*public Switched Telephone Network*). *Client* (komputer user) terhubung ke ISP (*Internet Service Provider*) melalui jaringan telephone reguler (PSTN)
2. *Dial-Up* dengan teknologi GPRS (*generel Packet radio service*) dan CDMA (*Code Division Multiple Access*). Perangkat ponsel berfungsi sebagai modem yang terhubung ke komputer melalui kabel data ponsel (*port comm* atau USB) IRD, juga *Bluethooth*. Koneksi internet didapatkan melalui operator seluler yang bertindak sebagai ISP, dengan mengatur konfigurasi pada komputer maupun ponsel.
3. *Leased-line (dedicated)* dengan jalur *internet cable*, saluran telpon atau kabel coax dan fiber optik yang disewa untuk pengguna selama 24 jam sehari untuk menghubungkan satu lokasi dengan lokasi lainnya.
4. *Freme Relay* merupakan suatu layanan data paket yang memungkinkan beberapa *user* untuk menggunakan satu jalur tranmisi pada waktu yang bersamaan. Untuk lalu lintas koneksi yang padat.
5. *Wave-LAN* koneksi jaringan lokal dengan ISP menggunakan teknologi *wireless* dengan perangkat radio/ antena dengan gelombang mikro 2.4GHz (*free-license*), 3.3GHz, 5.8GHz.10.5GHz (*license*), dan lain-lain.
6. PLC (*Power Line Communication*) koneksi PC dengan internet menggunakan jalur listrik PLN yang bertindak sebagai ISP, dengan

bantuan modem yang langsung dapat ditancapkan ke stop kontak yang telah beraliran listrik.

7. VSAT (*very small aperture terminal*) pilihan bagi mereka yang berada di tempat terpencil dan membutuhkan koneksi internet dimana tidak ada infrastruktur lain seperti leased line, ADSL, ISDN, bahkan juga telepon.
8. ADSL (*Asymmetric Digital Subscriber Line*) adalah suatu teknologi modem yang bekerja pada frekuensi antara 34 kHz sampai 1104 kHz. Ini adalah penyebab utama perbedaan kecepatan transfer data antara modem ADSL dengan modem konvensional (yang bekerja pada frekuensi di bawah 4 kHz). Keuntungan ADSL adalah memberikan kemampuan akses internet dengan kecepatan tinggi dan suara atau fax secara simultan.
9. DSL (*Digital Subscriber Line*) sebuah metode transfer data melalui saluran telepon reguler.
10. ISDN (*Integreted Services Digital Network*) pada dasarnya ISDN merupakan jalan untuk melayani transfer data dengan kecepatan lebih tinggi melalui saluran telepon reguler.

Dari sepuluh cara untuk mengakses internet diatas kita dapat memilih salah satunya, yang sesuai dengan kebutuhan. Pemilihan akses internet disesuaikan dengan kemampuan, fungsi dan kebutuhan. Penyesuaian tersebut dimaksudkan agar maksimalnya akses yang kita miliki.

B. Etika Internet

Dalam bersosialisasi di dunia internet atau lebih lazim dikenal dengan dunia maya harus memperhatikan etika. Bukan hanya etika dalam kehidupan sosial masyarakat dalam dunia nyata. Tetapi dalam bersosialisasi menggunakan internet juga harus memperhatikan etika. Dalam hal ini etika berinternet diperlukan untuk menjaga nama baik dan tidak menyinggung orang lain. Bersosialisasi dalam dunia maya sangatlah bebas. Terkadang pengguna lupa akan ada batasan dalam melakukan sesuatu. Untuk itu etika dalam berinternet haruslah diketahui. Hal ini dimaksudkan agar tidak ada pihak yang mengalami atau merasa dilecehkan dan dirugikan. Beberapa perbuatan yang dilarang oleh undang-undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu (UUD, 2008):

1. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.
2. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan perjudian.

3. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan penghinaan dan/atau pencemaran nama baik.
4. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pemerasan dan/atau pengancaman.

