

## Motivasi Pembajakan Software: Perspektif Mahasiswa

Fathul Wahid

Jurusan Informatika, Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang Km. 14, Yogyakarta 55501, Telp. (0274) 895287, Faks. (0274) 895007 ext. 148  
e-mail: fathulwahid@fti.uui.ac.id

### Abstract

*The study aims to investigate (1) pattern of software piracy among Indonesian students?; and (2) motivating factors of the piracy? A survey to 122 undergraduate students in informatics discloses that rate of the software piracy among students is high. This finding is in line with the global software piracy statistics show that the piracy rate in Indonesia is very high, though revenue loss to the piracy is very small (1.1%) when compared to that in US and Canada. Unaffordable price of legal software is the dominant reason. Software price discrimination, enacting and reinforcing appropriate law consistently, and encouraging to use open source software are recommended to combat the piracy.*

**Keywords:** *software piracy, motivation, price discrimination.*

### 1. Pendahuluan

Penggunaan komputer pada masyarakat saat ini di Indonesia telah memunculkan dilema etika. Di satu sisi, teknologi tersebut sebaiknya dimanfaatkan sebaik mungkin, tetapi pada saat yang sama, sebagian besar pengguna komputer di Indonesia mempunyai kesempatan untuk mendapatkan software ilegal. Fakta menunjukkan bahwa sebagian besar software yang ditemukan pada komputer di Indonesia adalah software bajakan.

Pembajakan software (*software piracy*) didefinisikan sebagai penggunaan, penggandaan, distribusi atau penjualan software komersial tanpa hak (Moore dan Dhillon, 2000). Simpson, Banerjee dan Simpson (1994) membedakan pembajakan software yang dilakukan oleh perusahaan/lembaga bisnis dan pembajakan software yang digunakan untuk pribadi yang disebut *softlifting*.<sup>1</sup>

Meskipun ada pendapat yang mengatakan bahwa beredarnya software bajakan akan menarik orang membeli software yang asli, namun kerugian akibat pembajakan software ini sangat besar. Menurut laporan *Software and Information Industry Association* (SIIA, 2000), kerugian yang diakibatkan pembajakan software selama lima tahun, 1994-1999, mencapai hampir 60 trilyun dollar. Kerugian akibat pembajakan terbesar terjadi di Amerika dan Kanada, yaitu mencapai 3.6 milyar dollar atau sekitar 26% dari total kerugian di seluruh dunia.

Di Indonesia sendiri, menurut data *Business Software Alliances* (BSA), pada tahun 2002 sebanyak 90% software yang digunakan merupakan software ilegal. Statistik ini meningkat dibandingkan pada tahun 2001, yang mencapai angka 88% (Hidayat, 2003). Statistik ini sekaligus menempatkan Indonesia pada daftar negara yang harus diawasi dalam hal pembajakan software. Namun perlu dicatat di sini, meskipun dari sisi persentase tingkat pembajakan di Indonesia besar, misal pada tahun 1999 sebesar 85%, namun dari sisi besar

<sup>1</sup> Selanjutnya digunakan istilah pembajakan software secara umum untuk menyebut dua jenis pembajakan ini.

kerugian ‘hanya’ sebesar 42.106 dollar. Angka ini jika dibandingkan dengan kerugian pada tahun yang sama di Amerika dan Kanada yang sebesar 3.631.212 dollar, ‘hanya’ sebesar 1,1% (SIIA, 2000).

Meskipun demikian, statistik ini tidaklah kemudian menjadi alasan pembenaran pembajakan software. Memberantas atau menurunkan tingkat pembajakan tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Banyak faktor yang menentukan tingkat pembajakan ini. Ekonomi sebuah bangsa adalah salah satu faktor utama yang menentukan tingkat pembajakan software (e.g. Gopal dan Sanders, 2000). Dalam penelitian yang mereka lakukan, ditemukan bahwa tingkat pembajakan software berhubungan secara signifikan dengan pendapatan per kapita sebuah negara.

