

**POSISI AKTOR-AKTOR PASAR PERANGAKAT LUNAK
KOMPUTER INDONESIA:
(STUDI KASUS POSISI NEGARA DAN MASYARAKAT DALAM
MEMORANDUM OF UNDERSTANDING PEMERINTAH
INDONESIA DAN MICROSOFT 2006)**

Bayu Indra Pratama
Ilmu Komunikasi Universitas Brawijaya Jl. Veteran Malang
bayuindrap@ub.ac.id

Abstract: *The Government of Indonesia signed a Memorandum of Understanding (MoU) with Microsoft in 2006. Society together with the House of Representatives and the Business Competition Supervisory Commission (Komisi Pengawas Persaingan Usaha) rejected this MoU. The reason why they rejected this partnership because it has the potential to harm Indonesia. This agreement also shows the government inconsistency of Indonesia, Go Open Source program that have been announced previously. This study aims to determine the position and arguments between the state and the society about the Indonesia Government MoU with Microsoft in 2006. This study uses a case study method. Competition between open source software and proprietary software become the context in this study. This research was also supported by a historical review of the position of the state and society in the development of computers in Indonesia. The results from this study showed that people with the House of Representatives and the Business Competition Supervisory Commission (Komisi Pengawas Persaingan Usaha) appeared as a dialectic of control of the government. It is shown by the discontinuation of the MoU in the implementation stage. Weak arguments of the government makes it difficult to continue the agreement. The society and informal institutions pressure that exist make the government do not have a reason other than not to continue the MoU.*

Keyword : *Microsoft, Indonesia, State, Society*

Abstrak: Pemerintah Indonesia menandatangani Memorandum of Understanding (MoU) dengan Microsoft pada tahun 2006. Masyarakat bersama-sama dengan Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Komisi Pengawas Persaingan Usaha menolak Nota Kesepahaman ini. Alasan penolakan kemitraan ini karena memiliki potensi untuk merugikan Indonesia. Perjanjian ini juga menunjukkan inkonsistensi pemerintah terhadap program Indonesia, Go Open Source yang telah dicanangkan sebelumnya. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui posisi dan argumen antara negara dan masyarakat tentang Pemerintah Indonesia MoU dengan Microsoft pada tahun 2006. Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Persaingan antara open source software dan

proprietary software menjadi konteks dalam penelitian ini. Penelitian ini juga didukung oleh tinjauan historis posisi negara dan masyarakat dalam pengembangan komputer di Indonesia. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa masyarakat bersama DPR dan Komisi Pengawas Persaingan Usaha (Komisi Pengawas Persaingan Usaha) muncul sebagai dialectics of control bagi pemerintah. Hal ini ditunjukkan tidak dilanjutkannya *MoU* pada tahap implementasi kebijakan. Pemerintah sulit untuk melanjutkan kerjasama tersebut karena argument yang dimiliki lemah. Masyarakat bersama lembaga-lembaga formal yang menekan dan membuat pemerintah tidak memiliki alasan untuk melanjutkan *MoU* tersebut.

Kata kunci: Microsoft, Indonesia, Negara, Masyarakat

Pendahuluan

Hampir setiap rakyat Indonesia menggunakan produk-produk *Microsoft*¹, namun pernahkah perusahaan ini mengucapkan “Dirgahayu Indonesia” untuk sekali dalam setahun? Tentu saja tidak mungkin seorang penjajah akan mengakui kemerdekaan jajahnya. Memang bukan penjajahan dalam makna sebenarnya, melainkan segala tindakan eksploitatif sumber daya asimetris merupakan penjajahan di zaman modern ini. Tak terhitung jumlah devisa negeri ini yang masuk ke dalam kantong Bill Gates setiap tahun. Tidak ada perubahan signifikan dalam perkembangan teknologi perangkat lunak komputer di Indonesia. Hal ini berbanding terbalik dengan sumber daya yang harus digunakan untuk membeli lisensi produk-produk *Microsoft*. Padahal sumber daya manusia negara ini telah mampu mengembangkan industri perangkat lunaknya sendiri.

Indonesia berusaha lepas dari ketergantungan dari *Microsoft*. Baik negara dan masyarakat berusaha membangun perangkat lunak berbasis *Open Source Software*. Pada tanggal 30 Juni 2004, Lima kementerian yang terdiri dari Kementerian Riset dan Teknologi, Departemen Komunikasi dan Informatika, Kementerian Hukum dan HAM, Kementerian Negera Pendayagunaan Aparatur Negara, dan Departemen Pendidikan Nasional menyepakati deklarasi bersama Indonesia, *Go Open Source*!. Inti deklarasi tersebut adalah meningkatkan kemampuan, pengembangan, penguasaan dan kemandirian teknologi bangsa Indonesia melalui penggunaan *software* legal terutama berbasis *Open Source Software*. Program ini adalah upaya bangsa Indonesia untuk membangun kemandirian di bidang teknologi komunikasi terutama *software* komputer.

Sayangnya Indonesia, *Go Open Source*! surut setelah ada pergantian pemerintahan. Pada Pemerintahan Presiden Susilo Bambang Yudhoyono, Indonesia menandatangani *Memorandum of Understanding* dengan *Microsoft* pada tahun 2006. Salah satu kesepakatan dari perjanjian tersebut mengarah kepada tentang komitmen

¹ Asumsi ini lahir dari Laporan Indikator Teknologi Informasi dan Komunikasi Tahun 2011 menunjukkan 99,09% sekolah menyatakan telah mengajarkan *Microsoft Office* dan *Microsoft Windows* sebagai salah satu pelajarannya.

Pemerintah Indonesia untuk membeli sistem operasi yang *preloaded* pada komputer desktop. Hal tersebut mendorong pemerintah menjadikan *Microsoft Windows* sebagai sistem operasi yang terpasang dalam pengadaan komputer pemerintah.

Inkonsistensi negara juga menjadi bahasan yang menarik. Negara mulanya berusaha mengurangi ketergantungan terhadap *proprietary software* seperti *Microsoft* dengan mencanangkan Indonesia, *Go Open Source* !. Keadaan kemudian berubah ketika negara memilih menguatkan kerjasama dengan perusahaan *proprietary software*. Tidak hanya proses penandatanganan *MoU* yang menuai kontroversi, isi *MoU* tersebut juga menarik perhatian karena dianggap cenderung merugikan Indonesia. Ada tiga hal yang kemudian menjadi masalah pokok dalam memorandum of understanding tersebut. Pertama, *MoU* tersebut memiliki potensi benturan hukum dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia karena berpotensi lahirnya persaingan tidak sehat. Kedua, adanya potensi kerugian negara dalam proses pelaksanaan *memorandum of understanding* tersebut karena jumlah nilai tidak dicantumkan tidak jelas. Ketiga, *MoU* tersebut menunjukkan keberpihakan negara terhadap pemanfaatan perangkat lunak komputer di Indonesia di Indonesia.

Argumen-argumen pemerintah yang masih dapat dipertentangkan karena jauh dari realitas sebenarnya. Tidak heran bila kemudian pilihan pemerintah ini mendapat tentangan dari kelompok masyarakat yang berasal dari LSM *ICTWatch* dan Komunitas *Open Source Software* Indonesia, DPR RI, dan KPPU. Masyarakat dan KPPU melihat *memorandum of understanding* ini akan merugikan pemerintah dan meningkatkan ketergantungan terhadap *Microsoft*. DPR RI berpandangan pemerintah melakukan *memorandum of understanding* ini secara sembunyi-sembunyi dan berpotensi merugikan negara. Ketiga kelompok tersebut menyatakan menolak dan meminta pemerintah untuk membatalkan *memorandum of understanding* tersebut. Meskipun *memorandum of understanding* tersebut cenderung merugikan pemerintah, namun herannya ia tetap mau menandatangani hal tersebut. Hal ini juga merupakan sebuah misteri yang dituntut oleh ketiga kelompok tersebut untuk dibongkar. Masyarakat tampil sebagai komplementer sebagai pengoreksi sikap negara tersebut. Kondisi memunculkan kondisi dimana masyarakat harus berhadapan *vis a vis* dengan negara yang terkooptasi oleh kepentingan modal. Pemikiran tersebut mendorong penelitian ini untuk melihat posisi serta argumentasi negara dan masyarakat pasca penandatanganan *MoU* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* pada tahun 2006.

Inkonsistensi negara dalam mendukung Indonesia, *Go Open Source* ! di Indonesia menjadi sebuah fakta menarik untuk dikaji. Perubahan sikap negara tersebut tentunya pasti disertai argumentasi dan dasar pemikiran yang jelas. Penolakan atas Memorandum of Understanding tersebut juga memiliki alasan yang dapat diterima. Berdasarkan hal tersebut penelitian ini berusaha untuk mengetahui, *Bagaimana posisi negara dan masyarakat pasca Memorandum of Understanding Pemerintah Indonesia dengan Microsoft pada tahun 2006 ?*

Metode Penelitian

Penelitian ini berusaha mengetahui posisi serta argumentasi negara dan masyarakat dalam *Memorandum of Understanding* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* tahun 2006. Hal ini mendorong jawaban yang diinginkan bukan “ya” atau “tidak” melainkan sebuah penjelasan dinamika posisi negara dan masyarakat di Indonesia khususnya dalam bidang perangkat lunak komputer. Pemikiran tersebut mendorong penggunaan metode penelitian studi kasus yang mengarah kepada penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian ini menggunakan pendekatan kritis.

