

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Perhatian terhadap masalah-masalah etika bisnis meningkat tajam dalam 15 hingga 20 tahun terakhir. Permasalahan etis ini mendapat perhatian serius dari para akademisi dan praktisi (Singh *et al.*, 2007: 86). Banyak penelitian yang telah dilakukan terhadap permasalahan etika bisnis berfokus pada pemasaran dan aktivitas-aktivitas yang berhubungan dengan pemasaran (Ferrell dan Gresham, 1985; Ferrell *et al.*, 1989; Hunt dan Vitell, 1986, 1992 dalam Al-Khatib *et al.*, 1996: 750). Hal ini mungkin terjadi karena pemasaran pada umumnya serta hubungan antara pembeli dan penjual pada khususnya merupakan tempat terjadinya banyak permasalahan menyangkut etika bisnis (Baumhart, 1961; Brenner dan Molander, 1977; Vitell dan Festervand, 1987 dalam Al-Khatib *et al.*, 1996: 750).

Masalah etika timbul karena adanya konflik kepentingan. Konflik kepentingan dan tujuan dalam bisnis salah satunya disebabkan oleh adanya sikap yang mengarah pada terjadinya perilaku yang tidak etis. Perilaku tidak etis terjadi apabila salah satu pihak melakukan suatu tindakan yang dapat merugikan pihak lainnya.

Sebagian besar dari literatur yang memuat masalah etika dalam pemasaran cenderung lebih berfokus pada sisi penjual. Belum banyak penelitian yang menguji permasalahan etika dari sisi konsumen. Perlu disadari bahwa konsumen memegang peranan penting atas kesuksesan suatu

bisnis. Konsumen merupakan *stakeholders* yang hakiki dalam bisnis modern. Bisnis tidak mungkin berjalan apabila tidak ada konsumen yang menggunakan produk yang dibuat dan ditawarkan oleh bisnis (Bertens, 2000: 227). Dengan demikian, konsumen merupakan peserta penting dalam suatu proses bisnis. Konsumen yang tidak dipertimbangkan dalam penelitian etika akan menghasilkan pemahaman yang tidak lengkap mengenai masalah-masalah berkaitan dengan etika bisnis (Al-Khatib *et al.*, 1996: 750).

Dalam kenyataannya, pelanggaran etika bisnis bukan hanya terjadi dari sisi penjual atau produsen. Banyak pelanggaran etika yang dilakukan oleh konsumen. Salah satu bentuk tindakan tidak etis yang dilakukan oleh konsumen dan berpotensi menimbulkan kerugian bagi produsen misalnya adalah tindakan yang secara khusus berkaitan dengan *software* bajakan, seperti membeli, menggunakan, menggandakan (*mengcopy*) dan *mendownload*. Wee *et al.* (1995: 26) menyatakan bahwa pembuatan keputusan yang tidak etis, misalnya pembajakan *software* dijelaskan secara luas oleh sikap terhadap kategori produk. Salah satu produk bajakan yang banyak beredar dan diminati oleh konsumen adalah *software*.

*Software* merupakan salah satu teknologi yang sangat berharga dalam era informasi. Merupakan suatu hal ironis yang terjadi karena *software* merupakan sesuatu yang sangat berharga dan oleh karena komputer dapat *mengcopy* suatu program dalam beberapa detik, pembajakan *software* meluas dengan sangat cepat ([www.bsa.org](http://www.bsa.org)). Tanpa adanya *software*, komputer akan menjadi tidak berguna. Komputer membutuhkan *software* untuk beroperasi

dan membutuhkan sistem operasi atau program-program untuk membuat komponen komputer bekerja dengan baik (Octomo, 2002: 89). Pembajakan *software* dapat didefinisikan sebagai penggandaan atau komersialisasi dari suatu *software* yang dilakukan tanpa ijin (*Business Software Alliance* dalam Hsu dan Su, 2008: 1-2). Pembajakan *software* meliputi tindakan-tindakan menggandakan program secara ilegal, membeli atau menjual *software* bajakan dan menyewakan *software* tidak resmi (Wang *et al.*, 2005: 341).

Para pengguna *software* bajakan biasanya lemah dalam hal pemahaman terhadap hak kekayaan intelektual dan membeli barang bajakan karena harga yang lebih murah (Albers-Miller, 1999: 273). Im dan Van Epps (1992) dalam Hsu dan Su (2008: 2) meneliti tentang penggunaan *software* di sekolah-sekolah bisnis yang ada di Amerika Serikat dan menemukan bahwa penggandaan secara ilegal terhadap *software* resmi adalah hal yang lazim. Wagner dan Sanders (2001) dalam Hsu dan Su (2008: 2) menemukan bahwa konsumen yang memiliki sikap positif terhadap *software* bajakan memiliki niat yang lebih besar untuk membeli barang-barang bajakan.

