

FAKTOR-FAKTOR YANG MEMPENGARUHI INTENSITAS PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK DAN MODEL PENCEGAHANNYA

Isworo Nugroho

Abstrak - Salah satu faktor yang mempengaruhi manusia dalam menggunakan perangkat lunak bajakan adalah psikologis. Faktor psikologis sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku manusia, termasuk dalam menentukan tindakan serta mengambil keputusan dari permasalahan yang dihadapinya. Membajak perangkat lunak merupakan hal yang lumrah sehingga budaya ini mendorong adanya penggunaan perangkat lunak bajakan yang semakin marak. Perangkat lunak yang mudah diperoleh di banyak tempat dengan harga yang sangat murah dibanding dengan yang berlisensi, kondisi ini didukung oleh lemahnya penegak hukum dan faktor harga dan kemampuan membeli pada mahasiswa ikut mendorong mahasiswa menggunakan perangkat lunak bajakan.

Kata Kunci : Open source, perangkat lunak, lisensi.

Latar Belakang.

Teknologi Informasi memang sudah lama menjadi suatu kebutuhan dan menduduki posisi yang sangat penting. Suatu fenomena menyatakan bahwa yang mampu “menguasai” informasi dalam arti dapat mengelola dan memanfaatkan semaksimal mungkin akan dapat memenangkan persaingan. Di Indonesia penggunaan Teknologi Informasi sudah diterapkan di sektor pemerintahan, swasta, sekolahan sampai perguruan tinggi, baik sebagai perangkat administratif ataupun sebagai kurikulum pendidikan. Ironisnya terdapat suatu fakta bahwa di Indonesia terdapat suatu perbuatan ilegal atas teknologi informasi ini, yaitu pembajakan perangkat lunak. Bagaimanapun juga pembajakan perangkat lunak adalah suatu perbuatan illegal karena telah melanggar UU HAKI.

Pemerintah memberlakukan UU HAKI dengan tujuan memberantas atau mengurangi tingkat pelanggaran hak cipta termasuk penggunaan perangkat lunak bajakan. Sejak penerapan UU HAKI, 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. Tingkat pembajakan rata-rata di negara Asia Pacific berkisar 53%. [4]

Memang diakui untuk melindungi program komputer dari kasus pembajakan merupakan hal yang

sulit, mengingat peng-copy-an program yang merupakan bentuk pembajakan komputer 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. Salah satu faktor yang mempengaruhi manusia dalam menggunakan perangkat lunak bajakan adalah psikologis. Faktor psikologis sangat berpengaruh terhadap sikap dan perilaku manusia, termasuk dalam menentukan tindakan serta mengambil keputusan dari permasalahan yang dihadapinya.

Landasan Teori.

1. 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 mengendalikannya, *id* dan *superego*. Dalam hal ini *ego* sangat menentukan manusia dalam mengambil keputusan apakah ia akan melaksanakan dan memenuhi keinginannya atau membatalkannya *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 kecenderungan perilaku manusia Indonesia yang cenderung mengkonsumsi perangkat lunak bajakan, dapat ditinjau 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 lumayan sangat murah dibandingkan dengan

jika ia 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 mengkonsumsi perangkat lunak bajakan tersebut.

2. 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. Diantara kedua label tersebut maka sikap yang dimiliki oleh pengguna perangkat lunak bajakan dapat mewakili contoh baik dari label *imitation modeling* dan *observational learning*.

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 pelarangan penggunaan perangkat lunak bajakan.

3. Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI).

Secara substantif pengertian HaKI dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) sangat penting karena memberikan hak kepada perusahaan software tertentu untuk melindungi hasil karyanya dari pembajakan oleh perusahaan software lain sekaligus memberikan peluang bagi mereka untuk menjadikan software buatannya sebagai komoditas finansial yang dapat mendorong pertumbuhan industri.

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.