Hal tersebut direfleksikan dari posisi yang terbangun antara masyarakat, DPR RI, KPPU dan Pemerintah pasca penandatanganan *MoU* Pemerintah dan *Microsoft*. Ada proses dialektika yang terjadi antara kelompok-kelompok tersebut setelah *memorandum of understanding* tersebut ditandatangani dan diketahui oleh publik. Bahkan penelitian ini berusaha melihat fragmen-fragmen posisi negara dan masyarakat yang terjadi sebelumnya namun dipandang mempengaruhi kasus tersebut dalam perspektif ekonomi politik dengan metode studi kasus. *Memorandum of Understanding* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* ini dukung dengan dokumen-dokumen resmi pemerintah dan *non-governmental organization*, berita-berita dan artikel-artikel dari media massa online maupun konvensional, dan data-data sekunder yang diperoleh dari dunia internet.

Rentang waktu antara penelitian dengan objek penelitian memunculkan berbagai keterbatasan. Perubahan posisi dan struktur dari para pembuat *memorandum of understanding* menjadi kendala penelitian ini. Hal tersebut yang mendorong penggunaan analisis data sekunder sebagai acuan utama penelitian. Neuman (1999; 387) menerangkan bahwa teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan menggunakan data yang telah digunakan oleh penelitian sebelumnya untuk mencapai tujuan penelitian yang berbeda dengan sebelumnya. Referensi tersebut dapat berbentuk penelitian – penelitian terdahulu, buku, dokumen, jurnal, film baik dalam format digital maupun konvensional. Studi Kepustakaan tersebut diharapkan dapat menjadi utama dalam menjawab rumusan masalah serta tujuan penelitian. *Memorandum of Understanding* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* ini dukung dengan dokumen-dokumen resmi pemerintah dan *non-governmental organization*, berita-berita dan artikel-artikel dari media massa online maupun konvensional, dan data-data sekunder yang diperoleh dari dunia internet.

Neuman menerangkan perlu dilakukan langkah-langkah pengujian, pengkategorian, pentabulasian maupun pengkombinasian kembali bukti-bukti untuk menunjuk proposisi awal suatu penelitian. Ada tiga tahapan analisis yang digunakan untuk mencapai jawaban rumusan penelitian. Langkah – langkah tersebut antara lain *argumentation building*, *pattern case*, *times series comparative*.

Langkah pertama, *argumentation building*, membangun penjelasan tentang kasus-kasus yang sebelumnya terjadi. Bagian ini mencoba menarik perkembangan *Memorandum of Understanding* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* kepada tataran yang bersifat lebih makro. Hal ini dilakukan dengan menggambarkan kompleksitas pengaturan hak kekayaan intelektual dan perangkat lunak komputer.

Kedua, *pattern case*, langkah ini bertujuan membuat pola berdasarkan kasus-kasus sebelumnya telah ada. Berdasarkan argumen masing – masing kasus, maka peneliti membangun pola dan mengaitkannya dengan *Memorandum of Understanding* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft*, berdasarkan runutan waktu. Hal ini bertujuan untuk melihat pola dan perubahan yang terjadi.

Ketiga, *times series comparative*, merupakan langkah terakhir dalam analisis data. Pada tahapan ini, peneliti harus melakukan analisis data berdasarkan pola yang telah tersusun dengan menggunakan serangkaian teori yang telah dirujuk pada kerangka pemikiran. Hal ini bertujuan untuk menemukan jawaban dari tujuan penelitian dan membuat hasil temuan lebih bermakna.

Hasil Penemuan dan Pembahasan

1. *Government to Business* dalam Bingkai Posisi Negara dan Masyarakat

Posisi *Government to Business* kerap kali dianggap tidak penting. Ia sama sering disamakan dengan peristiwa-peristiwa biasa lainnya. Kejadian tersebut sudah menjadi sebuah rutinitas yang muncul di kolom atau rubrik ekonomi dalam media massa. Perjanjian, kontrak, posisi, dan lelang merupakan hal yang umum mengisi berita ekonomi baik di koran, majalah, maupun media *online*. Ia tidak lebih hanya merupakan komoditas berita menjadi perhatian pihak-pihak tertentu yang memiliki minat dan kepentingan di bidang ekonomi.

Government to Business bukan sekedar merupakan gabungan kata, melainkan merupakan posisi yang terjadi diantara antara pemerintah dan dunia usaha. Secara sederhana *government to Business* dapat diartikan urusan profesional yang dilakukan antara perusahaan dan badan pemerintah daerah, kota atau nasional, yang biasa berupa penentuan dan evaluasi kebutuhan instansi pemerintah, penciptaan dan penyampaian proposal dan penyelesaian pekerjaan yang dikontrakan³. Pengertian tersebut memberikan batasan bahwa *government to Business* meliputi kerja-kerja profesional yang berkaitan dengan urusan pemenuhan kebutuhan pemerintah dan dunia usaha. Hal tersebut kemudian diformulasikan dalam bentuk kebijakan atau perjanjian baik yang sifatnya mengikat maupun tidak mengikat.

Meskipun pandangan ini benar, tetapi tidak seutuhnya dapat diterima. Ada perpaduan kata yang membentuk istilah tersebut yakni *Governement* dan *Business*. *Government* merujuk kepada pemerintah yang secara legal diakui oleh rakyat. Ia merupakan organ yang dibentuk oleh rakyat untuk memenuhi dan memfasilitasi kepentingan serta kebutuhan rakyat itu sendiri. Persepsi ini kemudian melahirkan pandangan bahwa tindakan yang dilakukan oleh pemerintah selayaknya berpihak dan merupakan representasi kepentingan rakyat. Sayangnya, pilihan-pilihan yang dibuat oleh pemerintah kerap kali menciderai kepentingan rakyat itu sendiri.

Pemerintah suatu pasar politik yang menyaring permintaan dan kepentingan kelompok – kelompok dan individu – individu yang bersaing. Dua pandangan berlaku secara luas. Di satu sisi, badan-badan negara yang netral menengahi konflik yang berasal dari persaingan partai dan kelompok. Di sisi lain, badan negara berfungsi

sebagai basis kekuatan politik; persaingan di antara badan – badan tersebut (Chicote, 2002; 262). Pemerintah mempunyai tanggung jawab untuk memberikan manfaat kepada rakyatnya lewat berbagai kebijakan yang berpihak kepada kepentingan rakyat untuk mewujudkan kesejahteraan sosial tanpa adanya perlakuan diskriminatif karena jika tidak akan bertentangan dengan prinsip – prinsip dasar hak asasi manusia yang harus dilindungi dan dipenuhi oleh negara (Kurniawan dan Puspitosari, 2012; 111)

Kenyataan tersebut mengantarkan pada sebuah pemahaman bahwa pemerintah wajib untuk membela kepentingan rakyat. Pilihan-pilihan yang dilakukan oleh pemerintah jelas menyangkut hajat hidup orang banyak karena ia merupakan pengejawantahan amanat bersama individu-individu yang bernaung pada suatu wilayah. Meskipun ia wajib memberikan perhatian kepada rakyat, ia bukan merupakan ruang vakum karena banyak pihak merebutkan pengaruhnya demi kepentingannya masing-masing. Hal ini menjadi penting karena pilihan-pilihan yang dibuat menggambarkan kepada siapa pemerintah berpihak. Sikap tersebut dapat berwujud kebijakan, produk perundang-undangan maupun hingga berupa perjanjian-perjanjian yang dibuatnya dapat menjadi tafsir keberpihakan pemerintah.

Business atau lazimnya dipahami sebagai dunia usaha dalam konteks ini, Wahyuni (2010) melihat mereka memiliki orientasi memupuk keuntungan untuk diri sendiri atau kepentingan kelompok – kelompok yang tergabung dalam payung organisasi tertentu merupakan tujuan kelompok pemodal ini. Ia berpandangan Untuk melancarkan gerak usahanya maka pemilik modal biasanya banyak melakukan pendekatan dengan negara dan memandang masyarakat secara luas sebagai konsumen dan potensial bagi pengembangan modal mereka. Meskipun pandangan ini juga tidak dapat diterima seutuhnya karena dunia usaha juga berperan dalam kemajuan ekonomi, ia tidak mungkin dilepaskan dari sifat dasarnya yang *greedy*.

Government to Business akhirnya tidak bisa dilihat sebagai kejadian yang biasa. Tindakan pemerintah yang menyangkut hajat hidup orang banyak menjadi sebuah nilai berita tersendiri. Media berperan untuk mengawal posisi *Government to Business* karena setiap tindakan yang dilakukannya berpengaruh pada orang banyak. Jangan sampai posisi diantara kedua agen tersebut justru menciderai kepentingan publik. Pemberitaan tentang *government to Business* kerap kali menyangkut sejumlah nilai uang, sehingga menjadi wajar menjadi perhatian khalayak dan dunia usaha itu sendiri. Belum lagi persaingan bisnis yang kerap dalam dunia usaha, informasi tentang posisi antara dua agen ini menjadi penting. Bukan menjadi rahasia bahwa publikasi media menjadi ajang untuk saling menjatuhkan dalam dunia usaha. Pada titik inilah akhirnya pemberitaan *government to Business* menjadi sesuatu hal penting karena posisi ini berkaitan sejumlah nilai uang dan menyangkut hajat hidup orang banyak.

