

Kasus 1 : Lisensi Software

Andi adalah seorang mahasiswa tingkat akhir di Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan. Ia sedang magang di sebuah perusahaan desain grafis yang sering menerima proyek pembuatan iklan digital dari klien-klien besar.

Pada minggu pertama, Andi diminta membuat desain poster promosi untuk sebuah produk minuman. Saat mencari software yang dibutuhkan, ia mendapati komputer di ruang kerjanya tidak memiliki aplikasi desain grafis berlisensi resmi seperti **Adobe Photoshop** atau **Illustrator**. Sebaliknya, rekan kerjanya menunjukkan bahwa mereka menggunakan versi bajakan yang diunduh dari internet.

Rekan kerjanya berkata,

“Sudahlah, tidak usah ribet. Kita pakai saja Photoshop bajakan. Toh klien tidak akan tahu. Lagi pula harga lisensinya mahal, perusahaan juga malas beli. Kalau kita tunggu lisensi resmi, proyek ini bisa telat.”

Andi sempat ragu. Ia tahu bahwa menggunakan software bajakan jelas melanggar lisensi dan undang-undang hak cipta. Namun, sebagai anak magang, Andi merasa posisinya serba salah. Jika ia menolak, ia khawatir dinilai tidak mau bekerja sama. Jika ia mengikuti, ia merasa bersalah karena melanggar etika profesi.

Situasi semakin rumit ketika perusahaan berhasil memenangkan kontrak besar, dan desain yang dibuat dengan software bajakan itu digunakan secara luas di media sosial, billboard, dan televisi. Bahkan, perusahaan mendapatkan keuntungan besar dari proyek tersebut.

Andi bertanya-tanya:

- Apakah tindakan perusahaan sah secara hukum?
- Bagaimana jika pihak Adobe mengetahui bahwa produk mereka digunakan secara ilegal?
- Apa yang harus ia lakukan sebagai mahasiswa magang yang baru belajar profesionalisme di dunia kerja?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 1

Mahasiswa diminta menganalisis kasus di atas berdasarkan poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah yang terjadi dalam kasus Andi?
- Karya apa yang dilanggar hak ciptanya?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Aturan lisensi apa yang dilanggar oleh perusahaan?
- Apakah penggunaan software bajakan ini termasuk plagiarisme, pelanggaran lisensi, atau keduanya?

3. Jenis Lisensi

- Jelaskan apa itu lisensi software (komersial vs open source).
- Alternatif legal apa yang bisa dipilih perusahaan selain menggunakan software bajakan?

4. Dampak Tindakan

- Apa dampak hukum, etika, dan reputasi dari penggunaan software bajakan?
- Siapa yang dirugikan dan siapa yang diuntungkan dari kasus ini?

5. Alternatif Solusi

- Jika Anda berada di posisi Andi, apa yang sebaiknya dilakukan?
- Bagaimana seharusnya perusahaan bersikap agar tidak melanggar hukum dan etika?

6. Rekomendasi Etis

- Nilai etika apa yang harus dijunjung oleh seorang profesional bidang multimedia & jaringan terkait lisensi software?

Kasus 2: Plagiarisme Konten YouTube

Sinta adalah seorang mahasiswa Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan yang memiliki hobi membuat video edukasi. Ia sering mengunggah video pembelajaran seputar desain grafis dan tips multimedia ke kanal YouTube pribadinya. Kontennya cukup populer, bahkan beberapa videonya sudah ditonton puluhan ribu kali.

Suatu hari, Sinta menemukan sebuah kanal YouTube baru bernama "**Creative Studio**" yang mengunggah video dengan topik yang sama. Awalnya, ia tidak terlalu memperhatikan. Namun, setelah menonton beberapa video di kanal tersebut, Sinta kaget karena kontennya **sangat mirip** dengan videonya, bahkan beberapa bagian script dan animasi sama persis.