Dari keempat poin tersebut intinya dalam berselancar tidak merugikan, mengambil hak yang bukan miliknya, melecehkan, melanggar susila, perjudian, pemerasan dan pengancaman harus di hindari. Ketika hal ini dapat dipahami bersama maka tentunya tidak ada yang akan dirugikan oleh pihak lain

C. *Cybercrime*

Perkembangan masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi (internet) saat ini semakin cepat. Perkembangan tersebut seiring dengan kecerdasan masyarakat yang merata. Masyarakat menggunakan internet tidak hanya sebagai pengguna pasif namun menjadi pengguna aktif. Pengguna aktif dalam hal ini adalah pengguna yang berkarya dengan internet. Penggunaan teknologi memerlukan pengetahuan atau kecerdasan khusus. Melalui kecerdasan tersebut ia dapat berkreatifitas tanpa batas. Kreatifitas tersebut berupa sesuatu yang memberikan manfaat kepada orang lain atau untuk dirinya sendiri, bahkan kreatifitas yang merugikan orang lain.

Diantara kreatifitas yang memberikan manfaat kepada orang lain yaitu dapat membuat atau menghasilkan informasi serta menyediakan informasi tersebut untuk dapat membantu meringankan pekerjaan atau pemenuhan pencarian informasi. Namun tidak jarang kita mendapat perlakuan yang tidak nyaman dalam menggunakan internet. Salah satu perlakuan yang tidak nyaman dalam penggunaan internet yaitu adanya virus yang dapat merusak sistem operasi komputer.

Perbuatan yang dapat merusak bahkan merugikan orang lain melalui jaring internet disebut dengan *cybercrime*. *Cybercrime* merupakan perbuatan seorang individu atau oknum tertentu dalam melawan hukum, yang dilakukan dengan memakai teknologi komunikasi dan informasi seperti jaringan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan maupun tidak yang dapat merugikan pihak lain (Golose, 2006).

Pada dasarnya teknologi informasi memberikan kemudahan kepada kita dalam melakukan kegiatan. Disisi lain kemudahan yang terdapat pada teknologi informasi disalah gunakan. Berbagai macam bentuk dari kejahatan *cybercrime* yang timbul, disebabkan oleh penyalah gunaan dalam memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi salah satunya internet (Hamidin, 2010). Berdasarkan data polri *cybercrime* di Indonesia sangat pesat, sebagai contoh sejak Januari-

September 2002, pihak Polri telah berhasil mengungkap 109 kasus tindakan pidana TI yang dilakukan oleh 124 tersangka WNI yang melakukan aksinya di berbagai kota di Indonesia (Suyanto, 2005).

Hal ini sejalan dengan pernyataan Syafruddin mantan Wakapolri bahwa *cybercrime* di Indonesia tertinggi ke dua di dunia setelah Jepang dan total serangan cyber ini ada 90 juta. Selain itu berdasarkan data dari Kemkominfo menjelaskan bahwa terdapat 800 ribu situs penyebar hoaks di internet yang telah diblokir sepanjang tahun 2015 hingga saat ini. Sedangkan data dari cybercrime Bareskrim Polri sejak tahun 2015 mencatat ada 100 ribu akun di Medsos yang menyebarkan *hate speech* (Rizki, 2018).

Perangkat teknologi digunakan untuk melakukan kejahatan. Berdasarkan jenis aktivitas yang dilakukan cybercrime dapat digolongkan menjadi beberapa jenis (Hamidin, 2010):