4. Bentuk Pembajakan Perangkat Lunak.

- a. Pemuatan hard disk (hard disk loading)
Memuat salinan program perangkat lunak yang tidak sah ke hard disk komputer yang akan dibeli oleh konsumen
- b. Under Licensing
Perusahaan yang mendaftarkan lisensi untuk sejumlah tertentu, tetapi pada kenyataannya software tersebut dipasang (*install*) untuk jumlah yang lebih banyak.
- c. Pemalsuan Perangkat Lunak.
Merubah kemasan produk (*packaging*) yang sedemikian rupa sehingga tampak seperti asli.
- d. Mischanneling
Suatu institusi yang menjual software berlisensi ke institusi lain dengan harga yang relatif murah.
- e. End User Copying.
Seseorang atau institusi yang memiliki 1 buah lisensi suatu produk software, tapi software tersebut dipasang pada sejumlah komputer.
- f. Downloading illegal melalui internet
Pembajakan software dengan menggunakan media internet untuk menjual atau menyebarkan produk yang tidak resmi (*bajakan*).

5. Jenis Lisensi Terhadap Perangkat Lunak.

- a. Lisensi komersial
Lisensi yang diberikan software-software yang bersifat komersial dan digunakan untuk kepentingan komersial (*bisnis*).
- b. Lisensi software percobaan (*shareware*)
Lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat percobaan (*trial* atau *demo version*) terhadap software komersial.
- c. Lisensi untuk penggunaan non komersial
Jenis lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat non-komersial dan digunakan untuk kepentingan-kepentingan non komersial.
- d. Lisensi lain (*open source*)
Jenis lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat *open source* atau menggunakan hak cipta publik yang dikenal sebagai *GNU Public License* (*GPL*).

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 faktor-faktor psikologis apa saja 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.

1. Jenis Dan Sumber Data.

Penelitian ini bersifat sensus dengan pendekatan survey. Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer yang diperoleh dengan metode penyebaran / kuesioner yang diperoleh dari mahasiswa di berbagai perguruan tinggi yang berada di Kodia Semarang Jawa Tengah.

2. Subyek Penelitian.

a. 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.

b. 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.

c. Penentuan Sampel

Dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil tidak ditentukan secara kuantitatif sebelum terjun ke lapangan. Pengambilan sampel tersebut disesuaikan menurut kebutuhan yang diperlukan di lapangan. Penentuan sampel ini dirasa juga sudah bisa mewakili populasi dimana mahasiswa yang menjadi responden berasal dari berbagai fakultas.

d. Penentuan Sampling Frame

Langkah-langkah yang dilakukan untuk menentukan *sampling frame* pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1). Daftar semua kasus yang terdapat pada populasi:
- 2). Menentukan aturan dari kasus-kasus tersebut:
- 3). Memilih sampel yang telah memenuhi aturan: Mahasiswa yang menggunakan perangkat lunak berlisensi dan bajakan,

- 4). universitasnya berlokasi di Semarang dan mahasiswa yang sedang berada pada jenjang pendidikan S1.

e. Teknik Sampling

Teknik penentuan sampel dengan menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan tipe *convenience sampling*.

f. Variabel

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

3. Rancangan Penelitian.

a. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam melakukan penelitian ini adalah penelitian dengan survei. Dengan menggunakan pendekatan penelitian survei ini hasil yang diharapkan adalah akan didapatkannya informasi yang detil mengenai faktor-faktor psikologis apa saja yang mempengaruhi seseorang sehingga mereka cenderung menggunakan perangkat lunak bajakan.

b. Tahapan dan Prosedur Penelitian

1). Tahap perencanaan / persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini berupa merumuskan masalah penelitian, studi literatur, mengidentifikasi dan menamai variabel, dan menentukan rancangan penelitian.

2). Tahap pengambilan data (*field administration*)

Kegiatan-kegiatan yang dilakukan dalam pengambilan data adalah Menentukan metode pengumpulan data, Membuat alat penelitian, dan melakukan pengumpulan data.

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.

Hasil Dan Pembahasan.

1. Gambaran Umum Reponden.

Sebagai responden adalah mahasiswa sebagai salah satu pengguna perangkat lunak bajakan maupun pengguna perangkat lunak berlisensi.

Mahasiswa yang berasal dari Perguruan Tinggi di Semarang dan berada pada jenjang pendidikan S1.

Sesuai dengan teknik pengambilan sampel yang menggunakan metode *nonprobability sampling* dengan tipe *convenience sampling*, maka dalam penelitian ini jumlah sampel yang diambil tidak ditentukan secara kuantitatif.