Pada titik ini kemudian masyarakat tumbuh menjadi dua entitas yang berbeda. Ada kelompok masyarakat yang hanya pasrah dan keadaan menjadi korban eksploitasi kapital yang difasilitasi negara. Meskipun hal tersebut menjadi keadaan yang cenderung dominan terjadi dalam situasi tersebut, ada kelompok masyarakat yang muncul dan tumbuh sebagai kekuatan penyeimbang negara dan pasar. Kelompok ini sering dimaknai sebagai *civil society*. Keadaan tersebut condong kepada pandangan Diamond

(2003) yang mengarahkan bahwa *civil society* membawa nilai-nilai otonom dari institusi negara, swadaya, sukarela, dan lahir dari semangat kolektif untuk membangun keterbukaan bersama antara negara dan rakyat.

Konstruksi sangat besar dalam penguatan *civil society*, dalam arti yang dikatakan Abraham Lincoln, yaitu suatu pemerintahan "dari rakyat, oleh rakyat dan, untuk rakyat". Dengan semua dikembalikan kepada rakyat maka rakyat mempunyai ruang untuk memperkuat *civil society* karena ia akan menjadi perisai dalam posisi antara negara dan warga negara. Dengan perisai yang kuat, rakyat akan relatif merasa aman. Dengan perisai yang kuat, negara tidak dengan mudah bertindak semena – mena kepada rakyat. Perisai itulah yang bisa melindungi rakyat dari kerakusan negara yang bisa menimbulkan eksese dan dengan perisai itu pula rakyat melindungi dirinya dan menaikkan posisinya dihadapan negara (Yusron, 2002; 24 – 25).

Sayangnya, dalam konteks *Government to Business*, masyarakat lebih cenderung berhadapan *vis a vis* dengan negara. Wahyuni (2010) menyatakan negara diwujudkan dalam beragam atribut bersama yang dihargai dan diagungkan oleh seluruh masyarakat. Dalam posisinya dengan kelompok masyarakat (*civil society*) negara menggunakan dominasinya dan sering mengatasnamakan publik dalam berbagai kebijakannya. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa *Civil society* dalam artian masyarakat seringkali keberadaanya tak disadari. Dengan sendirinya dalam posisinya dengan kelompok lain kelompok *civil society* seringkali berhadapan secara langsung dengan negara dan dalam banyak hal bersikap kritis terhadap kepentingan pemilik modal.

Negara sejatinya akan melakukan kontrol dalam berbagai bidang. *Civil society* yang sadar akan monopoli negara akan mencari celah untuk tetap mempertahankan dan memperjuangkan kepentingan – kepentingannya. Celah tersebut menimbulkan tindakan – tindakan sosial baru. Sebaliknya negara akan berusaha memperluas dominasi terhadap *civil society*. Repetisi dari setiap tindakan sosial tersebut menimbulkan alternatif – alternatif struktur dan pola posisi. Giddens (1999; 91) menerangkan posisi negara dan *civil society* merupakan proses tarik menarik kepentingan. Masing – masing memiliki kepentingan dalam pemenuhan keinginannya. Meskipun negara sebenarnya merupakan alat pemenuhan keinginan masyarakat, ia sering saja bersinggungan dengan hak – hak . Dalam pandangan Giddens masyarakat memiliki tiga hak yang sering dipertentangkan dengan negara yakni, hak untuk bebas (*civil rights*), hak politik (*political rights*), dan hak di bidang ekonomi (*economics rights*). Ketiga hal tersebut akan selalu bersinggungan dengan kepentingan negara karena ia memiliki sifat dasar untuk memonopoli, memaksa dan mencakup semua. Giddens menyebut kepentingan negara ini dengan *surveillance*.

Pada tataran ideal Giddens (1999; 91) tidak menempatkan negara dan masyarakat dalam posisi yang bertentangan. Ia menempatkan masyarakat tidak dalam posisi yang berseberangan melainkan bersifat komplementer. Negara dan *civil society* merupakan dua agen yang saling mengingatkan. Setiap agen memiliki wilayah dan porsinya masing – masing. Batasan ini tidak tegas karena setiap agen dapat memasuki wilayah agen lain dengan prasyarat demi kebaikan bersama dan tidak ada kepentingan mendominasi. Giddens menempatkan keduanya dalam posisi kemitraan.

Untuk mendapat sesuatu yang ideal merupakan hal yang utopia. Negara maupun masyarakat berisikan manusia yang dinamis dan selalu berubah. Untuk mendapatkan hubungan yang seimbang nyaris tidak mungkin. Hal yang dapat dilihat adalah perubahan posisi yang terjadi diantara mereka dari waktu ke waktu. Sifat – sifat yang diuraikan tersebut merupakan kecenderungan yang terjadi pada posisi keduanya. Pola posisi bersifat dinamis karena masing – masing berusaha menempatkan kepentingannya secara dominan. Posisi mereka saling dipertukarkan satu sama lain bergantung pada realitas yang ada.

Pandangan tersebut bukan hanya kajian bersifat teoritis, fakta di Indonesia menjadi bukti bagaimana kekuatan ekonomi mengooptasi negara sebagai alat kepentingannya. Masyarakat kemudian berhadapan dengan negara yang menjadi *proxy* moda kapitalis. Pada masa pemerintahan Presiden Megawati Soekarno Putri, lima kementerian yang terdiri dari Kementerian Ristek, Depkominfo, Kementerian Hukum dan HAM, Kementerian Negera PAN, dan Depdiknas menyepakati deklarasi bersama *Indonesia, Go Open Source !* pada tahun 2004. Negara berupaya mendorong instansi-instansi pemerintah, swasta, dan masyarakat untuk menggunakan perangkat lunak berbasis *open source software*. Hal tersebut upaya pemerintah untuk mendorong segenap komponen masyarakat untuk menggunakan *software* legal dan meninggalkan pembajakan. Pilihan jatuh kepada *open source software* karena perangkat lunak jenis ini relatif lebih murah bahkan gratis jika dibanding *proprietary software*. Pemanfaatan teknologi *open source* juga memberikan peluang Indonesia untuk membangun kemandirian teknologi. *Open source* memberikan keleluasaan untuk menggunakan, mengembangkan, dan menyebarkan *source code* maupun produk turunannya, sehingga pemerintah, masyarakat, dan swasta mampu mengembangkan teknologi tanpa harus terkendala mekanisme HaKI yang rumit dan pembayaran lisensi atau paten teknologi.

Meskipun *Indonesia, Go Open Source !* tersebut masih berjalan hingga sekarang, sayangnya euphoria tersebut seperti hanya seumur jagung. Pergantian kekuasaan seperti telah merubah aras pendekatan pemanfaatan dan pengembangan *software* di Indonesia. Presiden Soesilo Bambang Yudhoyono melalui Menteri Komunikasi dan Informasi Sofyan Djalil menandatangani *Memorandum of Understanding* dengan *Microsoft* pada November 2006. Kerjasama ini memiliki semangat yang serupa dengan *Indonesia, Go Open Source*. Kedua belah pihak sepakat untuk mendorong penegakan HaKI. Pemerintah diajak untuk menjadi contoh dalam pemanfaatan perangkat lunak secara legal dengan rencana akan membeli setelah melakukan pendataan dan survei jumlah perangkat bajakan di lingkungan pemerintah. Negara juga diharapkan untuk mendorong penegakan HaKI melalui tindakan-tindakan preventif dan represif. *Microsoft* juga berkenan memberikan hibah berupa perangkat keras dan lunak komputer kepada Indonesia dan mendukung program-program pemerintah salah satunya National Single Windows.

Penandatanganan ini *Memorandum of Understanding* ini memiliki irisan dengan *Indonesia, Go Open Source !* yakni kedua ingin mendorong pemanfaatan HaKI secara legal dan pengembangan teknologi di Indonesia. Selintas tidak ada persoalan yang

muncul dari *Memorandum of Understanding* ini, justru ia diharapkan mampu berjalan beriringan dengan *Indonesia, Go Open Source*. Sayangnya, harapan tersebut jauh dari kenyataannya. Keduanya memiliki basis pandangan HaKI yang bertolak belakang. *Open source* memiliki kebebasan penggunaanya untuk menggunakan, mengembangkan, dan menyebarluaskan source code program berbeda dengan *proprietary software* yang menutup *source code software* dan menempatkan pihak lain sebagai pengguna dan atau pihak yang memanfaatkan lisensi dengan sejumlah syarat dan ketentuan. Perbedaan pandangan tersebut menyebabkan keduanya sulit bertemu dalam pengembangan *software*, bahkan masing-masing berusaha mengalienasi yang lain. Keduanya merupakan kompetitor bagi satu sama lain, baik secara ideologis maupun praktis dalam ranah global. Hal ini berbeda dengan pemerintah berusaha mensinergikan kedua pandangan tersebut untuk memerangi pembajakan. Sikap akomodatif pemerintah ini kemudian menjadi kejanggalan, kepada siapa sebenarnya negara berpihak ?