Lebih mengejutkan lagi, video di kanal "Creative Studio" itu **tidak mencantumkan sumber** dan justru diberi watermark baru, seakan-akan karya tersebut adalah hasil orisinal mereka. Kanal itu berkembang pesat, mendapatkan banyak subscriber, dan bahkan mulai dimonetisasi, menghasilkan uang dari iklan.

Sinta merasa dirugikan karena:

- Karyanya dipakai tanpa izin.
- Tidak ada atribusi sebagai pencipta asli.
- Kanal lain justru mendapat keuntungan dari kerja kerasnya.

Ia bingung harus berbuat apa. Sinta tahu plagiarisme itu salah, tetapi ia juga masih ragu apakah YouTube akan menanggapi laporannya. Ia takut prosesnya panjang dan bisa menimbulkan konflik.

Pertanyaan yang muncul dalam pikiran Sinta:

- Apakah yang dilakukan "Creative Studio" termasuk plagiarisme atau pelanggaran hak cipta?
- Bagaimana mekanisme pelaporan di YouTube untuk kasus seperti ini?
- Apa dampak etis, hukum, dan profesional dari kasus ini?
- Bagaimana sebaiknya Sinta bersikap sebagai konten kreator sekaligus mahasiswa yang sedang belajar etika profesi?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 2

Mahasiswa diminta menganalisis kasus di atas berdasarkan poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah dalam kasus Sinta?
- Bentuk karya apa yang dilanggar hak ciptanya?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apakah tindakan "Creative Studio" termasuk plagiarisme, pelanggaran hak cipta, atau keduanya?
- Aturan hukum atau kebijakan platform apa yang terkait dengan kasus ini?

3. Creative Commons & Lisensi

- Jika Sinta menggunakan lisensi Creative Commons, bagaimana seharusnya "Creative Studio" bersikap?
- Apa perbedaan penggunaan karya bebas (fair use) dengan plagiarisme?

4. Dampak Tindakan

- Siapa yang dirugikan dan siapa yang diuntungkan dari plagiarisme ini?
- Apa konsekuensi bagi "Creative Studio" jika terbukti melanggar?

5. Alternatif Solusi

- Apa langkah-langkah yang bisa dilakukan Sinta (misalnya pelaporan DMCA, klarifikasi ke audiens, atau menambahkan watermark)?
- Bagaimana seharusnya mahasiswa/profesional bersikap dalam menghargai karya digital orang lain?

6. Rekomendasi Etis

- Nilai etika apa yang perlu ditegakkan agar kasus plagiarisme di YouTube tidak terjadi lagi?
- Bagaimana membangun budaya menghargai hak cipta di era digital?

Kasus 3: Lisensi Open Source

Budi adalah mahasiswa Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan yang sedang mengerjakan proyek akhir berupa **aplikasi multimedia interaktif** untuk edukasi. Ia memilih menggunakan **Blender**, sebuah software open source untuk pembuatan animasi 3D. Budi senang karena Blender gratis dan memiliki banyak fitur canggih yang biasanya hanya ada pada software berbayar.

Setelah berbulan-bulan bekerja, aplikasi buatan Budi mendapat perhatian dari sebuah **perusahaan startup edutech**. Mereka menawarkan kerja sama: aplikasi Budi akan dikembangkan lebih lanjut, dimodifikasi, dan dijual secara komersial di pasar aplikasi. Budi tentu merasa bangga, namun ia juga bingung.

Di sisi lain, dosen pembimbingnya mengingatkan bahwa Blender adalah software open source dengan lisensi **GNU General Public License (GPL)**. Artinya:

- Semua orang boleh menggunakan, memodifikasi, dan menyebarkan karya yang dibuat dengan Blender.
- Namun, jika hasil modifikasi program Blender sendiri disebar, maka harus tetap dibagikan dengan lisensi yang sama (GPL).
- Karya yang dihasilkan dengan Blender (seperti animasi, model 3D, atau aplikasi) biasanya menjadi milik penciptanya, bukan otomatis GPL.