Dari proses pengumpulan data maka telah dilakukan penggalangan data melalui angket dari 97 orang yang tersebar pada berbagai perguruan tinggi di Semarang. Dari kuesioner yang telah disebarluaskan sebanyak 68 responden kesemuanya dianggap layak.

Berdasarkan perguruan tinggi dalam bentuk universitas dimana responden kuliah, terdapat 2 jenis yaitu perguruan tinggi negeri dan perguruan tinggi swasta.

Sedangkan di fakultas mana responden kuliah, para responden yang terdata kebanyakan berasal dari fakultas yang paling sering menggunakan berbagai jenis perangkat lunak yaitu yang pertama Fakultas Teknologi Informasi, selanjutnya Fakultas Teknik, Fakultas Ekonomi, Fakultas Bahasa, dan Fakultas Hukum.

Berdasarkan tingkat semester saat responden kuliah, dimulai dari semester 5 sampai semester 9. Sedangkan tingkat semester yang dipilih adalah tingkat semester atas karena pada tingkat semester atas pada umumnya banyak mahasiswa sudah menggunakan komputer dan mempelajari berbagai perangkat lunak.

Dilihat dari aspek yang punya pekerjaan, yang paling banyak belum bekerja atau belum memiliki pekerjaan tetap.

Sesuai data pada tingkat penghasilan / uang saku, maka proporsi yang terbanyak adalah berpenghasilan atau uang sakunya rendah (dibawah Rp. 500.000,-). Proporsinya ini merupakan kewajaran mengingat kebanyakan responden belum memiliki pekerjaan tetap dan masih menggantungkan pemberian uang dari orang tuanya.

Sedangkan alokasi dana untuk membeli atau mengcopy software bajakan disesuaikan dengan penghasilan atau uang sakunya. Dengan rendahnya uang saku dan pengalokasian dana untuk pembelian perangkat lunak, maka jelas bahwa mereka tidak mungkin untuk membeli software berlisensi.

2. Frekuensi membeli, mengcopy & menggunakan software bajakan.

Bagi responden dalam meminjam / mengcopy perangkat lunak kurang dari 5 kali sebulan. Kebutuhan mereka terhadap penggunaan berbagai jenis perangkat lunak belum banyak dan hanya perangkat lunak tertentu saja.

Sedangkan responden yang meminjam / mengcopy perangkat lunak bajakan sebanyak 5 – 20 kali sebulan dikarenakan pada semester itu mereka sedang menyelesaikan skripsi yang membutuhkan berbagai perangkat lunak khususnya skripsi yang bertopik rancang bangun perangkat lunak berbasis multimedia ataupun berbasis web, beberapa responden yang pekerjaannya mengupgrade komputer sehingga sering menerima order untuk menginstallkan perangkat lunak baru atau menginstal ulang perangkat lunak karena terinfeksi virus, dan ada dari responden punya hobi main games sehingga mereka selalu mencari game baru atau yang mengkoleksi lagu-lagu dengan format MP3.

Sedangkan responden dalam menggunakan perangkat lunak ada yang lebih dari 20 kali dalam sebulan. Penggunaan perangkat lunak bajakan ini bisa dilakukan dengan komputernya sendiri, meminjam komputer kepunyaan teman atau penggunaannya di rental komputer. Penggunaannya untuk menyelesaikan pekerjaan kuliah, misalnya meringkas handout kuliah, mengerjakan tugas-tugas kuliah atau mengerjakan tugas-tugas di kantor.

3. Tempat membeli perangkat lunak bajakan.

Kebanyakan responden membeli perangkat lunak bajakan lewat teman kemudian pusat / tempat perbelanjaan. Sedangkan tempat lainnya misalnya rental komputer dan laboratorium komputer di kampus masing-masing.

4. Tempat meminjam / mengcopy perangkat lunak bajakan.

Kebanyakan responden meminjam atau mengcopy perangkat lunak bajakan lewat teman, kemudian laboratorium komputer di kampus masing-masing atau rental komputer selanjutnya di pusat / tempat perbelanjaan. Meminjam / mengcopy perangkat lunak bajakan dilakukan melalui teman lebih dahulu kemudian di laboratorium komputer di kampus masing-masing karena biasanya tidak membayar dan cukup membawa CD sendiri jadi bisa menghemat biaya.