Ada beragam sistem operasi dan perangkat lunak komputer yang beredar di pasar, namun pemerintah justru memilih bekerja sama dengan *Microsoft* pada tahun 2006. Jatuhnya pilihan pemerintah kepada *Microsoft* tentunya mengundang pertanyaan, apa yang menjadi alasan pemerintah memilih *Microsoft* ? Isu pembajakan perangkat lunak menjadi pintu masuk *Memorandum of Understanding* tersebut. Hal ini yang menjadi dalil yang digunakan oleh pemerintah maupun *Microsoft* sebagai landasan melakukan kerjasama. Pemerintah beralasan bahwa tingginya tingkat pembajakan yang ada di dalam negeri telah menghambat perdagangan internasional yang dilakukan Indonesia. Pemerintah juga telah meratifikasi perjanjian-perjanjian internasional mengenai HaKI sebagai hukum positif yang berlaku di Indonesia. Negara juga telah membuat perundang-perundangan yang menjadi aspek formal².

2. Ekonomi Politik Perangkat Lunak Komputer

New media kerap kali dipandang sebagai sesuatu yang sempit. Tidak jarang ia dipahami hanya sebagai segala sesuatu yang berkaitan dengan internet. Hal ini tentu menjadi lumrah karena kehadiran internet telah mengubah cara manusia untuk berkomunikasi. Sulit mengategorikannya ke dalam bentuk-bentuk media konvensional

² Indonesia memiliki peraturan perundang-undangan HaKI yang meliputi; Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Perubahan Undang-undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang No. 7 tahun 1987 (UU Hak Cipta); dalam waktu dekat, Undang-undang ini akan direvisi untuk mengakomodasikan perkembangan mutakhir dibidang hak cipta; (1) Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Perubahan Undang-undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang No. 7 tahun 1987 (UU Hak Cipta); dalam waktu dekat, Undang-undang ini akan direvisi untuk mengakomodasikan perkembangan mutakhir dibidang hak cipta; (2) Undang-undang No. 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman; (3) Undang-undang No. 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang; (4) Undang-undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri; (5) Undang-undang No. 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu; (6) Undang-undang No. 14 Tahun 2001 tentang Paten (UU Paten); dan (7) Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek

seperti surat kabar, radio, dan televisi. Ia memiliki kelebihan dari ketiga media tersebut. Ia mampu menampilkan teks, audio, dan video secara bersamaan. Belum lagi interaktivitas yang dimilikinya menjadi sesuatu yang tak mungkin dijangkau oleh media-media sebelumnya. Wajar bila kemudian *new media* diartikan secara sempit sebagai internet.

Paradigma ini kemudian menimbulkan sebuah keengganan untuk mengeksplorasi sisi-sisi lain dari *new media*. Pandangan yang sempit membelenggu kesempatan yang menghadirkan kajian yang lebih luas tentang *new media* karena pembahasan lebih banyak ditujukan kepada internet. Meskipun kurang arif bila kajian terhadap internet itu dianggap sempit karena ada multipersepsi dalam melihat internet itu sendiri, tetapi terlalu banyak memberikan perhatian pada internet, menyempitkan makna *new media* itu sendiri. Padahal banyak hal mungkin dikaji untuk mengembangkan kajian *new media*. Mansell (2004) mengungkapkan tanpa penelitian yang memberikan tempat pusat kekuasaan sebagai masalah utama dalam studi media baru, manusia hanya bisa berspekulasi tentang bagaimana ketidaksetaraan dapat direproduksi dan kemudian dilihat sebagai hal yang "alami" hasil inovasi di teknologi baru media.

Mansell (2004) memberikan sebuah kerangka berpikir yang dapat membantu untuk membawa *software* komputer sebagai kajian ekonomi politik media baru. Mansell mengatakan ekonomi politik media baru akan bertanya tentang konsekuensi untuk kapasitas media baru untuk menengahi kehidupan masyarakat dengan cara yang menciptakan ketidaksetaraan sosial dan ekonomi. Ia menegaskan bahwa kajian ekonomi politik media baru menekankan pada kajian pada struktur kekuasaan yang merujuk kepada kontrol dan eksploitasi-eksploitasi pada pihak lain. Mansel menekankan pembahasan produksi dan konsumsi media baru merupakan bentuk komoditas dapat berupa penggunaan Hak Kekayaan Intelektual (HaKI), pengendalian akses, promosi usang, penciptaan dan penjualan penonton, dan dengan mendukung beberapa jenis media baru atas orang lain. Kemudian menurutnya, pada saat yang sama, ada kecenderungan resistensi dari banyak jenis dan tanda-tanda dari kontra ke mode dominan media baru dan konsumsi, misalnya, dalam beberapa jenis media alternatif gerakan dan dalam gerakan perangkat lunak *open source*.

Hal serupa lazim berlaku terhadap komputer. Kajian terhadap komputer lebih cenderung terhadap masalah-masalah yang bersifat teknis. Ia sulit dipandang sebagai objek kajian *new media* karena dianggap tidak memenuhi syarat interaktifitas. Komputer yang tidak terhubung dengan jaringan internet tidak dapat dikategorikan sebagai *new media*. Ia hanya merupakan mesin yang berfungsi membantu pekerjaan manusia. Mungkin pandangan ini masih dapat diterima ketika komputer masih berupa mesin-mesin elektronik yang besar seperti era awal pengembangannya namun perspektif tersebut kurang relevan untuk saat ini. Teknologi ini telah bertransformasi dalam bentuk-bentuk yang lebih kecil dan mampu mengerjakan berbagai tugas secara bersamaan. Hal ini tentu berbeda dengan era awal pengembangannya dimana komputer hanya diciptakan untuk tugas-tugas tertentu.

Komputer kini hadir dengan berbagai bentuknya pada hampir setiap ruang kehidupan manusia moderen. Ia telah bertransformasi menjadi perangkat multimedia.

Bukan hal yang asing lagi bila ada individu yang dapat mengetik surat, mendengarkan musik, atau menonton film secara bersamaan dengan menggunakan komputer. Mesin ini kemudian bertransformasi menjadi unsur esensial bagi media baru (*new media*). Segala ingatan atau memori tentang tempat, ruang, sudut, hingga jalan kini diambil alih oleh ingatan komputer yang dapat menyimpan, mengingat dan menanyakan kembali segala hal (Pilliang, 2011; 231). Maka, media baru (*new media*) tidak mungkin lahir tanpa komputer. Tidak heran bila ada orang mengatakan bahwa fungsi komputer bagi media baru adalah katalisator. Kesadaran akan fungsi komputer sebagai katalisator media baru menjadikan komputer sebagai wahana yang bisa memberikan informasi (Abrar, 2003; 37 – 38).

Komputer telah bermetamorfosis menjadi tidak hanya menjadi alat produksi manusia, melainkan juga distribusi, dan konsumsi. Dalam konteks komunikasi, perangkat ini telah menjelma menjadi bagian dari sistem produksi, distribusi, dan konsumsi pesan. Manusia saat ini telah meninggalkan mesin ketik kemudian beralih menggunakan aplikasi perkantoran pada komputer untuk pengolahan kata. Hasilnya kemudian dapat ditransformasikan ke dalam melalui media-media seperti compact disk atau jaringan komputer (internet). Hasilnya kemudian dikonsumsi melalui komputer baik berupa tablet, komputer konvensional atau bentuk konvergen seperti smartphone. Konteks inilah yang digunakan penelitian ini untuk membawa komputer kepada ke dalam kajian ilmu komunikasi.

Selanjutnya, *new media* sebagai teknologi menurut Rogers (1986; 1-2) memiliki tiga hal yang menyusunnya yakni, *hardware*, *software*, dan manusia. Jika dilihat kenyataannya, komputer memiliki ketiga hal tersebut. *Hardware* atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan perangkat keras adalah komponen komputer yang dapat dilihat dan diraba. Manusia merupakan instrumen pelaksana sekaligus pengguna yang menjalankan komputer. Teknologi sendiri tidak dapat berjalan sendiri tanpa kehadiran manusia. *Software* adalah istilah generik untuk koleksi kode yang berisi instruksi-instruksi yang diproduksi oleh komputer. Ia merupakan aplikasi yang menjalankan sejumlah perintah yang diminta oleh manusia. *Software* komputer merupakan ruh dari komputer.

Pada perkembangannya *software* tidak lagi dapat dipandang sebagai salah satu bagian yang menyusun komputer, melainkan juga merupakan sebuah industri. Meskipun ada banyak *software* yang dibangun orang per orang, secara keseluruhan ia tetap membutuhkan investasi yang besar dan banyak orang yang mengembangkannya. Pavlik (1996) dalam bukunya *New Media Technology* menyebutkan bahwa *software* merupakan salah satu komponen yang merubah cara manusia memproduksi, distribusi, menyimpan dan menampilkan pesan. *Software* memiliki peran vital dalam sistem produksi hingga konsumsi pesan saat ini, sehingga tidak salah bila menempatkan *software* komputer sebagai dalam objek penelitian dengan perspektif ekonomi politik.