Dalam kaitan pemberantasan pembajakan software ini, pemerintah Indonesia menerbitkan undang-undang No. 19 tahun 2002 yang mengatur Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI). Sebenarnya UU ini tidak hanya mengatur soal hak penggunaan software, tetapi juga karya intelektual lain seperti karya tulis, musik, lukis dan film. Namun, sebagian besar orang mengasosiasikan UU ini dengan pengaturan penggunaan software, karena memang software – dan informasi digital lainnya, seperti film yang disimpan dalam format digital – memang sangat mudah dibajak.

Penelitian ini akan menjawab dua pertanyaan pokok berikut: (1) Bagaimana pola pembajakan yang terjadi di kalangan mahasiswa? dan (2) Apa motivasi mereka dalam membajak software? Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan para pengambil kebijakan atau pihak-pihak yang peduli masalah pembajakan di Indonesia.

## 2. Landasan Teori

Pembajakan software merupakan subyek perdebatan. Beberapa penulis mendukung pembajakan software karena manfaat software yang tersembunyi (*hidden benefits*) (Rahim, Rahman, dan Seyal, 2000). Tingginya harga software legal dan kegagalan vendor software dalam melindungi software untuk dapat dicrack dengan mudah juga dijadikan alasan kelompok pendukung pembajakan software ini (Gopal dan Sanders, 2000; Hinduja, 2003). Dalam studinya Gopal dan Sanders (2000) menemukan bahwa tingkat pembajakan dalam sebuah negara secara signifikan dipengaruhi oleh pendapatan per kapita negara tersebut. Pendukung kelompok ini juga menyatakan bahwa menyalin software baik untuk perkembangan masyarakat, terutama memberikan akses kepada mereka yang tidak mampu secara ekonomi membeli software legal (Wong, Kong, dan Ngai, 1990).

Sementara ini, kelompok yang tidak mendukung pembajakan software mempunyai alasan yang jelas. Dukungan dana untuk industri software untuk menghasilkan software yang berkualitas adalah alasan utama kelompok ini. Kelompok ini juga mengidentifikasi masalah-masalah yang muncul karena maraknya pembajakan (Rahim et al., 2000), seperti keenganaan produsen software untuk memproduksi kembali serta pembebanan biaya yang bahkan lebih tinggi untuk software legal sebagai kompensasi kehilangan akibat pembajakan software.

Terlepas pada perdebatan yang terus berlanjut, masalah pembajakan software telah diteliti oleh banyak peneliti dengan pendekatan yang berbeda. Pendekatan pertama ditujukan untuk melihat perbedaan karakteristik demografis pembajak (e.g. Hinduja, 2003; Oz, 1990; Rahim et al., 2000; Simpson et al., 1994), sedang pendekatan yang kedua mencari faktor-faktor yang menentukan atau menjelaskan mengapa orang membajak (e.g. Lin, Hsu, Kuo, dan Sun, 1999; Moores dan Dhillon, 2000; Simpson et al., 1994).

Simpson, Banerjee dan Simpson (1994) dalam penelitian mereka memodelkan bahwa proses pengambilan keputusan terkait pembajakan software dipengaruhi oleh lima faktor: (1) stimulus untuk bertindak (*stimulus to act*), (2) faktor sosial budaya (*socio-cultural factor*), (3) faktor legal (*legal factor*), (4) faktor personal (*personal factor*), dan (5) faktor situasi (*situation factor*).