Berdasarkan tempat responden membeli, meminjam atau mengcopy perangkat lunak bajakan ada dibanyak tempat dan kemudahan untuk memperolehnya baik itu di tempat perbelanjaan, rental komputer ataupun lewat teman. Begitu juga harga yang murah dengan harga yang sangat terjangkau. Hal ini mendorong para mahasiswa merasa senang dan bangga bisa menggunakan berbagai perangkat lunak dan bisa mengikuti perkembangan perangkat lunak dengan versi terbaru walaupun jenisnya perangkat lunak bajakan.

5. Perasaan saat membeli, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan.

Berdasarkan perasaan yang dikemukakan responden menunjukkan bahwa pembajakan merupakan suatu permasalahan di Indonesia. Sampai kapanpun pembajakan perangkat lunak seperti itu pasti tidak akan dapat dihilangkan. Hal ini hanya mungkin dapat dicegah ataupun dikurangi. Indonesia berupaya untuk melindungi hak kekayaan intelektual dengan menegakkan hukum di bidang tersebut, yang di dalamnya termasuk anti-pembajakan dengan melalui UU HAKI.

Masalah utama dalam pembajakan adalah masalah 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 berbagai bidang termasuk hak kekayaan intelektual.

Dengan demikian, untuk mengatasi masalah pembajakan diperlukan pendidikan dan pelatihan yang dimulai dari tahap yang lebih dini misalnya dari mulai sekolah dasar. Salah satu materi dalam pendidikan tersebut adalah bagaimana membedakan barang yang orisinal dan barang bajakan, sikap atau mental yang tidak terhormat apabila menggunakan atau membeli barang/produk hasil pembajakan tersebut.

6. Alasan membeli, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan.

Alasan yang dikemukakan para responden membeli, meminjam, mengcopy dan menggunakan perangkat lunak bajakan di atas menggambarkan fenomena yang terjadi saat ini khususnya di lingkungan pendidikan masih enggan untuk menggunakan perangkat lunak berlisensi. Untuk membeli software-software berlisensi dirasakan sangat mahal harganya. Kendati masyarakat (mahasiswa) setuju dengan tindakan pemerintah memerangi pembajakan, masyarakat (mahasiswa) juga banyak diuntungkan oleh keberadaan barang bajakan tersebut. Harga yang murah, kemampuan daya beli masyarakat masih rendah serta mudahnya barang didapatkan membuat minat masyarakat terhadap produk-produk asli tapi palsu tersebut semakin tinggi.

Ada dua alasan disini mengapa mahasiswa tidak ada keinginan menggunakan perangkat lunak alternatif (Open source) yang dapat digunakan secara legal tanpa perlu membajak :

- 1). Dengan menggunakan Windows mereka tidak perlu belajar lagi, karena sejak sekolah dulu

sampai kuliah mereka sudah belajar Windows. Di sisi lain pihak kampus enggan bermigrasi karena akan menambah beban dengan meng-upgrade-kan lagi semua perangkat lunak di laboratorium komputer. Intinya dengan software bajakan (selama tidak terjaring razia pelanggaran UU-HAKI) mereka tetap enjoy dan aman-aman saja.

Sebenarnya, tidak ada yang salah bila pihak kampus menggunakan Microsoft Windows, Microsoft Office ataupun software-software lainnya, dengan syarat, software-software tersebut diperoleh secara legal, bukan melalui pembajakan seperti yang kebanyakan terjadi di Indonesia.

Alasan mereka karena khawatir kalau nantinya output yang dihasilkan tidak laku di dunia lapangan kerja, sebab sekarang masih banyak perusahaan atau instansi kerja yang menggunakan OS windows dan aplikasi lain yang tidak open source.

- 2). Mereka para pendidik dan instansi pendidikan belum tentu tahu apa itu Linux yang tahu hanya Windows, karena sejak pertama beli komputer sudah terinstal Windows bajakan di dalamnya.
7. 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.
8. Dari mana mengetahui tentang perangkat lunak bajakan.

Para responden yang sudah mengetahui tentang perangkat lunak bajakan, mereka peroleh informasinya dari berbagai sumber. Sumber informasinya bisa dari teman, pusat / tempat perbelanjaan, materi kuliah, media cetak dan elektronik, keluarga dan lain-lain sumber (misalnya : seminar, buku, lokakarya, penyuluhan).