Proprietary software yang merujuk kepada pengembangan *software* yang bersifat tertutup merupakan hasil pengembangan perusahaan-perusahaan *software*. Meskipun tidak semua produk-produk *proprietary software* bersifat berbayar, namun pengguna tetap tidak diizinkan diperkenankan untuk membuka, mengubah, mengembangkan atau menyebarkanluaskan source code atau produk turunannya tanpa

izin dari pihak pengembang. Sesuatu yang berbeda dengan produk-produk non *proprietary software* yang lazim dikenal dengan *Free/Open source software*. Kelompok ini memberikan kesempatan kepada pengguna untuk membuka, mengubah, mengembangkan, dan menyebarkan *source code software* yang diperolehnya. Meskipun memang tidak seluruh produk non *proprietary software* serta merta bersifat terbuka secara utuh, tetapi pihak lain cenderung dapat memanfaatkannya secara gratis.

Keduanya memiliki basis pandangan yang berbeda atas pemanfaatan dan pengembangan perangkat lunak komputer, sehingga keduanya sulit untuk diselaraskan. Hal yang berbeda terjadi di Indonesia, dimana pemerintah mencoba menjalankan kedua hal yang bertentangan secara beriringan. Pada tahun 2004, pemerintah telah mencanangkan *Indonesia, Go Open Source*, sebuah upaya legalisasi penggunaan *software* di Indonesia dengan menggunakan perangkat lunak berbasis *open source*. Sikap yang berbeda kemudian diambil oleh pemerintah pada tahun 2006 dengan menandatangani kerjasama dengan *Microsoft* yang merupakan salah satu perusahaan *proprietary software*. Pilihan ini kemudian ini muncul karena pemerintah berasumsi tidak dapat mengembangkan salah satu perangkat saja. Keduanya perlu diberikan kesempatan yang sama untuk mengembangkan teknologi. Ia juga berasumsi bahwa upaya legalisasi *software* melalui *open source* membutuhkan waktu cukup panjang, sedangkan Indonesia sendiri berada dalam tekanan internasional karena tingginya pembajakan yang ada di negeri ini. Hal ini mendorong pemerintah untuk melakukan langkah cepat untuk mencegah sanksi perdagangan yang bersifat unilateral antar maupun multilateral.

Perubahan sikap negara ini kemudian mendapat tentangan dari masyarakat, DPR, dan KPPU. Mereka berasumsi bahwa pilihan pemerintah ini tidak tepat. Ketiga kelompok tersebut kemudian meminta pemerintah untuk membatalkan dan tidak melanjutkan kerjasama sama tersebut. Kesepakatan yang dibuat oleh pemerintah dan *Microsoft* berpotensi merugikan Indonesia. Isi *Memorandum of Understanding* tersebut berpeluang menciptakan ketergantungan Indonesia terhadap perangkat-perangkat buatan *Microsoft*. Hal tersebut juga berpotensi melemahkan semangat *Indonesia, Go Open Source*. Langkah harmonisasi pengembangan perangkat lunak juga dipandang kurang tepat karena tidak mungkin menjalankan dua konsep pengembangan *software* yang berbeda secara bersamaan.

Keadaan tersebut menggambarkan bahwa perangkat lunak dalam kajian ini tidak hanya dipandang sebagai alat yang mampu mengembangkan kemampuan manusia dalam berkomunikasi, melainkan ia juga merupakan sebuah komoditas yang dapat dipertukarkan. Ia merupakan sebuah industri yang padat modal dan banyak orang. Pada dimensi lain, ia merupakan sesuatu yang bersifat aplikatif digunakan manusia. *Software* komputer juga merupakan sebuah komoditas dengan segala kerumitan pengaturannya. Perangkat lunak komputer memiliki implikasi sosial ekonomi karena menyangkut sejumlah nilai uang. Sesuatu yang mengantarkan pemikiran bahwa perangkat lunak merupakan dunia tersendiri sebagai sebuah komoditas dan memiliki kompleksitas penganturan dan posisi manusia sebagai aktor utama teknologi. Pada

kasus ini *software* komputer telah menciptakan posisi-posisi antar manusia yang direpresentasikan dalam agen negara, masyarakat, dan para pemilik modal.

Hal tersebut senada dengan Mansell yang meletakkan ekonomi politik *new media* pada tiga poin yakni mengenai struktur kekuasaan, komodifikasi produk-produk *new media*, dan berbagai cara untuk mempertahankan kontrol atas pihak lain. Pandangan ini juga sejalan dengan pemikiran Mosco (2009) yang memberikan tiga pintu masuk dalam memahami ekonomi politik komunikasi dalam konteks yang lebih luas yakni komodifikasi³, spasialisasi⁴, dan strukturasi. Pintu masuk tersebut merupakan parameter yang digunakan untuk mengukur proses sosial dalam masyarakat yang terjadi dengan perspektif ekonomi politik. Ketiga pintu masuk tersebut merupakan satu kesatuan, namun tidak mungkin dalam kasus yang dikaji, salah satu aspek lebih menonjol. Strukturasi kemudian menjadi titik tekan dalam penelitian ini karena diharapkan mampu menjawab pertanyaan rumusan penelitian tentang posisi negara dan masyarakat. *Strukturasi*⁵ sendiri adalah proses penciptaan struktur dan agen dimana manusia menjadi mediumnya. Ia digunakan untuk melihat hubungan struktur dan tindakan. Mosco berusaha melihat posisi kekuasaan yang terjadi antar-agen dan struktur yang diciptakan oleh agen.

Pemahaman tersebut mengantarkan pemikiran bahwa pendekatan strukturasi⁶ dalam membahas posisi yang terbentuk setelah *Memorandum of Understanding*

³ Mosco (2009; 129) menerangkan komodifikasi sebagai, "the process of transforming use values into exchange values" Komodifikasi kerap diidentikan dengan komersialisasi, padahal keduanya merupakan dua hal yang berbeda. Komersialisasi selalu merujuk pada nilai tukar ekonomi, sedangkan komodifikasi memiliki nilai tukar yang luas. Nilai tukar yang ditekankan komodifikasi tidak selalu bersifat ekonomi. Ia dapat berbentuk kekuasaan, kepentingan, informasi. Bentuk nilai tukar tersebut ditentukan oleh pelaku komodifikasi. Komodifikasi merupakan penjelasan bahwa ada kekuatan kapital yang melingkupi aktor komunikasi. Ia tidak dapat lepas dari kepentingan ekonomi.

⁴ Mosco (2009; 159) menjelaskan spasialisasi sebagai berikut, "The process of overcoming the constraints of space and time in social life" Pengertian spasialisasi tersebut memang sederhana, tetapi ia memiliki makna yang luas. Ia dapat mencakupi segala cara yang mungkin untuk dilakukan untuk meretas kendala ruang dan waktu. Spasialisasi dapat diartikan dengan penggunaan teknologi atau perubahan struktur untuk menjangkau masalah yang ada. Penggunaan spasialisasi dalam ekonomi politik komunikasi bertujuan untuk mengurai usaha – usaha yang dilakukan oleh agen atau aktor dalam kehidupan sosial untuk mengatasi rintangan tersebut.

⁵ Konsep strukturasi diambil dari pemikiran Anthony Giddens tentang agen dan struktur. Penggunaannya didasari pemikiran bahwa ekonomi politik melihat keseluruhan aktivitas sosial dan struktur sosial yang menjadi objek kajian, sehingga pemisahan antaran struktur dan actor dinilai kurang tepat. Strukturasi dipandang mampu menjembatani perbedaan pandangan yang menekankan pada aktor atau struktur saja. Untuk penjelasan lebih lanjut dalam dilihat pada Teori Strukturasi karya Anthony Giddens.

⁶ Ide penggunaan teori strukturasi dalam membahas relasi negara dan masyarakat terinspirasi dan diadaptasi dari tesis Munafrizal Manan Pada Program Pascasarjana Ilmu Politik Universitas Gadjah Mada dengan judul Hubungan

Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* pada 2006. Pilihan tersebut jatuh karena *memorandum of understanding* ini kemudian menjadi ruang interaksi antar agen negara dan masyarakat. Titik tekan penelitian ini mencoba menggunakan strukturasi dalam posisi negara dan masyarakat. Pemerintah sebagai representasi negara dianggap membuat pilihan tidak tepat dengan bekerjasama dengan *Microsoft* karena tindakan tersebut hanya melahirkan ketergantungan TIK khususnya perangkat lunak kepada perusahaan *proprietary software* tersebut. Kelompok masyarakat melalui lembaga formal negara seperti KPPU, DPR, RI mendorong pemerintah untuk membatalkan *memorandum of understanding* tersebut. Mereka juga melakukan tekanan terhadap pemerintah melalui media massa dan media baru seperti berbagai *mailing-list* dan *blog*. Pendekatan ini juga diharapkan mampu untuk melihat posisi yang terbangun antara negara dan masyarakat dalam kasus tersebut.