Lin, Hsu, Kuo, dan Sun (1999) yang menggunakan model berdasar *Theory of Planned Behavior* yang dikembangkan oleh Azjen (1985) menemukan bahwa intensi untuk membajak software berhubungan secara signifikan dengan sikap terhadap pembajakan, norma subyektif terhadap pembajakan, dan *computer deindividuation*. Sikap didefinisikan sebagai tingkat evaluasi seseorang terhadap sebuah tindakan terkait dengan baik dan buruk, sedangkan norma

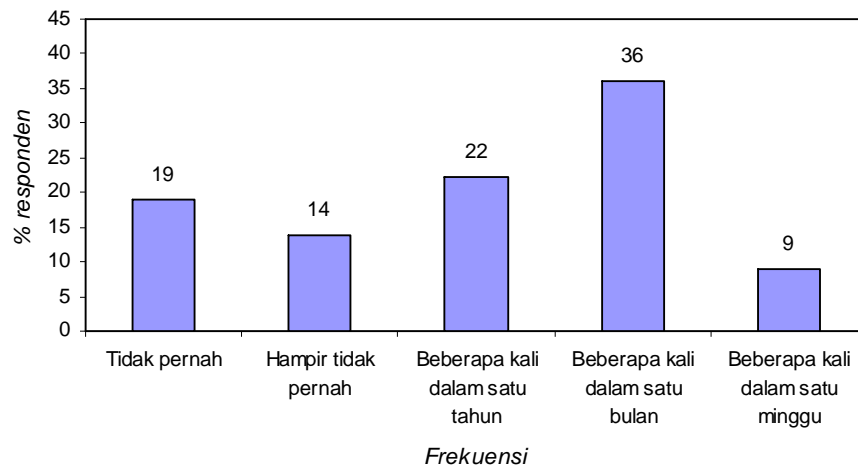
subyektif terkait dengan pandangan sosial terhadap sebuah tindakan. *Computer deindividuation* didefinisikan oleh Lin, Hsu, Kuo, dan Sun (1999) sebagai keadaan dimana anonimitas terjamin sehingga seseorang kehilangan tanggung jawab sosialnya.

### 3. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini didasarkan pada dua penelitian sebelumnya dilakukan oleh Simpson, Banerjee dan Simpson (1994) dan Moores dan Dhillon (2000). Responden penelitian adalah mahasiswa Teknik Informatika pengambil matakuliah Etika Profesi. Dari 130 kuesioner yang dibagikan, hanya 122 yang bisa dianalisis lebih lanjut. Responden rata-rata berumur 20 tahun dengan umur maksimal 24 tahun. Sebanyak 70.5% responden adalah laki-laki.

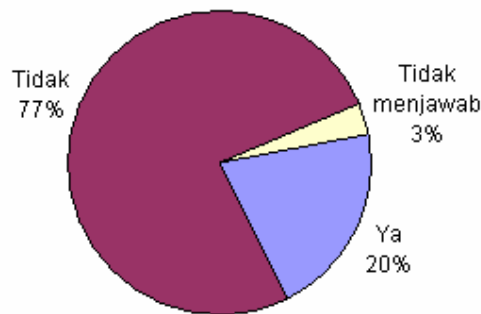
### 4. Hasil

Sebagian besar (36%) responden menyatakan bahwa mereka membajak software (membeli software bajakan) beberapa kali dalam satu bulan dan 19% responden menyatakan tidak pernah membeli software bajakan (lihat Gambar 1).



**Gambar 1.** Frekuensi pembajakan software

Sewaktu ditanyakan apakah pemberlakuan UU HAKI No. 19 tahun 2002 mempengaruhi tingkat pembajakan software, seperti terlihat pada Gambar 2, sebagian besar (70%) responden menyatakan tidak terpengaruh dan hanya 20% yang menyatakan terpengaruh.



**Gambar 2.** Apakah pemberlakuan UU HAKI berpengaruh dalam pembajakan software

Tabel 1 merangkum skor terhadap pernyataan terkait motivasi pembajakan. Harga software legal yang terlalu mahal dan kebutuhan menjadi motivasi utama dalam membajak.

Mendapatkan uang dari membajak software bukanlah motivasi dalam pembajakan. Hal ini diperkuat oleh jawaban pertanyaan kondisional seperti ditunjukkan Tabel 2. Pada Tabel terlihat dengan sangat jelas, jika harga software tidak terlalu mahal, maka kemungkinan responden menghindari pembajakan pembajakan juga semakin besar.