1. *Unauthorized Access*. Merupakan kejahatan yang terjadi ketika seseorang memasuki atau menyusup ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa sepengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.
2. *Illegal Content* merupakan kejahatan yang dilakukan dengan memasukan data atau informasi ke internet tentang suatu hal yang tidak benar, tidak etis, dan dapat dianggap melanggar hukum atau mengganggu ketertiban umum.
3. Penyebaran virus secara sengaja
4. *Data forgery* kejahatan jenis ini dilakukan dengan tujuan memalsukan data pada dokumen-dokumen penting yang ada di internet.
5. *Cyber Espionage, sabotage, dan extortion*. *Cyber Espionage* merupakan kejahatan yang memanfaatkan jaringan internet untuk melakukan kegiatan mata-mata terhadap pihak lain, dengan memasuki sistem jaringan komputer pihak sasaran. *sabotage*, dan *extortion* merupakan jenis kegiatan yang dilakukan dengan membuat gangguan, perusakan atau penghancuran terhadap suatu data, program komputer atau sistem jaringan komputer yang terhubung dengan internet.
6. *Cyberstalking* kejahatan jenis ini dilakukan untuk mengganggu atau melecehkan seseorang dengan memanfaatkan komputer, misalnya menggunakan e-mail dan dilakukan berulang-ulang.
7. *Carding* merupakan kejahatan yang dilakukan untuk mencuri nomor kartu kredit milik orang lain dan digunakan dalam transaksi perdagangan dalam transaksi perdagangan di internet.
8. *Hacking dan crecker*. Istilah hacker mengacu kepada seseorang yang punya minat besar untuk mempelajari sistem komputer secara detail dan bagaimana meningkatkan kapabilitasnya. Adapun mereka yang sering melakukan aksi perusakan di internet lazimnya disebut *crecker*.

9. *Cybersquatting* and *typosquatting*. *Cybersquatting* merupakan kejahatan yang dilakukan dengan mendaftarkan domain nama perusahaan orang lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal. Adapun *typosquatting* kejahatan dengan membuat domain pelesetan yaitu domain yang mirip dengan nama domain orang lain.
10. *Hijacking* merupakan kejahatan melakukan pembajakan hasil karya orang lain.
11. *Cyberterrorism* suatu tindakan cybercrime termasuk cyberterrorism jika mengancam pemerintah atau warga negara, termasuk *cracking* kesitus pemerintah atau militer.

D. Perpustakaan Digital

Perpustakaan digital disebut pula sebagai perpustakaan elektronik, perpustakaan *hyper*, perpustakaan *cyber*, perpustakaan maya, atau perpustakaan tanpa dinding/*library without wall* (Lasa, 2009). Perpustakaan dalam definisi ini menggambarkan perpustakaan yang menggunakan teknologi informasi dalam pengolahan, penyimpanannya serta pelayanannya. Disini perpustakaan memberikan pelayanann tanpa menganal adanya jarak dan waktu akses perpustakaan. Seorang pemustaka dapat mengakses informasi kapan, dimanapun ia berada. Dengan syarat pemustaka dapat terhubung dengan jaringan internet. Hal ini dipertegas oleh Oppenheim and Smithsom dalam Hartinah mengatakan Perpustakaan digital adalah pelayanan informasi dimana seluruh sumber informasi tersedia/diproses dalam komputer dan fungsi-fungsi akuisisi/pengambilan penyimpanan temu kembali akses dan display menggunakan teknologi digital (Hartinah, 2009).

Dalam melayani informasi perpustakaan digital tidak dapat terlepas dari objek digital. Objek digital adalah produk teknologi elektronik yang mengandung aspek fisik dan mekanik, sebagai sebuah denyut elektrik yang kita kenal sebagai bit dan *byte* (Pandit, 2009). Objek digital dapat dibedakan menurut kategori, objek digital berupa teks dengan SGML, sebuah situs web, sebuah program komputer, atau sebuah program radio digital. Apa pun yang tertampil di layar monitor merupakan objek digital dengan berbagai format (Pandit, 2009).

Perpustakaan digital tentu mempunyai pustakawan yang mengelola koleksi digital. Adapun kegiatan yang dilaksanakan oleh pustakawan perpustakaan digital (Hartinah, 2009):

1. Menyeleksi, mengakuisisi, memelihara, mengorganisasi dan mengelola koleksi-koleksi digital
2. Mendesain arsitektur teknis perpustakaan digital
3. Mendiskripsikan isi dan atribut dari item-item (metadata)

4. Merencanakan, mengimplementasikan dan membantu pelayanan digital seperti navigasi informasi
5. Memberikan konsultasi dan menyampaikan layanan
6. Menstabilkan pelayanan yang mudah di dalam jaringan (*friendly user*)
7. Mendesain, *me-maintenance* dan menyebarkan nilai tambah dari produk-produk informasi
8. Memproteksi hak kekayaan intelektual digital dalam lingkungan jaringan
9. Memastikan keamanan informasi