Penelitian tentang sikap konsumen dalam kaitannya dengan perilaku pembelian *software* bajakan dilakukan oleh Ang *et al.* (2001) dan Wang *et al.* (2005). Wang *et al.* (2005) meneliti tentang pengaruh faktor-faktor sosial dan kepribadian yang terdiri dari kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas, kepuasan diri, kebersamaan dan pencarian hal baru dan hasilnya menemukan bahwa kerentanan normatif dan kesadaran nilai mempengaruhi sikap konsumen terhadap *software* bajakan. Wang *et al.*

(2005) juga meneliti tentang pengaruh sikap konsumen terhadap niat pembelian *software* bajakan dan juga perbedaan sikap terhadap *software* bajakan antara *buyers* dengan *non-buyers* dan hasilnya menemukan bahwa sikap konsumen mempengaruhi niat pembelian *software* bajakan dan terdapat perbedaan sikap terhadap *software* bajakan antara *buyers* dengan *non-buyers*. Penelitian Ang *et al.* (2001: 229) menemukan bahwa kesadaran nilai berpengaruh positif atas sikap konsumen terhadap *software* bajakan, kerentanan normatif, tingkat pendapatan dan integritas berpengaruh negatif atas sikap konsumen terhadap *software* bajakan. Di samping itu, Ang *et al.* (2001: 229) juga menemukan bahwa pria cenderung bersikap lebih baik terhadap *software* bajakan apabila dibandingkan dengan wanita. Hal ini menunjukkan bahwa jenis kelamin mempengaruhi sikap konsumen terhadap *software* bajakan.

Pembajakan *software* berdampak signifikan bagi para produsen atau pembuat *software*, pemerintah dan juga masyarakat luas. Tan (2002: 105) mengemukakan bahwa perilaku konsumen yang membeli dan menggunakan produk bajakan dapat merugikan pendapatan produsen sebagai pemegang hak cipta atas *software* komputer. Penggunaan *software* bajakan berdampak bukan hanya pada pendapatan dari pembuat *software*, melainkan juga berdampak pada niat untuk berinvestasi dalam riset dan pengembangan produk baru (Bloch *et al.*, 1993; McDonald dan Roberts, 1994; Prendergast *et al.*, 2002 dalam Hsu dan Su, 2008: 2). Hal ini dapat terjadi karena pengembangan *software* baru membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk

melakukan riset dan pengembangan. Dampak yang dirasakan oleh pemerintah adalah munculnya tantangan baru untuk dapat menciptakan produk hukum yang dapat memberikan perlindungan bagi pemegang hak cipta atas *software*. Keberadaan *software* bajakan ini juga berpengaruh baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap masyarakat.

Penelitian lintas budaya yang dilakukan oleh Swinyard *et al.* (1990: 655) juga menemukan bahwa pembajakan *software* bersifat merugikan dan memiliki permasalahan secara moral yang secara luas dipercaya tidak dapat dikendalikan dalam wilayah khusus secara keseluruhan. Swinyard *et al.* (1990: 662) juga menguji masalah perbedaan moralitas dan perilaku yang mengarah pada tindakan pembajakan *software* di Singapura dibandingkan dengan Amerika Serikat dan hasilnya menyatakan bahwa dalam pengambilan keputusan moralnya, orang Asia cenderung berorientasi pada keadaan, sedangkan orang-orang di negara barat cenderung berorientasi pada peraturan. Hal ini menunjukkan bahwa ada keterkaitan antara dimensi budaya dengan perilaku seseorang.

Pembajakan merupakan masalah global yang terjadi di seluruh dunia, namun Cheung dan Prendergast (2006: 447) menyatakan bahwa negara-negara Asia dikenal sebagai pelanggar hak kekayaan intelektual yang paling parah. Sebagai salah satu negara di Asia, Indonesia juga menghadapi masalah pembajakan. Salah satu hal yang dianggap sebagai penyebab tingginya angka pembajakan di Asia adalah budaya timur atau budaya Asia (Husted, 2000; Marron dan Steel, 2000; Swinyard *et al.*, 1990 dalam Wang *et al.*, 2005: 340).

Masalah pembajakan *software* yang terjadi di Indonesia dapat dikatakan sudah memasuki tahap mencemaskan. Hal ini dibuktikan dengan banyaknya barang-barang bajakan yang dijual secara bebas mulai dari pinggir-pinggir jalan, pertokoan, hingga di dalam mal. Keadaan ini semakin diperparah dengan kenyataan bahwa *software* bajakan tersebut jauh lebih mudah ditemukan apabila dibandingkan dengan aslinya.