**Tabel 1.** Skor terhadap pernyataan terkait dengan motivasi pembajakan

<i>Pernyataan</i>	<i>Skor</i>
Harga software legal terlalu mahal	4.6
Saya membutuhkannya untuk studi saya	4.5
Saya membutuhkannya untuk komputer saya	4.4
Saya membutuhkannya untuk pekerjaan saya	3.9
Saya menikmati berbagi software dengan kawan	3.5
Kawan memberikannya kepada saya	3.4
Mebutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan software yang legal	3.4
Kemungkinan ditangkap karena membajak software sangat kecil	3.1
Saya senang memiliki banyak sekali software	3.0
Orang lain juga melakukannya	2.9
Saya tidak tahu di mana dapat membeli software yang legal	2.7
Tantangannya yang menarik saya melakukannya	2.4
Saya dapat mendapatkan uang dengannya	2.0

Catatan: Skor 1=sangat tidak setuju, 5=sangat setuju.

**Tabel 2.** Skor terhadap pernyataan kondisional terkait motivasi pembajakan

<i>Pernyataan</i>	<i>Skor</i>
Saya akan membeli software bajakan ...	
... jika tidak ada hukuman karena melakukannya (S1)	3.7
... jika software mudah didapatkan (S2)	3.6
... jika harga software yang legal sangat mahal (S3)	4.4
... bahkan jika saya takut terkena hukuman karena melakukannya (S4)	2.6
... bahkan jika software tersebut sulit didapatkan (S5)	3.0
... bahkan jika harga software yang legal tidak terlalu mahal (S6)	2.5

Catatan: Skor 1=sangat tidak setuju, 5=sangat setuju.

*Paired sample t-test* kemudian dilakukan untuk melihat perbedaan jawaban responden pada pernyataan pada Tabel 2. Terdapat perbedaan jawaban antara pasangan pernyataan S1-S4 ( $t=8.19$ ), S2-S5 ( $t=3.21$ ), dan S3-S6 ( $t=11.79$ ) pada tingkat signifikansi 1%. Hal ini berarti, intensi untuk membeli software bajakan dapat diturunkan secara signifikan jika hukum yang dikenakan terhadap pada pembajak ditegakkan dengan baik, peredaran software bajakan diberantas, dan harga software legal diturunkan. Pada Tabel 2 juga terlihat jelas, bahwa faktor penurunan harga (S3-S6) mempunyai perbedaan yang paling tinggi.

Analisis lebih lanjut terhadap motivasi pembajakan menggunakan analisis faktor dengan metode ekstraksi *principal component analysis* dan rotasi *varimax* menghasilkan empat dimensi motivasi pembajakan (Tabel 3). Dimensi pertama yang dapat diberi label *stimulus*, terdiri dari empat faktor dan menjelaskan 24.9% varians. Dimensi kedua, terdiri dari tiga faktor dan dapat diberi label *manfaat personal*. Dimensi kedua ini menjelaskan 15.9%

varians. Dimensi *sosial* yang merupakan dimensi ketiga terdiri dari empat faktor dan menerangkan 11.6% varians. Dimensi terakhir terdiri dari dua faktor menjelaskan 8.9% varians. Dimensi terakhir ini dapat diberi nama dimensi *situasi*.