9. 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.

Keperluan 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 munculnya dorongan untuk dapat memiliki, mempelajari dan menggunakan perangkat lunak terbaru sehingga tidak akan merasa ketinggal teknologi informasi.

10. 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.

11. Pengetahuan tentang UU no 19 tahun 2002 (UU HAKI).

Secara umum mereka hanya sebatas mengetahui adanya UU No 19 tahun 2002 namun mereka 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.

12. Pemahaman UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

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

Mereka yang termasuk dalam kategori **tidak faham** 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 faham 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.

Ada beberapa yang menyebabkan para responden lemah dalam pengetahuan HaKI : *Pertama*, karena di Indonesia budaya bajak membajak sudah menjadi hal lumrah, *Kedua*, penegakan hukum HaKI yang lemah juga akhirnya membuat apatis para intelektual atau peneliti pada HaKI itu sendiri. Para peneliti atau mahasiswa sendiri akhirnya malas berurusan dengan HaKI, dan *Ketiga*, sosialisasi tentang HaKI belum pernah dilakukan secara gencar.

Penutup

1. Kesimpulan

- Mahasiswa ada keinginan untuk memiliki perangkat lunak tersebut baik untuk membantu mengerjakan tugas, mempelajari materi kuliah perangkat lunak, dan pengembangan diri.
- Mahasiswa secara attitude masih rendah dan budaya membajak perangkat lunak merupakan hal yang lumrah sehingga budaya ini mendorong mahasiswa selalu menggunakan perangkat lunak bajakan dengan perasaan biasa-biasa saja.
- Perangkat lunak yang mudah diperoleh di banyak tempat dengan harga yang sangat murah dibanding dengan yang berlisensi
- Lingkungan mendukung melakukan pembajakan perangkat lunak, yaitu lemahnya penegak hukum dan faktor harga dan kemampuan membeli pada mahasiswa ikut mendorong mahasiswa menggunakan perangkat lunak bajakan.

2. Saran.

- Pemerintah menjalin kerjasama dengan produsen software agar memberikan harga yang sesuai dengan income perkapita Indonesia khususnya institusi pendidikan.
- Membangun sumber daya penegak aturan. Diharapkan pemerintah membangun unit-unit penegak aturan anti pembajakan yang dibekali dengan pengetahuan dan peralatan yang memadai.
- Pemerintah menurunkan pajak terhadap software import, dengan ini diharapkan harga software tersebut bisa terjangkau bagi masyarakat.
- Pemerintah beserta badan terkait dengan IT melakukan promosi kepada masyarakat untuk menggunakan produk *open source* dan melakukan pelatihan-pelatihan penggunaan system *open source*.
- Pemerintah melakukan sosialisasi terhadap masyarakat dengan lebih mensosialisasikan kesadaran UU HAKI.

- f. Perlunya kebijakan pemerintah untuk dapat menaikkan income perkapita penduduknya, sehingga mereka mampu membeli software-software yang dibuat oleh perusahaan pembuat software, dengan harga yang mereka tentukan.

DAFTAR PUSTAKA.

- [1] Alwisol, (2004), *‘Psikologi Kepribadian’*, UMM Press, Malang .
- [2] Cresswell, John W., (1999), *“Research Design : Qualitative & Quantitative Approachs”*, third edition, SAGE Publications, California.
- [3] J. Supranto, (1992), *“Teknik Sampling : Untuk Survei dan Eksperimen”*, Rineka Cipta, Jakarta.
- [4] Purbo, Onno W., “Apa Susahnya Tidak Membajak Software ?”, diambil dari : <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0103/06/ipitek/apas40.htm>
- [5] Singarimbu,M, & Effendi,S, (1987), *“Metode Penelitian Survei”* Jakarta, LP3ES.
- [6] Sudarwan Danim, (2002), *“Menjadi Peneliti Kualitatif”*, CV. Pustaka Setia, Bandung.
- [7] Sukandarrumidim, (2002), *“Metodologi Penelitian : Petunjuk Praktis Untuk Peneliti Pemula”*, Gadjah Mada University Press, Yogyakarta.
- [8] _____, *“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.
- [9] Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

