

PENGARUH FAKTOR PSIKOLOGIS TERHADAP INTENSITAS PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN

Sariyun Naja Anwar

Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Stikubank Semarang

Abstrak:

Suatu fakta bahwa di Indonesia terdapat suatu tindakan pembajakan perangkat dengan tingkat cukup tinggi dan mengkhawatirkan. Penelitian ini ingin mengetahui dan memahami faktor psikologis dari individu itu sendiri atau dorongan dari lingkungan yang mendorong menggunakan perangkat lunak bajakan. Hasilnya diharapkan memberikan masukan bagi pemerintah dalam upaya pengimplementasian UU HAKI dan bagi tegaknya hukum dan keadilan di Indonesia. Respondennya mahasiswa S1 pengguna perangkat lunak di Perguruan Tinggi Swasta Semarang dengan metode survei. Penelitian ini kualitatif deskriptif. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembajakan diakibatkan oleh faktor kepentingan pragmatis dan ekonomis bukan karena faktor tidak adanya pengetahuan terhadap UU. Kepentingan pragmatis menyatakan bahwa mereka tidak perlu repot atau susah untuk bisa mendapatkan barang yang dibutuhkan. Sedangkan secara ekonomis, dengan harga yang murah bisa didapatkan barang yang diperlukan mengapa harus beli dengan harga yang mahal, meskipun secara kualitas mungkin sedikit berbeda. Meskipun mereka mengetahui jika yang ia lakukan termasuk pelanggaran hukum, tetapi karena selama ini diakui belum banyak kasus pelanggaran yang diproses ke pengadilan. Selain itu, secara psikologis munculnya dorongan untuk menggunakan perangkat lunak terbaru sehingga tidak akan merasa ketinggalan teknologi informasi.

Kata kunci : Pembajakan, Perangkat lunak, HAKI, UU No. 19 Tahun 2002.

PENDAHULUAN

Teknologi Informasi memang sudah lama menjadi suatu kebutuhan dan menduduki posisi yang sangat penting. Di Indonesia penggunaan Teknologi Informasi sudah dimanfaatkan di berbagai sektor termasuk di perguruan tinggi. Ironisnya terdapat suatu fakta bahwa di Indonesia terdapat suatu perbuatan ilegal atas teknologi informasi ini, yaitu *pembajakan perangkat lunak*.

Pemerintah memberlakukan UU HAKI bertujuan memberantas atau mengurangi tingkat pelanggaran hak cipta termasuk penggunaan perangkat lunak bajakan. Menurut laporan tahunan BSA/IDC Global Software Study yang dirilis bulan Mei 2005, Indonesia merupakan negara dengan tingkat pembajakan ke-5 tertinggi di dunia setelah Vietnam, China, Ukraina dan Zimbabwe [4]. Memang diakui untuk melindungi program komputer dari kasus pembajakan merupakan hal yang sulit, mengingat peng-copy-an program dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa meninggalkan bekas karena didukung oleh kemajuan teknologi komputer yang semakin lama semakin canggih dewasa ini. Maraknya penggunaan perangkat lunak bajakan tentunya disebabkan oleh berbagai faktor yaitu faktor psikologis dan pengaruh lingkungan. Adanya fenomena ini, penelitian ini akan mencoba mengetahui pengaruh faktor psikologis dan

lingkungan terhadap fenomena di masyarakat ini berupa intensitas penggunaan perangkat lunak bajakan.

Perumusan masalah

Permasalahan yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah faktor psikologis yang mempengaruhi seseorang menggunakan perangkat lunak bajakan ?
2. Mana yang lebih dominan antara faktor psikologis dari dalam diri individu itu sendiri atau dorongan dari lingkungan dalam mempengaruhi seseorang dalam melakukan pembajakan perangkat lunak ?

Tujuan penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk :

1. Mempelajari dan memahami bahwa salah satu faktor penyebab terjadinya penggunaan perangkat lunak bajakan dikarenakan faktor psikologis manusia.
2. Mengetahui mana yang lebih dominan faktor psikologis atau dorongan dari lingkungan yang mendorong manusia untuk menggunakan perangkat lunak bajakan.

Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan akan bermanfaat :

1. Sebagai masukan bagi pemerintah dalam upaya pengimplementasikan UU no 19 tahun 2002 pada masyarakat.
2. Sebagai bahan pembuat kebijakan bagi pemerintah dan lembaga yang peduli terhadap HAKI bagi tegaknya hukum dan keadilan di Indonesia.

METODE PENELITIAN.

Jenis dan Sumber Data

Pendekatan penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan survei. Sedangkan jenis datanya adalah data primer yang diperoleh dengan metode penyebaran / kuesioner terhadap mahasiswa di berbagai perguruan tinggi yang berada di Kodia Semarang.

Subyek Penelitian

1. Unit Analisis

Pada penelitian ini ingin diketahui adanya pengaruh faktor psikologis terhadap diri seseorang dalam hal intensitas penggunaan perangkat lunak bajakan. Sehingga yang menjadi unit analisis dari penelitian ini adalah individual.

2. Penentuan Populasi

Populasi yang digunakan adalah mahasiswa sebagai salah satu pengguna perangkat lunak bajakan. Mahasiswa yang berasal dari Perguruan Tinggi di Semarang dan berada pada jenjang pendidikan S1.

3. Penentuan Sampel

Jumlah sampel yang diambil tidak ditentukan secara kuantitatif dan disesuaikan menurut kebutuhan yang diperlukan di lapangan. Penentuan sampel sudah mewakili populasi dimana mahasiswa yang menjadi responden berasal dari berbagai fakultas yang universitasnya berlokasi di Semarang dengan jenjang pendidikan S1 dan mahasiswa yang menggunakan perangkat lunak berlisensi atau bajakan. Teknik penentuan sampel dengan menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan tipe *convenience sampling*.

4. Variabel

Variabel yang digunakan adalah faktor psikologis manusia sebagai variabel independen dan penggunaan perangkat lunak bajakan sebagai variabel dependen.

Tahapan dan Prosedur Penelitian

1. Tahap perencanaan / persiapan
Merumuskan masalah penelitian, studi literatur, mengidentifikasi dan menamai

variabel, dan menentukan rancangan penelitian.

2. Tahap pengambilan data (field administration)
Menentukan metode pengumpulan data, Membuat alat penelitian, dan melakukan pengumpulan data.
3. 3). Pengolahan Dan Analisis Data
Untuk menganalisa data-data ini secara sistematis, ada 4 tahapan yaitu: mengorganisir data, Mengubah data menjadi informasi, menginterpretasikan data dan membuat rangkuman dari keseluruhan data, menarik kesimpulan dari informasi.

LANDASAN TEORI

Teori Kepribadian.

Landasan teori pada penelitian ini ada dua, yaitu teori mengenai **Kepribadian** dan teori **Modelling** [1]. Menurut teori klasik Freud, kepribadian manusia tersusun dari tiga sistem pokok, yaitu *id*, *ego* dan *superego*. *Id* adalah keinginan manusia terhadap sesuatu [1]. *Superego* adalah lingkungan yang mendukung tercapainya keinginan manusia atau keinginan yang dimilikinya. Sedangkan *ego* adalah hal yang mengendalikan keduanya, *id* dan *superego*. Dalam hal ini *ego* sangat menentukan manusia dalam mengambil keputusan apakah ia akan melaksanakan dan memenuhi keinginannya atau membatalkan *id* dan *superego*. Tiga unsur *id*, *ego* dan *superego* inilah pembentuk kepribadian total manusia. Di mana ketiganya tidak bisa dipisahkan satu sama lain. Namun, masing-masing bagian dari kepribadian total ini mempunyai fungsi, sifat, komponen, prinsip kerja, dinamisme dan mekanisme tersendiri.

Pada studi kasus mengenai masyarakat yang cenderung menggunakan perangkat lunak bajakan bahwa keinginan (*id*) disini adalah keinginan untuk memiliki perangkat lunak tertentu. Faktor *ego* adalah rendahnya kualitas mental bangsa Indonesia. Sedangkan lingkungan (*superego*) dalam hal ini adalah maraknya tempat-tempat yang menawarkan perangkat lunak bajakan dengan harga yang sangat murah dibandingkan dengan jika harus membeli perangkat lunak yang memiliki *license*. Selain itu penegakan hukum yang sangat buruk, serta kondisi perekonomian bangsa Indonesia yang rata-rata masih hidup di bawah garis kemiskinan merupakan lingkungan yang cukup mendukung

terciptanya kebiasaan untuk menggunakan perangkat lunak bajakan tersebut.