Data hasil studi *Business Software Alliance* (BSA) dan *Internet Data Center* (IDC) berjudul *2007 Global Piracy Study* yang dirilis pada bulan Mei 2008 menunjukkan bahwa pada tahun 2007 Indonesia masuk dalam peringkat lima besar negara di Asia Pasifik dengan tingkat pembajakan tertinggi. Berdasarkan hasil penelitian ini, negara-negara Asia Pasifik yang masuk peringkat lima besar tingkat pembajakan tertinggi tahun 2007 adalah Bangladesh, Sri Lanka, Vietnam, Indonesia dan Pakistan. Tingkat pembajakan kelima negara tersebut berada diatas 80%, sedangkan rata-rata keseluruhan tingkat pembajakan di Asia Pasifik adalah 59% ([www.bsa.org/globalstudy](http://www.bsa.org/globalstudy)). Tabel di bawah ini menunjukkan negara-negara Asia Pasifik yang masuk dalam peringkat lima besar tingkat pembajakan tertinggi pada tahun 2007.

**Tabel 1.1**  
**Peringkat Lima Besar Tingkat Pembajakan *Software* Tertinggi Negara Asia Pasifik Tahun 2007**

Peringkat	Negara	Tingkat Pembajakan (Tahun 2007)
1	Bangladesh	92%
2	Sri Lanka	90%
3	Vietnam	85%
4	Indonesia	84%
5	Pakistan	84%

Sumber: [www.bsa.org/globalstudy](http://www.bsa.org/globalstudy)

Penelitian yang sama juga menunjukkan bahwa dari tahun ke tahun, tingkat pembajakan *software* di Indonesia terus menerus turun dengan rata-rata penurunan sebesar 1% per tahunnya ([www.bsa.org/globalstudy](http://www.bsa.org/globalstudy)). Penurunan angka pembajakan ini memang sejalan dengan kecenderungan global yang memperlihatkan bahwa secara universal tingkat pembajakan menurun di sejumlah negara (<http://www.sda-indo.com>)

Tingkat pembajakan di Indonesia yang terus menurun dari tahun ke tahun berbanding terbalik dengan jumlah kerugian yang timbul akibat pembajakan. Jumlah kerugian akibat pembajakan justru meningkat dari tahun ke tahun. Peningkatan ini terjadi karena jumlah penurunan pembajakan yang terjadi tidak sebesar jumlah kenaikan penjualan *software* yang terjadi (<http://tekno.kompas.com/read/xml/2008/05/14/23071525/pembajakan.softwa.re.di.indonesia.turun>). Rincian tentang tingkat pembajakan di Indonesia dan jumlah kerugian yang ditimbulkan dari tahun 2003 hingga tahun 2007 dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

**Tabel 1.2**  
**Tingkat Pembajakan *Software* dan Jumlah Kerugian Akibat Pembajakan di Indonesia Tahun 2003 - 2007**

Tahun	Tingkat Pembajakan	Jumlah Kerugian (dalam milyar dolar)
2003	88%	\$ 158
2004	87%	\$ 183
2005	87%	\$ 280
2006	85%	\$ 350
2007	84%	\$ 411

Sumber: [www.bsa.org/globalstudy](http://www.bsa.org/globalstudy)

Salah satu penyebab tingginya tingkat pembajakan *software* di Indonesia adalah lemahnya penegakan hukum di bidang Hak Kekayaan Intelektual, khususnya hak cipta. Secara umum penegakan hukum diartikan

sebagai tindakan menerapkan perangkat sarana hukum tertentu untuk memaksakan sanksi hukum guna menjamin pentaatan terhadap ketentuan yang ditetapkan tersebut. Menurut Satjipto Rahardjo, penegakan hukum merupakan suatu proses untuk mewujudkan keinginan-keinginan hukum, yaitu pikiran-pikiran badan pembuat undang-undang yang dirumuskan dalam peraturan-peraturan hukum menjadi kenyataan (Rahardjo dalam Taufani, 2005). Keberhasilan penegakan hukum dipengaruhi oleh beberapa faktor yang mempunyai arti netral, sehingga dampak negatif atau positifnya terletak pada isi faktor-faktor tersebut. Faktor-faktor yang saling berkaitan erat ini merupakan esensi serta tolak ukur dari efektivitas penegakan hukum. Faktor-faktor tersebut terdiri dari hukum (undang-undang), penegak hukum, sarana atau fasilitas yang mendukung penegakan hukum, masyarakat yang menerapkan hukum dan juga faktor kebudayaan (Soekanto, 1983: 5).