**Tabel 3.** *Rotated factor loading* motivasi pembajakan software

<i>Pernyataan</i>	<i>Stimulus</i>	<i>Manfaat personal</i>	<i>Sosial</i>	<i>Situasi</i>
Saya membutuhkannya untuk komputer saya	<b>0.86</b>	0.02	0.06	-0.01
Saya membutuhkannya untuk studi saya	<b>0.85</b>	-0.09	0.07	0.02
Saya membutuhkannya untuk pekerjaan saya	<b>0.61</b>	0.23	0.07	-0.24
Harga software legal terlalu mahal	<b>0.55</b>	0.00	0.09	0.27
Tantangannya yang menarik saya melakukannya	-0.08	<b>0.76</b>	0.21	-0.03
Saya dapat mendapatkan uang dengannya	0.05	<b>0.75</b>	0.03	0.09
Kemungkinan ditangkap karena membajak software sangat kecil	0.10	<b>0.75</b>	0.15	0.19
Saya menikmati berbagi software dengan kawan	0.11	0.14	<b>0.79</b>	-0.01
Saya senang memiliki banyak sekali software	0.11	-0.05	<b>0.77</b>	0.07
Kawan memberikannya kepada saya	0.01	0.26	<b>0.61</b>	-0.06
Orang lain juga melakukannya	0.07	0.53	<b>0.60</b>	0.17
Saya tidak tahu di mana dapat membeli software yang legal	-0.04	0.17	-0.03	<b>0.84</b>
Membutuhkan waktu yang lama untuk mendapatkan software yang legal	0.06	0.07	0.08	<b>0.81</b>
<b><i>Explained variance (%)</i></b>	<b>24.9</b>	<b>15.9</b>	<b>11.6</b>	<b>8.9</b>

## 5. Diskusi

Diskusi akan difokuskan pada dua isu penting yang terangkum dalam pertanyaan penelitian di atas, yaitu (1) Bagaimana pola pembajakan yang terjadi di kalangan mahasiswa? dan (2) Apa motivasi mereka dalam membajak software?

Survei menemukan sebagian besar (36%) responden menyatakan bahwa mereka membajak software beberapa kali dalam satu bulan dan 19% responden menyatakan tidak pernah membeli software bajakan. Perlu dicatat di sini bahwa yang ditanyakan dalam kuesioner adalah pembelian software bajakan dan tidak penggunaan software bajakan yang mungkin didapat tanpa membeli yang legal, seperti dipinjami kawan atau bahkan mendapatkan dari vendor komputer seperti yang terungkap dalam wawancara. Jika yang ditanyakan adalah berapa banyak software ilegal yang digunakan dalam komputer responden, sangat mungkin statistik ini menjadi sangat tinggi. Namun, sekali lagi perlu ditegaskan di sini, meskipun dari sisi persentase tingkat pembajakan di Indonesia besar, misal pada tahun 1999 sebesar 85%, namun dari sisi besar kerugian ‘hanya’ sebesar 42.106 dollar. Angka ini jika dibandingkan dengan kerugian pada tahun yang sama di Amerika dan Kanada yang sebesar 3.631.212 dollar, ‘hanya’ sebesar 1,1% (SIIA, 2000). Hal ini berarti, jika yang dikejar oleh produsen software adalah pengurangan kerugian secara signifikan, maka berjuang melawan pembajakan di negara-negara maju akan lebih menguntungkan.

Survei juga menemukan bahwa faktor stimulus yang terkait dengan kebutuhan dan harga software legal yang terlalu merupakan motivasi utama para pembajak. Hal ini menegaskan pendapat kelompok yang setuju pada pembajakan seperti disinggung di atas. Pembajakan software, dalam konteks ini, dapat memudahkan negara yang terbelakang secara ekonomi untuk memanfaatkan teknologi informasi (Wong et al., 1990).

Dalam penelitian Gopal dan Sanders (2000), mereka menemukan hubungan yang signifikan antara tingkat pembajakan dengan pendapatan per kapita sebuah negara. Hubungan ini sangat jelas terlihat pada negara-negara berkembang dengan pendapatan per kapita kurang dari 6000 dolar Amerika. Setiap peningkatan pendapatan sebanyak 1000 dolar, akan mengurangi tingkat pembajakan 6%. Namun untuk negara dengan pendapatan per kapitan di atas 6000 dolar, kenaikan pendapatan 1000 dolar bahkan hanya mengurangi tingkat pembajakan sebesar 0.9%. Namun perlu dicatat di sini, untuk mengurangi pembajakan, tidak

lantas menunggu peningkatan pendapatan per kapita. Produsen software, sesuai usulan Gopal dan Sanders (2000) dapat menggunakan diskriminasi harga sebagai salah satu strategi untuk mengurangi tingkat pembajakan global. Penurunan harga software legal yang bisa dijangkau oleh banyak kalangan dapat juga dijadikan sarana edukasi publik dalam rangka peningkatan apresiasi terhadap hak atas kekayaan intelektual.