Teori Modelling

Modeling terdapat *imitation modeling* yaitu belajar yang ditekankan pada peniruan aspek tingkah laku dimana respon dapat ditiru tanpa pemahaman. Selain itu terdapat *observational learning* yaitu belajar dengan cara mencontoh, dengan ditekankan pada perhatian terhadap stimulus lingkungan. Sikap yang dimiliki oleh pengguna perangkat lunak bajakan dapat dipengaruhi oleh kedua model tersebut.

Seorang pengguna perangkat lunak dapat memiliki label *imitation modeling* ketika ia mencoba untuk meniru tingkah laku dari orang-orang di sekelilingnya yang juga mengkonsumsi perangkat lunak bajakan tanpa berpikir panjang mengenai dampak-dampak perilaku tersebut. Sedangkan penggunaan label *observational learning* terjadi ketika pengguna perangkat lunak bajakan merasa lingkungan sangat mendukungnya untuk melakukan tindakan tersebut, seperti maraknya tempat-tempat yang menjual perangkat lunak bajakan dan lemahnya penegakan hukum yang berkaitan dengan pelanggaran penggunaan perangkat lunak bajakan.

Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI)

Secara substantif pengertian HaKI adalah hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan UU HAKI no. 19 tahun 2002 tentang hak cipta kekayaan intelektual (HAKI) yang berisi tentang tata cara perlindungan software, berbagai bentuk pembajakan serta sanksi bagi pelaku pembajakan software.

Ada berbagai bentuk pembajakan perangkat lunak yaitu Pemuatan hard disk (hard disk loading), Under Licensing, Pemalsuan Kemasan Produk Perangkat Lunak, Mischanneling, End User Copying dan Downloading illegal melalui internet

Jenis Lisensi Terhadap Perangkat Lunak

Ada berbagai jenis lisensi perangkat lunak yaitu Lisensi komersial, Lisensi software percobaan (*shareware*), Lisensi untuk penggunaan non komersial, dan Lisensi lain (*open source*)

HASIL PEMBAHASAN

Gambaran Umum Responden

Sebagai responden adalah mahasiswa sebagai salah satu pengguna perangkat lunak bajakan atau berlisensi. Mahasiswa yang berasal dari Perguruan Tinggi negeri dan swasta di Semarang dan berada pada jenjang pendidikan S1. Sesuai dengan teknik pengambilan sampel yang menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan tipe *convenience sampling*, maka jumlah sampel yang diambil tidak ditentukan secara kuantitatif. Dari proses pengumpulan data melalui angket dari 97 orang yang tersebar sebanyak 68 responden kesemuanya dianggap layak.

Sedangkan di fakultas mana responden kuliah, kebanyakan berasal dari fakultas yang paling sering menggunakan berbagai jenis perangkat lunak yaitu Fakultas Teknologi Informasi, Fakultas Teknik, Fakultas Ekonomi, Fakultas Bahasa, dan Fakultas Hukum dan pada tingkat dari semester 5 sampai semester 9.

Dilihat dari aspek yang punya pekerjaan, yang paling banyak belum bekerja atau belum memiliki pekerjaan tetap. Sedangkan tingkat penghasilan / uang saku, maka proporsi yang terbanyak adalah berpenghasilan atau uang sakunya rendah (dibawah Rp. 500.000,-). Sedangkan alokasi dana untuk membeli atau mengcopy software bajakan disesuaikan dengan penghasilan atau uang sakunya.