Penelitian ini memberikan fokus kepada posisi negara dan masyarakat dalam *MoU* Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* 2006, tetapi tidak melupakan akar dasar ekonomi politiknya. Kajian ekonomi politik diharapkan mampu mengungkap fragmen-fragmen yang tercecer kemudian mengangkatnya menjadi satu kesatuan cerita yang utuh karena ada yang memandang bahwa kasus ini bersifat ahistoris. Padahal kasus ini merupakan sebuah rangkaian panjang persaingan *open source software* dan *proprietary software* yang kemudian mengerucut pada level nasional. *Memorandum of understanding* ini bukan hanya menyangkut persoalan teknologi melainkan juga sosial, ekonomi, budaya bahkan ideologi, sehingga sulit menakarnya dalam satu perspektif. Perlu adanya harmonisasi dengan mengangkat masalah-masalah yang kontekstual dengan kasus tersebut sehingga mampu membingkai dialektika masalah dalam kasus tersebut. Negara menjadi ajang kontestasi kekuatan keduanya untuk saling menunjukkan eksistensinya, sayangnya pemerintah Indonesia terlihat gamang menentukan pilihannya. Praktik-praktik sosial yang terjadi pada kasus tersebut kemudian menariknya kepada analisis kritis untuk memperjelas dan membuat eksplisit posisi moral di dalamnya.

A. Posisi Negara dan Masyarakat dalam Memorandum of Understanding Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* Tahun 2006

Pembajakan perangkat lunak komputer menjadi hal yang tidak dapat ditampik, namun isu ini bukan tanpa kritik. Ketidaksiaran pemerintah, masyarakat, dan pasar menangani pembajakan *software* menjadi alasan tema ini perlu dikritisi. Pemerintah

Negara-Masyarakat pada Era Transisi di Indonesia (1988-2001), yang kemudian diterbitkan dalam buku berjudul Gerakan Melawan Elite oleh Pustaka Pelajar Tahun 2005. I. Wibowo juga pernah menggunakan teori strukturasi dalam bukunya yang berjudul Negara dan Masyarakat: Berkaca dari Pengalaman Republik Cina yang diterbitkan oleh Gramedia Pustaka Utama tahun 2000. Perpaduannya dengan kajian ekonomi politik diharapkan mampu menghasilkan gambaran yang lebih luas, tidak hanya menggambarkan semata-mata relasi antara negara-masyarakat, melainkan juga mengungkap sisi-sisi ekonomi politik yang mempengaruhi relasi antara kedua agen tersebut.

tidak pernah melakukan langkah massif untuk memberantas pembajakan. Pemerintah lebih fokus merazia end user daripada membasmi industri pembajakan itu sendiri. Ia juga terasa tebang pilih karena hanya produk-produk bajakan *Microsoft* yang menjadi sasaran razia. Padahal tidak hanya produk-produk *Microsoft* yang mengalami pembajakan. Dengan angka 87%⁷ itu sendiri juga tidak menutup kemungkinan bahwa instansi-instansi pemerintah menggunakan *software* bajakan. Hal ini jelas menunjukan ketidakseriusan pemerintah dalam menangani pembajakan di Indonesia. Usaha yang dilakukan pemerintah dengan membentuk tim khusus untuk memberantas pembajakan, membuat undang-undang tentang hak cipta, hingga menggulirkan program Indonesia, *Go Open Source !* tidak membawa banyak perubahan karena angka pembajakan di Indonesia tetap tinggi selama bertahun-tahun.

Masyarakat sendiri merasa nyaman dengan kehadiran produk-produk bajakan. Pembajakan memberikan kesempatan mereka mendapatkan *software* komputer dengan mudah tanpa harus mengeluarkan sumber daya yang besar. Bukan menjadi rahasia bahwa harga perangkat lunak komputer itu sangat tinggi. Bahkan harga sebuah lisensi perangkat lunak dapat melebihi harga perangkat keras komputer. Padahal masyarakat tetap membutuhkan perangkat-perangkat lunak komputer untuk menunjang kehidupannya. Masyarakat Indonesia juga telah terbiasa menggunakan *software* komputer secara bebas. Hal ini ditunjukan dari upaya *cracking* dan berbagi *software* bajakan yang lazim dilakukan untuk menyiasati mahalanya harga *software* pada awal perkembangan komputer di Indonesia. Minimnya pemahaman masyarakat terhadap HaKI menjadi masalah tersendiri sulitnya mengatasi penggunaan perangkat lunak bajakan.

Indonesia sebagai negara yang meratifikasi kerjasama-kerjasama internasional di bidang HaKI dan menghadapi pilihan yang sulit. Ia memiliki kewajiban untuk melaksanakan hukum-hukum hak kekayaan intelektual. Belum lagi potensi ancaman dari Amerika Serikat sebagai negara produsen perangkat lunak melalui *Special 301* memaksa negara untuk serius menjalankan pengaturan HaKI. Negara sulit untuk mengimplemetasikannya karena penegakan hukum dapat mengganggu roda perekonomian karena besarnya jumlah pembajakan di Indonesia. Tindakan seperti razia dan gugatan hukum mungkin menghambat dunia usaha yang menggantungkan diri dengan penggunaan komputer terganggu. Pemerintah semestinya melakukan langkah-langkah yang bersifat kultural untuk mendorong masyarakat lebih memahami HaKI dan mau menggunakan perangkat lunak komputer yang legal. Pencanangan Indonesia, *Go Open Source !*, merupakan upaya negara mendorong penggunaan perangkat lunak komputer secara legal berbasis *open source*. Standar ganda yang digunakan Amerika Serikat membuat hal kemudian juga sulit dilaksanakan. Indonesia, *Go Open Source !* dianggap tindakan pilih kasih dan tidak mengurangi kesempatan berkompetisi

⁷ Sofyan Djalil: MoU RI-Microsoft Dibatalkan, Tidak Apa-Apa!. Jumat, 12 Januari 2007 13:40 WIB tautan: <http://inet.detik.com/read/2007/01/12/134002/729647/399/sofyan-djalil-mou-ri-microsoft-dibatalkan-tidak-apa-apa> diakses pada 7 Juni 2014

proprietary *software*. Pilihan untuk menggunakan proprietary *software* juga merupakan hal yang sulit karena terbatasnya sumber daya yang dimiliki oleh Indonesia.

Kondisi ini jelas menguatkan posisi tawar *Microsoft* terhadap Indonesia. Ia telah menciptakan ketergantungan Indonesia kepada perangkat lunak komputer buatannya. Indonesia yang telah masuk dalam masalah pembajakan membuat negara ini tersudut di mata dunia Internasional. *Microsoft* dapat dengan mudah mendorong organisasi nasional seperti WTO untuk memberikan sanksi kepada Indonesia akibat pembajakan yang ada. Bahkan ia dapat meminta Amerika Serikat sebagai negara asalnya untuk menggunakan *Special 301* dan menghambat perdagangan internasional Indonesia. Penerapan Undang-Undang No. 22 tahun 2002 tentang Hak Cipta di Indonesia juga memberikan kesempatan *Microsoft* untuk menekan Indonesia. Pemerintah dapat saja dinilai inkonsisten menjalankan kebijakan jika penegakan hukum hak kekayaan intelektual tidak dijalankan secara serius. Tidak heran bila kemudian pemerintah seperti mengikuti kehendak raksasa *software* dunia dengan secara khusus melakukan razia terhadap pengguna produk-produk *Microsoft* bajakan. Hal ini jelas menjadi indikasi keberpihakan pemerintah terhadap *Microsoft*. Keberanian *Microsoft* bersama BSA beriklan bahwa pelapor *software* ilegal mapat Imbalan Rp50 Juta tentu sudah melecehkan martabat Indonesia. Pertama, secara tidak langsung ia menilai bahwa bangsa Indonesia merupakan bangsa pembajak. Kedua, iklan ini memberikan penilaian bahwa pemerintah tidak sanggup mengatasi pembajakan yang terjadi di Indonesia, sehingga perlu stimulan kepada masyarakat untuk melaporkan penggunaan *software* bajakan di Indonesia.

Selama kurun waktu tersebut *Microsoft* merasa di atas angin. Ia mulai terusik ketika pemerintah mencanangkan Indonesia, *Go Open Source* ! pada tahun 2004. Keterbukaan yang dimiliki open source *software* memungkinkan Indonesia mengembangkan perangkat yang sendiri secara bebas, terbuka, dan tidak membutuhkan sumber daya yang besar. Hal yang jelas berbeda jika Indonesia menggunakan proprietary *software* dari *Microsoft* yang harus terikat dengan mekanisme Hak Kekayaan Intelektual yang rumit dan mahal. Belajar dari pengalaman dari beberapa negara, *Microsoft* tentu menyadari bahwa open source *software* berpotensi untuk menurunkan dominasinya di pasar *software* Indonesia. Jelas ini merupakan sebuah ancaman bagi *Microsoft* jika Indonesia mampu mengembangkan perangkat lunak komputernya sendiri.

Microsoft jelas bersabar menunggu momentum yang tepat untuk mengampulasi calon pesaingnya ini. Hal tersebut kemudian mulai tampak ketika Susilo Bambang Yudhoyono menggantikan Megawati Soekarno Putri sebagai presiden Indonesia. Ia melakukan berbagai pendekatan kepada Pemerintah Indonesia. *Microsoft* menawarkan bantuan untuk membangun pusat penelitian dan pengembangan perangkat lunak di Indonesia. Ia juga mau berpartisipasi dalam pembentukan Dewan Teknologi Informasi dan Komunikasi Nasional. *Microsoft* bersedia membantu mengembangkan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi pendidikan Indonesia. Ia juga memberikan harga khusus jika pemerintah Indonesia mau melegalisasi produk-produk *Microsoft* bajakan di Instansi-instansi pemerintah dan pendidikan. Tawaran yang menggiurkan bagi

Indonesia yang memiliki berbagai keterbatasan sumber daya, dibelit dengan masalah pembajakan, dan harus mengejar ketertinggalan dengan bangsa lain. Hal tersebut kemudian termanifestasi dalam Memorandum of Understanding Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* pada tahun 2006.