Indonesia sebenarnya sudah mengatur masalah pembajakan *software* dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85 Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220. Pasal 12 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menentukan bahwa program komputer merupakan salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Konsumen yang membeli dan menggunakan *software* bajakan juga melanggar ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana Pasal 480. Pada mulanya, kehadiran Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta diyakini akan menciptakan iklim yang kondusif bagi industri

perangkat lunak, terutama bagi para pembuat perangkat lunak aplikasi lokal. Hal itu disebabkan karena Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menggantikan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta dan yang sebelumnya telah dua kali direvisi dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta tersebut menekankan beberapa poin perlindungan terhadap program komputer (Wahyono, 2006: 191).

Upaya penegakan hukum atas pembajakan *software* di Indonesia tidak berhenti sampai di situ. Pihak pemerintah juga sudah melakukan berbagai macam upaya untuk mengatasi peredaran *software* bajakan, namun upaya tersebut agaknya mengalami kesulitan ketika menghadapi keadaan bahwa masyarakat Indonesia justru menerima keberadaan barang bajakan tersebut. Ini menunjukkan bahwa kebijakan dan upaya pemerintah untuk memberantas pembajakan kurang mendapat respon dari masyarakat. Kondisi lain yang juga mempersulit pemberantasan pembajakan adalah pemberian sanksi yang cukup ringan dan pemberantasan yang hanya sebatas pada para penjual barang bajakan dan belum menjamah produsen barang bajakan. Tindakan seperti ini tidak akan dapat memberikan efek jera bagi para pelanggar dan juga tidak akan dapat memutus mata rantai peredaran *software* bajakan di Indonesia.

Selain akibat lemahnya penegakan hukum di bidang kekayaan intelektual, tingginya angka pembajakan di Indonesia juga dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, seperti rendahnya kesadaran hukum di kalangan masyarakat akibat minimnya upaya pemasyarakatan hukum, rendah dan

kurangnya kesadaran terhadap penghargaan atas Hak Kekayaan Intelektual, kemudahan memperoleh *software* bajakan di pasaran, kondisi perekonomian Indonesia yang belum membaik di samping mahalannya harga *software* asli dan juga rendahnya daya beli masyarakat. Rendahnya penghargaan terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia berhubungan erat dengan budaya komunal masyarakat Indonesia yang dicirikan oleh rasa kebersamaan yang kuat. Husted (2000) serta Marron dan Steel (2000) dalam Wang *et al.* (2005: 342) menemukan budaya kebersamaan yang tinggi berpengaruh signifikan terhadap pembajakan *software*.

Hingga saat ini, penelitian terhadap masalah pembajakan cenderung hanya menekankan pada sisi penawaran dari kegiatan pembajakan dan membahas berbagai macam strategi yang dapat diterapkan oleh perusahaan untuk memberantas pembajakan (Bamosy dan Scammon, 1985; Bush *et al.*, 1989; Chaudhry dan Walsh, 1996; Olsen dan Granzin, 1992 dalam Cheung dan Prendergast, 2006: 447). Penelitian mengenai pembajakan yang dilihat dari sisi permintaan masih jarang dilakukan (Ang *et al.*, 2001: 220) dan masih menyisakan beberapa pertanyaan yang belum terjawab serta masih ada kontradiksi diantara literatur-literatur yang ada (Cheung dan Prendergast, 2006: 447). Se jauh pengetahuan penulis, penelitian mengenai sikap konsumen terhadap *software* bajakan juga belum banyak dilakukan di Indonesia. Hal ini memotivasi peneliti untuk melakukan penelitian terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan dikaji dari perspektif hukum Indonesia.

Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk menguji pengaruh faktor-faktor sosial dan kepribadian terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan. Dalam hal ini, sikap merupakan suatu evaluasi menyeluruh yang memungkinkan orang untuk merespon dengan cara yang menyenangkan atau tidak menyenangkan secara konsisten berkenaan dengan obyek atau pilihan yang diberikan (Engel, Blackwell dan Miniard, 1994: 53). Faktor-faktor sosial dan kepribadian yang akan diteliti diadopsi dari penelitian Wang *et al.* (2001). Faktor-faktor sosial dan kepribadian tersebut terdiri dari kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas, kepuasan pribadi, kebersamaan dan pencarian hal baru. Tujuan lain dari penelitian ini adalah menguji adanya perbedaan sikap konsumen berdasarkan jenis kelamin dan uang saku. Dari sisi hukum, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas *software* dengan peraturan hukum yang berlaku di Indonesia.