Hal lain yang bisa dilakukan adalah dengan menggalakkan penggunaan software *open source* yang bisa didapatkan dengan gratis. Namun solusi ini bukannya tanpa masalah. Masalah jaminan keamanan dan kemungkinan klaim terhadap masalah vulnerabilitas, *entry barriers*, dan besarnya *switching cost* merupakan beberapa alasan yang mengemuka (e.g. Hidayat, 2003). Namun demikian, bukannya tidak mungkin pada waktu yang akan datang, jika sudah sampai pada *critical mass*, penggunaan software *open source* semakin berkembang.

## 6. Kesimpulan

Meskipun tingkat pembajakan software di Indonesia dari sisi persentase sangat besar, namun jika dilihat dari sisi kerugian yang diakibatkan sangat kecil jika dibandingkan dengan kerugian yang dilakukan oleh para pembajak di negara maju, seperti Amerika dan Kanada. Harga software legal yang terlalu mahal, terutama untuk negara berkembang, adalah motivasi utama mengapa orang membeli software bajakan. Beberapa hal yang bisa dilakukan untuk mengurangi pembajakan di antaranya adalah diskriminasi harga software terutama untuk negara-negara berkembang yang diikuti dengan penerapan undang-undang secara konsisten termasuk pemberantasan peredaran software bajakan, edukasi publik untuk lebih meningkatkan apresiasi terhadap hak atas kekayaan intelektual, serta pemasyarakatan penggunaan software *open source*.

## Daftar Pustaka

- Ajzen, I. (1985). From Intentions to Actions: A Theory of Planned Behavior. dalam Kuhl, J. dan Bechmann, J. (Eds.), *Action-Control: From Cognition to Behavior*, Heidelberg: Springer, 11-39.
- Gopal, R. D., dan Sanders, G. L. (2000). Global Software Piracy: You Can't Get Blood out of a Turnip. *Communications of the ACM*, 43(9), 82-89.
- Hidayat, T. (2003, 2-15 Oktober). Ramai-Ramai Boyongan Ke Linux. *SWA*.
- Hinduja, S. (2003). Trends and Patterns among Online Software Pirates. *Ethics and Information Technology*, 5, 46-61.
- Lin, T.-C., Hsu, M. H., Kuo, F.-Y., dan Sun, P.-C. (1999). An Intention Model-Based Study of Software Piracy. *Proceedings of the 32nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 1-8.
- Moores, T., dan Dhillon, G. (2000). Software Piracy: A View from Hong Kong. *Communications of the ACM*, 42(12), 88-93.
- Oz, E. (1990). The Attitude of Managers-to-Be toward Software Piracy. *OR/MS Today*, 17(4), 24-26.
- Rahim, M. M., Rahman, M. N. A., dan Seyal, A. H. (2000). Software Piracy among Academics: An Empirical Study in Brunei Darussalam. *Information Management & Computer Security*, 8(1), 14.
- SIIA. (2000). *Sia's Report on Global Software Piracy 2000*. Diakses pada 7 Mei 2004 dari <http://www.siaa.net/piracy/pubs/piracy2000.pdf>
- Simpson, P. M., Banerjee, D., dan Simpson, C. L. (1994). Softlifting: A Model of Motivating Factors. *Journal of Business Ethics*, 13, 431-438.
- Wong, G., Kong, A., dan Ngai, S. (1990). A Study of Unauthorised Software Copying among Post-Secondary Students in Hong Kong. *The Australian Computer Journal*, 22(4), 114-222.