Pada saat yang bersamaan negara tampil lebih represif terhadap masyarakat. Ia mulai melakukan razia-razia perangkat lunak komputer. Seperti biasa tindakan ini bersifat tebang pilih karena kali ini yang disasar adalah para pengelola warnet. Industri pembajakan yang menjadi akar permasalahan ini justru tidak tersentuh. Memang tidak ada penjelasan resmi yang mampu mengaitkan hal ini dengan kerjasama pemerintah dengan *Microsoft*, tetapi razia ini cenderung menyasar pengguna produk-produk *Microsoft* bajakan. Waktu yang hampir beriringan proses pembentukan Memorandum of Understanding ini menimbulkan kecurigaan adanya hubungan antara Memorandum of Understanding pemerintah dan *Microsoft* dengan razia yang terjadi.

Memorandum of Understanding ini awalnya tidak perlu diperdebatkan. Ia hanya merupakan perjanjian kerjasama biasa antara dua pihak yang berupaya menemukan win-win solution dari masalah pembajakan yang ada. Pemerintah ingin memperbaiki citra yang terpuruk akibat pembajakan *software* di Indonesia. Ia juga berharap hadirnya investor yang membantu mengembangkan industri perangkat lunak. Harapan yang kemudian disambut dengan hangat oleh *Microsoft*. Perusahaan ini kemudian memberikan tawaran untuk mengembangkan pusat pengembangan perangkat lunak komputer dan memberikan dukungan terhadap dunia pendidikan di Indonesia. Kerjasama ini juga diharapkan mampu mengurangi kerugian *Microsoft* akibat pembajakan yang terjadi. Hal tersebut harus dibayar oleh pemerintah dengan melegalisasi perangkat-perangkat lunak pemerintah menggunakan produk-produk *Microsoft*.

Lessing (2012; 216) menjelaskan bahwa para pengusaha melakukan berbagai cara untuk melawan pembajakan dan melindungi hak cipta. Mereka melakukan lobi-lobi politik kepada pemerintah dan berkampanye penggunaan kekayaan intelektual yang legal kepada masyarakat. Para pengusaha melalui negosiasi-negosiasi kepada pemerintah, mereka mengiring negara dalam sebuah ranah kontestasi hak kekayaan intelektual. Mereka berusaha menempatkan pemerintah sebagai instrumen pendukungnya. Lessing melanjutkan penjelasan dengan mengatakan layaknya setiap perang, yang satu ini juga akan membawa banyak kerugian, baik langsung maupun tidak langsung. Ia mengatakan kerugian terbesar diderita oleh rakyat.

MoU Pemerintah Indonesia dan *Microsoft* ini menjadi menarik diperbincangkan karena pembelian lisensi ini sebenarnya sulit diterima dengan akal sehat. Banyak kejanggalan dalam pembelian lisensi dengan realitas dunia komputer yang ada pada tahun 2006. Lisensi yang dibeli oleh pemerintah hanya boleh digunakan pada komputer dengan prosesor Pentium III atau yang setara. Hal ini menjadi unik karena produksi prosessor III telah dihentikan oleh Intel sejak tahun 2001. Pentium III kali dikeluarkan oleh Intel pada tahun 1999 hingga 2001. Produksinya dihentikan seiring dengan peluncuran prosesor baru, Pentium IV. Padahal usia rata-rata penggunaan komputer adalah antara 2-3 tahun. Artinya, lisensi tersebut akan digunakan untuk komputer yang sudah uzur bahkan kadaluarsa. Kondisi di objektif pada tahun 2006, komputer-

komputer di instansi-instansi pemerintah rata-rata telah berprosesor minimum Pentium IV. Pembelian lisensi komputer tersebut tentu mengherankan karena lisensi tersebut akan cenderung tidak terpakai. Tujuan pembelian lisensi ini mungkin dapat menurunkan peringkat persepsi pembajakan Indonesia di dunia internasional, tetapi lisensi tersebut cenderung tidak dapat digunakan.

Dukungan *Microsoft* kepada dunia pendidikan Indonesia tentu tidak lepas motif dari menjadi masyarakat Indonesia sebagai konsumen produk-produknya. Tidak mungkin bantuan yang diberikan, bukan merupakan produk *Microsoft*. Peserta didik yang menerima bantuan dan menggunakan produk-produk *Microsoft* tentunya akan menjadi konsumen potensial di masa mendatang. Pembiasaan selanjutnya kembali di masa mendatang dengan cara yang sama dan dengan upaya yang sama ekonomisnya. (Berger, 1990; 76). Kebiasaan menggunakan suatu produk akan berdampak pada ketergantungan kepada produk tersebut. Masuknya *software-software Microsoft* ke dunia pendidikan mengurangi kesempatan kepada *software-software* yang serupa untuk dapat digunakan oleh para siswa. Sekali lagi, isi Memorandum of Understanding ini merupakan strategi pemasaran *Microsoft* untuk mendapatkan ceruk pasar yang lebih besar di Indonesia. Malik (1997) menyatakan bahwa teknologi komunikasi membawa eksis juga pada timbulnya ketergantungan kepada negara lain. Ia menegaskan hingga sekarang, misalnya perangkat keras dan lunak (*hardware and software*) dalam bidang komputer atau teknologi komunikasi lainnya masih berasal dari negara barat, masyarakat kita masih sekedar konsumen produk orang lain.

Teknologi komunikasi khususnya komputer telah menjadi sarana eksploitasi kepentingan kaum kapitalis. Seperti diungkapkan oleh Abrar (2003;65) yang mengatakan bahwa untuk memenuhi keinginan masyarakat bisa menjadi pengontrol informasi, industrialis komputer berlomba-lomba menciptakan perangkat keras dan perangkat lunak untuk bisa menyiarkan dan mengakses berita secara online. Lebih lanjut ia menyatakan semakin canggih perangkat keras dan lunak komputer, semakin mahal harganya. Atas dorongan kebutuhan akan akses teknologi yang semakin cepat, masyarakat dipacu untuk semakin konsumtif terhadap teknologi. Abrar menegaskan masyarakat tanpa sadar sudah tereksplorasi oleh industrialis komputer.

Pemerintah memiliki pandangan yang lebih moderat dalam menanggapi pilihan open source *software* atau proprietary *software*. Negara ingin menjalankan keduanya secara parallel. Tidak ada upaya untuk memaksakan penggunaan salah satunya. Meskipun memberikan kebebasan memilih, pemerintah tetap berprioritas kepada open source *software* karena keunggulan yang dimilikinya. Jatuhnya pilihan untuk menandatangani *MoU* tersebut karena instansi-instansi pemerintah biasa menggunakan produk-produk *Microsoft*. Proses peralihan ke open source tidak dapat dilakukan secara serta-merta karena dapat mengganggu proses dan pelayanan pemerintahan. Pemerintah inkonsisten dengan kebijakan yang sebelumnya. Penandatanganan *MoU* dengan *Microsoft* dipandang akan mematikan Indonesia, *Go Open Source !*. Keduanya tidak bisa berjalan beriringan karena prinsip open source *software* dan proprietary *software* berbeda.

Argumen-argumen tersebut menjadi alasan mendorong masyarakat menolak *Memorandum of Understanding* Pemerintah-Indonesia dan *Microsoft* ini. ICTWatch sebagai lembaga non-pemerintah mengajukan legal memorandum yang isinya menolak kerjasama itu. Ia menganggap nota kerjasama ini mengandung kecacatan hukum, sehingga tidak dapat diteruskan. Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia juga menuntut pemerintah untuk membatalkan *Memorandum of Understanding* ini karena dianggap tidak transparan. Komisi Pengawas Persaingan Usaha juga keberatan dengan memorandum of understanding ini karena berpotensi mengukuhkan ketergantungan pemerintah Indonesia terhadap *Microsoft* di Indonesia. Ketiga kelompok ini tetap mendorong pemerintah untuk melanjutkan program Indonesia, *Go Open Source* !. Pilihan tersebut dipandang tepat karena kemampuan sumber daya negara dan menghindari ketergantungan teknologi. Sumber daya yang ada dapat digunakan untuk mengembangkan industri perangkat lunak di dalam negeri dibanding mengalir untuk membayar lisensi kepada *Microsoft*.

Penolakan yang timbul dari masyarakat dan lembaga-lembaga formal pemerintah menunjukan *dialectic of control* dalam hubungan negara dan masyarakat. Inkonsistensi dan ketidakmampuan pemerintah menghadapi kekuatan perusahaan multinasional menjadi alasan kuat timbulnya penolakan tersebut. Masyarakat dan logika merupakan benteng terakhir logika pemerintah yang terkooptasi kepentingan kapital. Ia kemudian harus berhadapan vis a vis dengan negara yang terpaksa menuruti kepentingan kapitalis global. Ia mampu bertahan dan mendorong pemerintah membatalkan *memorandum of understanding* ini karena mampu memberikan argumen yang tepat. Hal tersebut merupakan sesuatu yang umum terjadi di tengah tekanan globalisasi dan hukum perdagangan internasional. Masyarakat yang kemudian menjadi kekuatan penjaga akal sehat negara. Fakih (2011; 225) menjelaskan bahwa tumbuhnya berbagai lembaga swadaya masyarakat merupakan wujud resistensi terhadap globalisasi dengan melakukan aksi-aksi lokal.