Budi kemudian membaca lebih lanjut tentang lisensi open source, dan ia menemukan beberapa poin penting:

- Open source bukan berarti "bebas tanpa aturan", melainkan bebas digunakan dengan ketentuan tertentu.
- Ada berbagai jenis lisensi open source, seperti GPL, MIT, Apache, dan BSD, masing-masing dengan syarat berbeda.
- Startup yang ingin bekerja sama dengannya perlu memahami lisensi tersebut agar tidak melanggar hak cipta.

Kini Budi berada dalam dilema:

- Apakah ia boleh menjual aplikasinya yang dibuat dengan software open source?
- Apa kewajiban yang harus ia penuhi agar tidak melanggar aturan lisensi open source?
- Bagaimana ia bisa menjelaskan hal ini kepada startup yang ingin bekerja sama?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 3

Mahasiswa diminta menganalisis kasus Budi dengan menjawab poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah dalam kasus Budi?
- Bagaimana posisi open source dalam proyek ini?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apa aturan dasar lisensi open source (GPL) yang relevan dengan kasus Budi?
- Apakah menggunakan software open source untuk proyek komersial diperbolehkan?

3. Jenis Lisensi Open Source

- Apa perbedaan GPL, MIT, Apache, dan BSD License?
- Jika Budi menggunakan software dengan lisensi MIT atau Apache, apakah kewajibannya berbeda?

4. Dampak Tindakan

- Apa risiko hukum jika startup salah memahami lisensi open source?
- Siapa yang diuntungkan dan siapa yang bisa dirugikan dalam kasus ini?

5. Alternatif Solusi

- Bagaimana cara Budi memastikan proyeknya legal dan etis?
- Apa langkah yang perlu dilakukan sebelum menandatangani kerja sama dengan startup?

6. Rekomendasi Etis

- Bagaimana sebaiknya mahasiswa/profesional menyikapi penggunaan software open source?
- Nilai etika apa yang harus dipegang dalam mengembangkan karya berbasis open source?

Kasus 4: Penyalahgunaan Gambar

Rina adalah seorang mahasiswi Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan yang aktif mengikuti lomba desain grafis. Suatu hari, ia ikut kompetisi tingkat nasional dengan tema “*Kreativitas Digital untuk Generasi Muda*”. Ia bekerja keras membuat poster digital yang penuh warna dan pesan edukatif. Namun karena waktu lomba cukup singkat, Rina mencari referensi di internet. Ia menemukan sebuah ilustrasi vektor yang sangat cocok di situs desain internasional. Gambar itu sebenarnya berlisensi **hanya untuk penggunaan pribadi (non-komersial)** dan diwajibkan mencantumkan atribusi.

Sayangnya, Rina mengunduh gambar itu tanpa membaca lisensi dengan teliti. Ia mengedit sedikit warna dan menambahkan teks, lalu menjadikannya sebagai bagian utama dari posternya. Poster tersebut kemudian ia daftarkan ke lomba tanpa mencantumkan sumber gambar asli.

Beberapa minggu kemudian, hasil lomba diumumkan. Mengejutkan, poster Rina menjadi juara pertama. Ia mendapat penghargaan, hadiah uang, dan karyanya dipublikasikan di berbagai media sosial resmi panitia.

Namun, tak lama kemudian, ilustrator asli yang membuat gambar itu menemukan karyanya dipakai tanpa izin. Ia merasa dirugikan karena:

- Gambar dipakai untuk kompetisi tanpa mencantumkan namanya.
- Karya digunakan untuk tujuan kompetisi yang bersifat publik dan berhadiah, padahal lisensinya non-komersial.
- Karyanya seolah-olah diakui sebagai karya orisinal orang lain.

Ilustrator tersebut melaporkan kasus ini ke panitia lomba dan menghubungi Rina. Panitia akhirnya meminta klarifikasi. Rina bingung dan merasa bersalah, tetapi ia juga takut akan konsekuensi jika dianggap melakukan **plagiarisme**.