Frekuensi membeli, mencopy & menggunakan software bajakan

Bagi responden yang frekuensinya dalam meminjam / mencopy perangkat lunak kurang dari 5 kali sebulan, kebutuhan mereka terhadap penggunaan berbagai jenis perangkat lunak belum banyak. Sedangkan yang frekuensinya sebanyak 5 – 20 kali sebulan dikarenakan mereka sedang menyelesaikan skripsi yang membutuhkan berbagai perangkat lunak atau yang punya hobi main games sehingga mereka selalu mencari game baru atau yang mengkoleksi lagu-lagu dengan format MP3. Frekuensinya yang lebih dari 20 kali dalam sebulan dikarenakan untuk kebutuhan perkuliahan.

Tempat membeli perangkat lunak bajakan

Responden membeli perangkat lunak bajakan lewat teman, kemudian pusat / tempat perbelanjaan, rental komputer dan laboratorium komputer di kampus masing-masing.

Tempat meminjam / mengcopy perangkat lunak bajakan

Ada kemudahan bagi responden untuk meminjam atau mengcopy perangkat lunak bajakan lewat teman, laboratorium komputer di kampus masing-masing, rental komputer selanjutnya di pusat / tempat perbelanjaan dengan harga yang terjangkau. Fenomena ini mendorong para mahasiswa mudah menggunakan perangkat lunak dengan versi terbaru walaupun jenisnya perangkat lunak bajakan.

Perasaan saat membeli, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan

Berdasarkan perasaan yang dikemukakan responden berkaitan dengan sikap mental (*attitude*) masing-masing individu. Ini menunjukkan bahwa "*attitude*" yang kurang sehat akan mendorong melakukan pembajakan perangkat lunak, dan sebaliknya semakin meningkatnya "*attitude*" yang sehat dari setiap individu, akan sangat mendukung terciptanya penegakan hukum di bidang hak kekayaan intelektual.

Alasan membeli, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan

Alasan para responden membeli, meminjam, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan dikarenakan software berlisensi dirasakan sangat mahal harganya. Kendati meeka setuju dengan tindakan pemerintah memerangi pembajakan, namun mereka juga banyak diuntungkan oleh keberadaan barang bajakan tersebut. Harga yang murah, kemampuan daya beli masyarakat masih rendah, penerapan UU haki masih lemah serta mudahnya barang didapatkan membuat minat masyarakat terhadap produk-produk asli tapi palsu tersebut semakin tinggi.

Keperluan / kepentingan menggunakan perangkat lunak bajakan

Untuk mengerjakan tugas-tugas kuliah, mempelajari software baru yang tidak diajarkan di kuliah, memperdalam materi perangkat lunak yang diajarkan di kuliah, untuk keperluan pekerjaan di kantor dan kuliah, keperluan pribadi, untuk hiburan, untuk keperluan bisnis : menerima pengetikan skripsi (tugas akhir) dan install software, membuat aplikasi dan rental komputer.

Dari mana mengetahui tentang perangkat lunak bajakan

Para responden memperoleh informasinya dari berbagai sumber bisa dari teman, pusat / tempat perbelanjaan, materi kuliah, media cetak dan elektronik, keluarga dan lain-lain sumber (misalnya : seminar, buku, lokakarya, penyuluhan).

Faktor-faktor dari dalam maupun dari luar yang mempengaruhi membeli, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan

Dari data yang muncul diatas, tampaknya pembajakan menjadi fenomena yang diakibatkan oleh faktor kepentingan pragmatis dan ekonomis bukan karena faktor tidak adanya pengetahuan terhadap Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang HAKI.

Kepentingan pragmatis tersebut tampak dari alasan yang disampaikan responden yang menyatakan bahwa mereka tidak perlu repot atau susah untuk bisa mendapatkan barang yang dibutuhkan. Dengan cara yang mudah barang yang dibutuhkan bisa ditemukan di banyak tempat.

Sedangkan secara ekonomis, kalau dengan harga yang murah bisa didapatkan barang yang diperlukan mengapa harus beli dengan harga yang mahal, meskipun secara kualitas mungkin sedikit berbeda. Meskipun mereka mengetahui jika yang ia lakukan termasuk pelanggaran hukum, tetapi karena selama ini diakui belum atau tidak ada kasus pelanggaran yang diproses ke pengadilan.

Selain itu, secara psikologis ada dorongan untuk dapat memiliki, mempelajari dan menggunakan perangkat lunak terbaru sehingga tidak akan merasa ketinggalan teknologi informasi.