Penutup

Inkonsistensi pemerintah ini kemudian harus dibayar dengan perdebatan *MoU* ini di ruang-ruang publik. Ia berhadapan dengan kelompok masyarakat yang menolak *Memorandum of Understanding* ini. Sikap yang kemudian difasilitasi oleh DPR dan KPPU. Kedua lembaga menjadi ruang artikulasi kelompok masyarakat untuk menyampaikan penolakannya terhadap kasus ini. Ketiga menyatakan ketidaksetujuan atas pilihan pemerintah melakukan kerjasama dengan *Microsoft*. Masing-masing berargumen pilihan tersebut hanya merugikan Indonesia dan akan mengukuhkan ketergantungan Indonesia terhadap produk-produk *Microsoft*. Topik ini menarik untuk dibahas karena isu perangkat lunak yang diangkat relatif jarang terjadi dan diangkat dipermukaan publik. Posisi masyarakat yang juga selalu diasumsikan lemah ketika berhadapan dengan negara juga menjadi tolok ukur dalam melihat kasus ini. Hal tersebut mengusik perhatian untuk melihat, bagaimana posisi masyarakat melalui institusi-institusi formal harus berhadapan vis a vis dengan pemerintah yang dianggap memfasilitasi kepentingan ekonomi pemilik modal ?

Logika pemerintah ini sebenarnya dapat diterima. Pemerintah ingin proprietary *software* yang digunakan menjadi legal agar terhindar tuntutan hukum. Open source juga digalakan seiring dengan legalisasi tersebut. Penandatanganan Memorandum of Understanding tersebut justru menunjukkan kegamangan dengan kebijakan yang dibuat sebelumnya. Memorandum of Understanding tersebut malah mengukuhkan dominasi produk-produk *Microsoft* di Indonesia terutama instansi-instansi pemerintah. Hal ini sejalan dengan pendapat KPPU yang melihat *MoU* ini dapat meningkatkan market share *Microsoft* di Indonesia dari menjadi. Tanpa disadari Memorandum of Understanding ini memunculkan kemungkinan pemerintah semakin terbiasa dan melemahkan rencana Indonesia, *Go Open Source !* itu sendiri. Manan (2005; 245) menjelaskan tak mudah mengharapkan negara untuk berpihak pada rakyat sebagaimana misi dasar terbentuknya negara, yaitu melindungi dan melayani masyarakat serta mengusahakan kesejahteraan ekonomi dan sosial bagi rakyat karena negara telah terseret untuk mengabdikan pada kepentingan aktor-aktor neoliberal global, bukan pada kepentingan masyarakat yang hidup dalam wilayah negara itu.

Logika tersebut jelas menunjukkan pemerintah tidak mampu mempertahankan argumentasinya di hadapan dunia Internasional dan *Microsoft*. Ia terlihat tetap memaksakan agar *Microsoft* dapat digunakan di instansi-instansi pemerintah. Jelas bila pemerintah mempunyai tidak memiliki posisi tawar yang lebih terhadap *Microsoft*. Pilihan yang sulit membuat pemerintah menerima hal tersebut. Secara tidak langsung pemerintah telah terkooptasi kekuatan ekonomi seperti *Microsoft*. Ia kemudian membela sikapnya di hadapan masyarakat bahwa pilihan tersebut tepat. Usaha ini penting karena legitimasi negara demokrasi selalu bersumber dari rakyat. Hal ini tentu berbeda dengan era Orde Baru dimana negara cenderung otokratik sehingga rakyat tidak punya banyak pilihan untuk melawan. Kondisi demokrasi yang ada memberikan ruang kelompok masyarakat untuk turut menyuarakan aspirasinya dalam bidang teknologi komunikasi. Pada titik ini kemudian negara yang berada di bawah pengaruh kekuatan kapitalis berhadapan vis a vis dengan masyarakat.

Argumen-argumen tersebut menjadi alasan mendorong masyarakat menolak *Memorandum of Understanding* Pemerintah-Indonesia dan *Microsoft* ini. *ICTWatch* sebagai lembaga non-pemerintah mengajukan legal memorandum yang isinya menolak kerjasama itu. Ia menganggap nota kerjasama ini mengandung kecacatan hukum, sehingga tidak dapat diteruskan. DPR RI dan KPPU mengajukan keberatan atas penandatanganan Memorandum of Understanding tersebut. DPR RI menanggapi penandatanganan tersebut menyalahi prosedur yang ada karena tidak melibatkannya sebagai rekan kerja pemerintah. KPPU menyatakan tindakan yang dilakukan oleh pemerintah itu berpotensi menimbulkan persaingan usaha tidak sehat perangkat lunak di Indonesia. Ketiganya meminta pemerintah untuk tidak melanjutkan Memorandum of Understanding tersebut dalam bentuk yang lebih mengikat. Kekuatan masyarakat berserta lembaga formal yang bersifat oposan terhadap pemerintah perlu dibangun. Hal ini penting untuk menjaga akal sehat pemerintah yang tersander oleh keadaan di dalam negeri dan hukum-hukum positif HaKI internasional maupun nasional. Masyarakat seperti *ICTWatch* tentu tidak dapat bekerja sendiri karena lemah dari dukungan formal

negara untuk menekan pemerintah. Ia harus bersinergi dengan kekuatan lembaga-lembaga formal seperti DPR dan KPPU pada kasus ini untuk mampu menjadi kekuatan penekan terhadap hegemoni pemerintah.

Daftar Pustaka

- Abrar, Ana Nadya. *Teknologi Komunikasi: Perspektif Ilmu Komunikasi*. Yogyakarta : LESFI, 2003.
- Berger, Peter L. dan Thomas Luckman. *Tafsir Sosial atas Kenyataan*. Yogyakarta: LP3ES. 1990.
- Budiman, Arief. *Teori Negara: Negara, Kekuasaan, dan Ideologi*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 1996.
- Chicote, Ronald H. *Teori Perbandingan Politik: Penelusuran Paradigma*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Diamond, Larry. *Revolusi Demokrasi Perjuangan untuk Kebebasan dan Pluralisme di Negara sedang Berkembang*. Jakarta: Yayasan Obor, 1993.
- Diamond, Larry. *Rethinking Civil Society: Toward Democratic Consolidation*. Jurnal of Democracy, 1994.
- _____. *Developing Democracy Toward Consolidation*. Yogyakarta: IRE Press, 2003.
- Fakih, Mansour. *Runtuhnya Teori Pembangunan dan Globalisasi*. Yogyakarta: Insist Press, 2011.
- Giddens, Anthony. *Teori Strukturasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.
- Kurniawan, Luthfi J. & Hesti Puspitosari,. *Negara, Civil Society & Demokratisasi : Membangun Gerakan Sosial Dan Solidaritas Sosial Dalam Merebut Perubahan. Malang : InTrans Pub, . 2012*
- Lessig, Lawrence. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memaknai Teknologi dan Hukum untuk membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*. Yogyakarta: Kunci Cultural Studies Center, 2012.
- Malik, Dedy Djameludin. *Kesiapan Budaya Menghadapi Teknologi Komunikasi, dalam Rakhmat dkk. 1997, Hegemoni Budaya*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya Hal. 297-319 , 1997.
- Mansell, Robin. *Political Economy, Power, and New Media*. London: Sage Publications. Vol 6 (1) Hal. 96-105, 2004. diperoleh dari:
<http://www.sagepub.com/mcquail6/Online%20readings/9e%20Mansell.pdf>
diakses 7 Juni 2014
- Mosco, Vincent. 2009. *The Political of Communication 2nd Edition*. Thousand Oaks : Sage Publication
- _____. *Current Trends in Political Economy of Communication*. Global Media Journal -- Canadian Edition Volume 1, Issue 1, . 2008. Hal. 45-63 diperoleh dari:
http://www.gmj.uottawa.ca/0801/inaugural_mosco.pdf 7 Juni 2014
- Manan, Munafrizal. *Gerakan Melawan Elite*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2005.
- Neumann, W. Lawrence.. *Social Research Methods: Qualitative and Quantitative Approaches*. Boston: Allyn and Bacon, 1999
- Pilliang, Yasraf Amir. *Dunia yang Dilipat Edisi 3*. Bandung: Matahari, 2011.

Rogers, Everett M. *Communication Technology: The New Media In Society*. New York: The Free Press, 1986.

Wahyuni, Hermin Indah. *Media dan Civil Society : Mampukah Media Membuka Dialog Yang Transparan ?*. dalam Muhammad Sul Khan dan Wisnu Martha Adiputra (Ed). *Demokrasi, Media Massa dan Industri*. Yogyakarta : Penerbit FISIPOL UGM, 2010.

Yusron. *Elit Lokal Dan Civil Society*. Jakarta: LP3ES, 2002