Pertanyaan yang muncul:

- Apakah tindakan Rina termasuk pelanggaran hak cipta?
- Apa tanggung jawabnya terhadap ilustrator asli?
- Bagaimana seharusnya panitia lomba bersikap?
- Apa pelajaran etis yang bisa diambil dari kasus ini?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 4

Analisis kasus ini dengan menjawab poin-poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah dalam kasus Rina?
- Hak cipta apa yang dilanggar?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apakah penggunaan gambar dari internet tanpa mencantumkan sumber termasuk plagiarisme?
- Bagaimana aturan lisensi non-komersial dan atribusi seharusnya dipatuhi?

3. Creative Commons & Lisensi

- Jika gambar tersebut memiliki lisensi Creative Commons, apa syarat penggunaannya?
- Bagaimana perbedaan antara penggunaan pribadi dan komersial?

4. Dampak Tindakan

- Siapa saja yang dirugikan oleh tindakan Rina?
- Apa konsekuensi etis, hukum, dan reputasi yang mungkin terjadi bagi Rina maupun panitia lomba?

5. Alternatif Solusi

- Bagaimana seharusnya Rina bersikap setelah masalah ini terungkap?
- Apa langkah yang perlu diambil panitia untuk mencegah kasus serupa?

6. Rekomendasi Etis

- Nilai etika apa yang seharusnya dipegang seorang desainer multimedia dalam menggunakan karya orang lain?
- Bagaimana cara membangun budaya menghargai karya digital di lingkungan mahasiswa?

Kasus 5: Creative Commons BY-SA

Dimas adalah seorang mahasiswa Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan yang sedang mengembangkan blog edukasi tentang teknologi jaringan. Agar tampilannya menarik, ia menambahkan ilustrasi dan infografis pada setiap artikelnya.

Suatu hari, Dimas menemukan sebuah infografis yang sangat bagus di sebuah situs desain. Infografis itu menjelaskan cara kerja *cloud computing*. Di bawah gambar, tertulis lisensi **Creative Commons BY-SA (Attribution-ShareAlike)**. Artinya, siapa pun boleh menggunakan, membagikan, dan memodifikasi karya tersebut, dengan syarat:

1. Mencantumkan atribusi (nama pencipta atau sumber asli).
2. Jika hasil karya dimodifikasi dan dibagikan kembali, maka harus menggunakan lisensi yang sama (BY-SA).

Dimas pun mendownload infografis tersebut, mengubah desain warnanya, menambahkan logo blog pribadinya, dan mempublikasikan hasilnya di blog. Namun, ia **lupa mencantumkan nama pembuat asli** dan tidak menuliskan bahwa gambar tersebut berlisensi **CC BY-SA**.

Blog Dimas ternyata viral dan banyak dibagikan di media sosial. Beberapa pembaca bahkan menggunakan infografis itu untuk bahan ajar. Hingga akhirnya, pembuat asli infografis menemukan bahwa karyanya dipakai tanpa atribusi yang jelas. Ia merasa dirugikan karena haknya sebagai pencipta tidak dihormati, meskipun karyanya memang dibagikan secara terbuka dengan lisensi CC.

Masalah semakin rumit ketika sebuah perusahaan startup mengambil infografis versi modifikasi Dimas, lalu menggunakannya di presentasi bisnis mereka tanpa menyebutkan sumber sama sekali. Akhirnya terjadi rantai pelanggaran lisensi:

- Dimas melanggar lisensi karena tidak mencantumkan atribusi dan tidak memberi keterangan lisensi.
- Startup ikut melanggar karena menggunakan versi modifikasi tanpa mengetahui aturan asli CC BY-SA.

Kini Dimas bingung:

- Apakah ia bersalah meskipun menggunakan karya berlisensi CC BY-SA yang terbuka untuk umum?
- Apa pelajaran yang bisa diambil agar kasus seperti ini tidak terulang?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 5

Mahasiswa diminta menganalisis kasus di atas berdasarkan poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah dalam kasus Dimas?
- Bagian mana dari aturan CC BY-SA yang dilanggar?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apakah lisensi CC BY-SA memperbolehkan modifikasi?
- Apa kewajiban utama pengguna karya dengan lisensi ini?