Pengertian perangkat lunak bajakan

Para responden yang mengartikan perangkat lunak bajakan dapat disimpulkan bahwa mereka pada intinya mengerti perangkat lunak bajakan merupakan produk yang illegal, produk yang tidak berijin, produk yang tanpa pajak dan produk yang tidak asli. Jadi secara essensi mereka mengetahui perangkat lunak bajakan sebagai produk yang melanggar UU HAKI.

Pengetahuan tentang UU no 19 tahun 2002 (UU HAKI)

Secara umum mereka hanya sebatas mengetahui adanya UU No 19 tahun 2002 namun belum memahami bagaimana isi dari UU tersebut. Pada umumnya mereka mengaku

tidak mempunyai pengalaman kena sanksi akibat melakukan pelanggaran hak cipta sehingga berdampak akan ketidak pemahaman tentang pelanggaran hak cipta apalagi dikaitkan dengan UU No. 19 tahun 2002.

Pemahaman UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Responden yang mengetahui adanya UU Hak Cipta dengan tingkat pemahaman dapat dikategorikan 2 jenis yaitu : **tidak paham** dan **cukup paham**.

Mereka yang termasuk dalam kategori **tidak paham** adalah mereka yang sama sekali belum pernah mendengar, membaca atau mengetahui keberadaan UU No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta. Meskipun secara prinsip mereka tidak setuju dengan tindakan pembajakan perangkat lunak yang marak dalam masyarakat.

Adapun mereka yang termasuk kategori **cukup paham** adalah mereka yang mengetahui adanya UU No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta namun mereka belum mengetahui UU tersebut secara utuh, termasuk mereka yang pernah mendengar tetapi belum pernah membaca, membaca tetapi belum faham apa maksud isi UU tersebut, atau tahu isinya tetapi belum mengerti bagaimana implementasi UU tersebut dalam masyarakat bahkan mereka tidak tahu bagaimana prosedur yang harus dilakukannya.

KESIMPULAN AN SARAN

Kesimpulan

1. Mahasiswa ada keinginan untuk memiliki perangkat lunak untuk keperluan perkuliahan dan pengembangan diri.
2. Mahasiswa secara attitude masih rendah dan budaya membajak perangkat lunak merupakan hal yang lumrah
3. Lingkungan mendukung melakukan pembajakan perangkat lunak, yaitu lemahnya penegak hukum, faktor harga, kemudahan memperoleh di berbagai tempat dan kemampuan membeli.

Saran

1. Pemerintah menjalin kerjasama dengan produsen software agar memberikan harga yang sesuai dengan income perkapita Indonesia khususnya institusi pendidikan.
2. Pemerintah menurunkan pajak terhadap software import, dengan ini diharapkan harga software tersebut bisa terjangkau bagi masyarakat.

3. Pemerintah beserta badan terkait dengan IT melakukan promosi kepada masyarakat untuk menggunakan produk open source dan melakukan pelatihannya.
4. Pemerintah lebih mensosialisasikan kesadaran UU HAKI.

DAFTAR PUSTAKA.

- Alwisol, (2004), *‘Psikologi Kepribadian’*, UMM Press, Malang .
- Cresswell, John W., (1999), *“Research Design : Qualitative & Quantitative Approachs”*, third edition, SAGE Publications, California.
- J. Supranto, (1992), *“Teknik Sampling : Untuk Survei dan Eksperimen”*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Purbo, Onno W., “Apa Susahnya Tidak Membajak Software?”, diambil dari : <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0103/06/iptek/apas40.htm>
- Singarimbu,M, & Effendi,S, (1987), *“Metode Penelitian Survei”* Jakarta, LP3ES.
- Sudarwan Danim, (2002), *“Menjadi Peneliti Kualitatif”*, CV. Pustaka Setia, Bandung.
- Sukandarrumidim, (2002), *“Metodologi Penelitian : Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula”*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- _____. *“Pengaruh Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer terhadap Perkembangan Usaha di Bidang Teknologi Informasi”*. <http://www.geocities.com/hkbisnis/mh4.html>, Diakses pada tanggal 26 Januari 2006.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.