Setelah data diolah pustakawan maka informasi dilayankan ke pemustaka. Pada poin “e” dana dapat kita lihat ketika pustakawan memberikan pelayanan konsultasi kepada pemustaka. Pada perpustakaan digital konsultasi tidak dilakukan dengan tatap muka maliankan melalui surat elektonik. Melalui surat elektonik pemustaka dan pustakawan berkomunikasi dalam pemenuhan kebutuhan informasi yang di inginkan oleh pemustaka. Perpustakaan digital memberikan pelayanan kepada pemustaka dalam bentuk objek digital. Koleksi yang terdapat pada perpustakaan digital dalam bentuk, text, video, suara, dan multi media.

E. Hak Karya Digital

Internet memungkinkan untuk adanya penyebaran informasi secara luas. Penggunaan karya digital melalui internet, sangat mudah, dan bebas diakses. Kemudahan akses serta berbiaya murah yang langsung terhubung dengan sumbernya tanpa perantara. Karya digital dalam hal ini objek digital bersifat fleksibel, memudahkan untuk memperbanyak, dan memodifikasi. Untuk mengeksploitasi sebuah ciptaan kita harus minta izin dengan pemegang hak cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (UUD, 2002).

Dipihak lain sesuai dengan undang-undang hak cipta masing-masing negara tdak diperlukan izin jika kita mengutip dari ciptaan orang lain untuk dimasukkan kedalam ciptaan kita sendiri. Ketika mengutip agar tidak terjadi pelanggaran hak moral penciptaan, mencemarkan nama baik, dan sebagainya diharuskan tidak mengubah dengan sengaja isinya. Ada beberapa hal yang harus dipenuhi apa bila ingin mengeksploitasi sebuah ciptaan. Berikut hal yang harus dipenuhi ini selama perundingan (Hozumi, 2006).

Pertama, pastikan apakah ciptaan bersangkutan dilindungi oleh undang-undang hak cipta negara pengguna atau tidak. Biasanya, setiap ciptaan yang dihasilkan mendapatkan perlindungan, baik ciptaan yang diumumkan untuk pertama kali di negara pencipta, maupun yang mendapatkan perlindungan berdasarkan perjanjian Internasional.

Kedua, pastikan apakah jangka waktu perlindungan masih berlaku bagi ciptaan bersangkutan atau tidak. Jika sudah habis, Anda dapat dengan bebas mengeksploitasi ciptaan itu.

Ketiga, pastikan apakah ciptaan yang akan dieksploitasi termasuk dalam “pembatasan penggunaan hak cipta” atau tidak. Jika termasuk, ciptaan itu dapat dengan bebas digunakan dan tidak perlu ada izin.

Jika telah memeriksa semua hal tersebut di atas dan ternyata hak cipta bersangkutan masih berlaku, maka harus meminta izin kepada pemegang hak cipta bila Anda ingin mengeksploitasi ciptaan bersangkutan. Dalam hal ini, pihak yang dimintai izin tidak selalu si pencipta. Dalam beberapa hal, hak atas ciptaan mungkin telah dipercayakan kepada badan manajemen hak cipta dan dalam beberapa hal yang lain, mungkin ada penerbit, rumah produksi atau badan manajemen hak cipta tertentu yang telah ditunjuk sebagai penghubung untuk perundingan mengenai hak cipta

Hak cipta berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Disamping karya-karya di atas terdapat karya lain seperti yang disebutkan dalam UU hak cipta pasal 30 yang meliputi (UUD, 2002):

1. Program Komputer
2. Sinematografi
3. Fotografi
4. Database
5. Karya hasil pengalihwujudan,
6. Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan

Sejalan dengan pengoperasian perpustakaan digital, maka penggunaan layanan jasa perpustakaan harus mematuhi peraturan yang berlaku apabila akan memanfaatkan informasi yang memiliki hak kekayaan intelektualnya (Hartinah, 2009). Menurut Pendit, terdapat beberapa bentuk pengecualian doktrin fair use terhadap koleksi digital juga diatur dalam Pasal 15 UU Hak Cipta No.19 Tahun 2002, yang mana menyatakan bahwa “sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan”, dan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta bila (UUD, 2002):

1. Penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
2. Pengambilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar pengadilan;
3. Pengambilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan:

- a) Ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
 - b) Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.
4. Perbanyak suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika perbanyak itu bersifat komersial;
 5. Perbanyak suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;
 6. Perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti ciptaan bangunan;
 7. Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri

PENUTUP

Perpustakaan digital yang melayankan dan menyebarkan koleksi dalam bentuk format digital memiliki sisi positif dan negatifnya. Disatu sisi ia memberikan kemudahan akses yang dapat menjangkau pemustaka seluruh dunia. Disinilah keunggulan perpustakaan digital sehingga perpustakaan ini disebut sebagai perpustakaan tanpa dinding. Namun pada suatu sisi konten yang ada di perpustakaan dapat disadur dan diubah dengan sangat mudah. Penyebaran informasi melalui perpustakaan digital sangat memungkinkan terjadinya plagiasi dan terkesan kurang legalitasnya. Penyimpanan koleksi digital juga rentan akan kerusakan yang disebabkan oleh *cybercrime*.

Namun beruntung di setiap negara sudah ada yang mengatur tentang kerusakan dan pelanggaran yang dilakukan pada ranah digital. Sehingga pengguna tidak perlu takut dalam berekspresi dan berkeaktifitas menggunakan teknologi. Asal mengetahui aturan hukum yang terkait dengan objek digital. Di Indonesia transaksi elektronik dan hak kekayaan intelektual sudah diatur dalam undang-undang. Jadi tidak ada kekhawatiran dalam penyebaran informasi dalam bentuk objek digital. Perpustakaan sebagai lembaga yang mencerdaskan kehidupan bangsa adalah lembaga yang diberi otoritas dalam menyebarkan informasi yang legal.

DAFTAR PUSTAKA

- APJII. *Laporan Survei Penetrasi & Profil Perilaku Pengguna Internet Indonesia*, Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2018
- Golose, Petrus Reinhard. "Perkembangan Cybercrime dan Upaya Penanganannya di Indonesia oleh Polri". *Buletin Hukum Perbankan dan Kebank Sentralan* volume 4 nomor 2, (Agustus 2006): 35
- Hamidin, Aep s. *Tips dan Trik Kartu Kredit: memaksimalkan manfaat dan mengelola risiko kartu kredit*. Yogyakarta: Media Presindo, 2010
- Hartinah, Sri. "Pemanfaatan Alih Media Untuk Pengembangan Perpustakaan Digital". *Visi Pustaka* volume 11 nomor 3 (2009): 13, diakses 28 Desember 2019
<https://www.perpusnas.go.id/magazine-detail.php?lang=id&id=8129>
- Hozumi, Tamotsu. *Asian Copyright Handbook: Buku Panduan Hak Cipta Asia*. Jakarta: IKAPI, 2006
- Hs, Lasa. *Kamus Kepustakawananan Indonesia*, Yogyakarta: Pustaka Book Publisher, 2009
- Manchester Metropolitan University, Literature Reviews, *Library Manchester Metropolitan University*. Retrieved from <https://libguides.mmu.ac.uk/literaturereviews>
- Pandit, Putu laxman, *Perpustakaan Digital: Kesenambungan dan Dinamika*. Jakarta: Cipta Karsa Mandiri, 2009
- Rizki, Ramadhan. Polri: Indonesia Tertinggi Kedua Kejahatan Siber di Dunia. *CNN Indonesia* 17 Juli 2018, diakses 28 Desember 2019, <https://bit.ly/2tcNOPH>
- Suwandi. (2017). Literasi abu-abu dalam perpustakaan, *Iqra': Jurnal Perpustakaan dan Informasi*, 11(1), p135-147. DOI: 10.30829/iqra.v11i01.785
- Suyanto, M. *Multimedia: Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing*. Yogyakarta: andi, 2005
- Syafrizal, Melwin. *Pengantar Jaringan Komputer*, Yogyakarta, Andi Offset, 2005
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. BAB VII, PERBUATAN YANG DILARANG, Pasal 27.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Bab 1Pasal 1 ayat 1