3. Creative Commons BY-SA

- Apa arti “BY” dan “SA” dalam lisensi ini?
- Mengapa atribusi dan lisensi ulang dengan “SA” sangat penting?

4. Dampak Tindakan

- Apa dampak bagi pencipta asli, bagi Dimas, dan bagi startup yang menggunakan karya itu?
- Bagaimana dampak reputasi bagi blog Dimas jika diketahui melanggar lisensi?

5. Alternatif Solusi

- Apa langkah yang seharusnya dilakukan Dimas setelah menyadari kesalahan?
- Bagaimana startup sebaiknya memperbaiki tindakannya?

6. Rekomendasi Etis

- Nilai etika apa yang perlu ditegakkan dalam menggunakan karya dengan lisensi Creative Commons?
- Bagaimana mahasiswa dapat membangun kebiasaan menghargai atribusi dalam dunia digital?

Kasus 6: Creative Commons NC

Rani adalah seorang mahasiswa Desain Komunikasi Visual yang suka membuat ilustrasi digital. Untuk mendukung gerakan berbagi karya, ia mengunggah beberapa karyanya ke sebuah platform seni dengan lisensi **Creative Commons BY-NC (Attribution – NonCommercial)**. Artinya, siapa pun boleh menggunakan, membagikan, bahkan memodifikasi ilustrasi tersebut, **selama menyebutkan nama pembuat asli dan tidak menggunakannya untuk tujuan komersial**.

Beberapa bulan kemudian, seorang blogger pendidikan bernama Sinta menemukan ilustrasi Rani yang menggambarkan konsep *cyber security*. Ia lalu menggunakan gambar itu dalam artikel blog pribadinya yang membahas keamanan digital. Sinta mencantumkan nama Rani sebagai pembuat asli dan menuliskan keterangan lisensi CC BY-NC. Blog Sinta memang tidak menghasilkan uang secara langsung, sehingga sesuai aturan lisensi.

Namun, masalah muncul ketika sebuah perusahaan kursus online melihat artikel Sinta dan tertarik menggunakan ilustrasi Rani (versi asli tanpa modifikasi) dalam materi promosi kelas berbayar mereka. Perusahaan itu menambahkan logo dan kontak bisnis pada ilustrasi tersebut, lalu membagikannya di media sosial. Mereka tidak meminta izin ke Rani, dengan alasan “kan lisensinya Creative Commons, berarti bebas digunakan”.

Ketika Rani mengetahui hal ini, ia merasa dirugikan. Ia memang membagikan karyanya untuk tujuan edukasi dan non-komersial, tetapi jelas-jelas melarang penggunaan komersial tanpa izin. Baginya, penggunaan ilustrasi dalam promosi bisnis sudah masuk ranah komersial, apalagi perusahaan tersebut mendapat keuntungan finansial dari kelas online yang dipromosikan.

Rani pun menghadapi dilema:

- Haruskah ia menegur perusahaan tersebut secara hukum?
- Apakah ada celah yang membuat penggunaan ilustrasi itu dianggap bukan komersial?
- Bagaimana seharusnya mahasiswa, pelajar, dan perusahaan memahami lisensi **NC** dalam Creative Commons?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 6

Mahasiswa diminta menganalisis kasus di atas berdasarkan poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti permasalahan dalam kasus ini?
- Bagian mana dari aturan CC BY-NC yang dilanggar oleh perusahaan kursus online?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apa arti “Non-Commercial” dalam lisensi CC?
- Apakah semua penggunaan yang melibatkan uang otomatis dianggap komersial?

3. Creative Commons NC

- Apa perbedaan penggunaan karya untuk tujuan komersial dan non-komersial?
- Apakah blogger Sinta sudah menggunakan ilustrasi sesuai dengan aturan lisensi?

4. Dampak Tindakan

- Apa dampak bagi pencipta (Rani) jika karyanya digunakan untuk komersial tanpa izin?
- Apa risiko reputasi bagi perusahaan yang melanggar lisensi NC?

5. Alternatif Solusi

- Apa yang bisa dilakukan Rani untuk menyelesaikan masalah ini secara etis dan legal?
- Bagaimana perusahaan seharusnya bertindak jika ingin menggunakan karya berlisensi NC?

6. Rekomendasi Etis

- Bagaimana mahasiswa dapat membedakan penggunaan komersial dan non-komersial?
- Nilai etika apa yang perlu ditegakkan dalam menghargai lisensi CC NC?

Kasus 7: Plagiarisme di Skripsi/Tugas Akhir

Andi adalah mahasiswa tingkat akhir di Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan. Ia sedang menyusun **Tugas Akhir (TA)** tentang *Analisis Keamanan Jaringan pada Implementasi Cloud Computing*. Waktu sidang sudah semakin dekat, sementara pekerjaannya di tempat magang menyita banyak waktu. Karena terdesak, Andi mencari referensi di internet dan menemukan sebuah skripsi di repositori kampus lain dengan judul yang mirip.

Alih-alih menjadikannya referensi, Andi mulai **menyalin beberapa bab** dari skripsi tersebut, terutama bagian teori dan metodologi. Ia hanya mengubah sedikit kalimat agar terlihat berbeda. Bahkan, pada bab hasil, ia menggunakan data uji coba yang sebenarnya tidak ia lakukan sendiri, melainkan diambil langsung dari skripsi tersebut.

Awalnya Andi merasa aman karena ia mengira dosen pembimbing tidak akan mengecek detailnya. Namun, ketika laporan TA diunggah ke sistem kampus, **aplikasi pendeteksi plagiarisme** menunjukkan kemiripan teks yang tinggi, bahkan mencapai 45%. Dosen pembimbing pun curiga dan mulai membandingkan skripsi Andi dengan dokumen aslinya.

Saat dipanggil, Andi berdalih bahwa ia “hanya terinspirasi” dan “sudah mengedit beberapa bagian”. Tetapi dosen menegaskan bahwa plagiarisme bukan hanya soal menyalin bulat-bulat, melainkan juga mencakup **mengambil ide, data, atau karya orang lain tanpa atribusi yang benar**.

Kini Andi menghadapi konsekuensi serius:

- Ia bisa **ditunda kelulusannya** hingga satu semester atau lebih.
- Namanya bisa tercoreng karena melanggar **etika akademik**.
- Jika terbukti parah, laporan TA-nya bisa **dibatalkan** dan ia harus mengulang dari awal.

Andi pun menyesal. Ia sadar bahwa rasa malas dan keinginan jalan pintas membuatnya mengabaikan integritas akademik.

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 7

Mahasiswa diminta menganalisis kasus Andi dengan menjawab poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti masalah dalam kasus Andi?
- Bagian mana yang jelas-jelas masuk kategori plagiarisme?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apa definisi plagiarisme dalam dunia akademik?
- Mengapa plagiarisme dianggap pelanggaran serius dalam pendidikan tinggi?

3. Jenis Plagiarisme

- Termasuk plagiarisme jenis apa yang dilakukan Andi (copy-paste, self-plagiarism, mosaic, dll.)?
- Apakah mengambil data penelitian orang lain tanpa izin juga termasuk plagiarisme?

4. Dampak Tindakan

- Apa risiko akademik, hukum, dan etika bagi Andi?
- Apa dampaknya terhadap reputasi kampus jika kasus seperti ini sering terjadi?

5. Alternatif Solusi

- Apa yang seharusnya dilakukan Andi sejak awal agar tidak terjebak plagiarisme?
- Bagaimana cara mahasiswa lain menghindari plagiarisme (misalnya melalui sitasi, parafrasa, atau penggunaan perangkat cek plagiarisme)?

6. Rekomendasi Etis

- Mengapa integritas akademik harus dijaga dalam penyusunan skripsi/TA?
- Nilai etika apa yang harus dimiliki mahasiswa saat menulis karya ilmiah?

Kasus 8 : Perbedaan Lisensi Komersial & Non-Komersial

Dian adalah mahasiswa Prodi Teknik Multimedia dan Jaringan yang sedang mengembangkan **aplikasi desain poster online** untuk tugas kuliah. Untuk mempercantik aplikasi tersebut, ia mencari **font dan gambar** di internet. Dian menemukan dua sumber:

1. **Font A** – tersedia dengan lisensi **komersial berbayar**. Artinya, pengguna boleh menggunakan font itu untuk keperluan pribadi maupun komersial (misalnya membuat poster untuk dijual), asalkan membeli lisensi resmi.
2. **Font B** – tersedia dengan lisensi **non-komersial gratis**. Artinya, pengguna boleh menggunakan font itu untuk keperluan pribadi atau pendidikan, tetapi **tidak boleh digunakan untuk proyek yang menghasilkan keuntungan finansial**.

Awalnya, Dian menggunakan Font B dalam proyek tugas kuliahnya, karena memang gratis dan hanya untuk presentasi kelas. Namun, suatu hari seorang **klien bisnis kecil** melihat aplikasi Dian dan tertarik. Mereka meminta Dian membuat desain promosi produk dengan aplikasinya, dan menawarkan bayaran.

Di sinilah masalah muncul. Karena masih menggunakan Font B, berarti karya yang dibuat dengan aplikasi tersebut tidak boleh digunakan untuk tujuan komersial. Jika Dian tetap menggunakannya, ia berpotensi **melanggar aturan lisensi** dan bisa terkena masalah hukum.

Sementara itu, jika ia ingin tetap menggunakan font tersebut untuk proyek bisnis, ia harus **menghubungi pemilik font** untuk meminta izin atau membeli lisensi komersial. Alternatif lain, ia bisa mengganti font dengan Font A (berlisensi komersial) atau menggunakan font open source dengan lisensi bebas untuk tujuan komersial.

Dian kini menghadapi dilema:

- Haruskah ia menolak proyek klien karena keterbatasan lisensi font?
- Atau sebaiknya ia mengeluarkan biaya tambahan untuk membeli lisensi komersial?
- Bagaimana cara menjelaskan kepada klien perbedaan penggunaan font berlisensi komersial dan non-komersial?

Tugas Mahasiswa: Analisis Kasus 8

Mahasiswa diminta menganalisis kasus Dian dengan menjawab poin berikut:

1. Identifikasi Masalah

- Apa inti permasalahan dalam kasus Dian?
- Apa risiko jika Dian tetap menggunakan font non-komersial untuk proyek berbayar?

2. Ketentuan Hukum & Etika

- Apa perbedaan lisensi komersial dan non-komersial?
- Mengapa lisensi non-komersial melarang penggunaan untuk tujuan menghasilkan keuntungan?

3. Jenis Lisensi

- Sebutkan contoh karya digital (font, musik, gambar, software) yang biasanya memiliki lisensi komersial dan non-komersial.
- Bagaimana perbedaan hak dan kewajiban pengguna di masing-masing lisensi?

4. Dampak Tindakan

- Apa dampak bagi Dian jika melanggar lisensi non-komersial?
- Bagaimana dampaknya terhadap reputasi profesionalnya jika diketahui tidak taat lisensi?

5. Alternatif Solusi

- Apa pilihan solusi yang bisa diambil Dian agar proyeknya tetap legal dan etis?
- Bagaimana cara mahasiswa lain menghindari masalah serupa saat menggunakan aset digital dari internet?

6. Rekomendasi Etis

- Mengapa penting bagi mahasiswa dan profesional untuk memahami perbedaan lisensi komersial dan non-komersial?
- Nilai etika apa yang harus dijaga dalam penggunaan karya orang lain untuk kepentingan akademik maupun bisnis?