Penelitian yang akan dilakukan ini mengambil lokasi di kota Yogyakarta. Responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang sudah pernah membeli, menggunakan, menggandakan (*mengcopy*) atau *download software* bajakan. Mahasiswa dipilih sebagai responden karena mahasiswa diasumsikan banyak menerima dan menyerap berbagai macam informasi mengenai masalah pembajakan *software* dan dianggap dapat mempertimbangkan keputusan dalam pembelian atau penggunaan suatu produk. Alasan lain yang mendasari pemilihan mahasiswa sebagai responden

adalah mahasiswa dianggap akan mendominasi posisi manajerial di masa mendatang, sehingga sikap mereka terhadap *software* bajakan perlu diketahui untuk mengetahui kelaziman pembajakan *software* di masa mendatang. Selain itu, Cheng *et al.* (1997) dalam Wang *et al.* (2005: 343) menyatakan bahwa pembajakan *software* merupakan hal yang lazim di kalangan akademika.

*Software* bajakan dipilih sebagai obyek penelitian dengan beberapa pertimbangan seperti hasil dari studi awal yang dilakukan oleh peneliti terhadap 25 orang mahasiswa, yang hasilnya menemukan bahwa *software* bajakan adalah jenis barang bajakan yang paling diminati oleh responden. Selain itu, *software* juga merupakan salah satu jenis barang yang banyak dibajak dan Indonesia masuk dalam peringkat lima besar negara dengan pembajakan *software* tertinggi di Asia Pasifik serta *software* dianggap sebagai sesuatu yang dekat dengan kehidupan mahasiswa.

### **1. Perumusan Masalah**

Perkembangan yang pesat dalam bidang teknologi informasi telah mendorong diciptakannya berbagai macam *software* baru yang dapat semakin memudahkan pekerjaan manusia, namun kemajuan tersebut tidak selamanya diikuti oleh hal-hal yang positif. Mudah-mudahan suatu *software* untuk digandakan telah menyebabkan angka pembajakan meningkat pesat dalam beberapa tahun terakhir. Pembajakan ini tentu saja berdampak bagi pembuat *software*, pemerintah dan juga masyarakat. Hasil penelitian menyatakan bahwa perilaku pembajakan ini dipengaruhi oleh berbagai macam faktor, misalnya faktor ekonomi, faktor sosial budaya, faktor

hukum dan juga faktor kepribadian. Berdasarkan uraian singkat tersebut, dalam penelitian ini dapat dirumuskan beberapa permasalahan, antara lain:

- a. Bagaimana faktor-faktor sosial dan kepribadian yang terdiri dari kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas, kepuasan pribadi, kebersamaan dan pencarian hal baru mempengaruhi sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan?
- b. Apakah ada perbedaan sikap konsumen terhadap *software* bajakan berdasarkan jenis kelamin dan uang saku atau pendapatan?
- c. Apakah pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas *software* sudah sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku di Indonesia?

## **2. Batasan Konseptual**

- a. Perilaku adalah tanggapan atau reaksi individu terhadap rangsangan atau lingkungan (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 755).
- b. Konsumen adalah pemakai barang-barang hasil produksi (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 522).
- c. Menurut Ketentuan Umum dalam Pasal 1 angka 8 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang dimaksud dengan *software* atau Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan

fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

- d. Bajakan adalah barang yang dihasilkan dengan cara mengambil hasil ciptaan orang lain yang dilindungi oleh hukum tanpa sepengetahuan dan seijin dari pemilik hak.
- e. Kajian adalah hasil dari proses belajar, mempelajari, memeriksa, menyelidiki, memikirkan (mempertimbangkan), menguji, dan menelaah (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 431).
- f. Perspektif adalah sudut pandang (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 760).
- g. Bisnis adalah usaha dagang; usaha komersial di dunia perdagangan; bidang usaha (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 138).
- h. Hukum adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa, pemerintah atau otoritas; undang-undang, peraturan, dan sebagainya untuk mengatur pergaulan hidup masyarakat; patokan (kaidah, ketentuan) mengenai peristiwa yang tertentu (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1994: 359).

Dengan demikian, yang dimaksud dengan perilaku konsumen pada *software* bajakan (kajian perspektif bisnis dan hukum) adalah tanggapan atau reaksi konsumen atau pemakai barang-barang hasil produksi terhadap keberadaan *software* atau program komputer yang dihasilkan dengan cara mengambil hasil ciptaan orang lain yang dilindungi oleh hukum tanpa sepengetahuan dan seijin dari pemilik hak yang ditelaah dari sudut

pandang usaha komersial di dunia perdagangan dan peraturan atau undang-undang yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa, pemerintah atau otoritas .

### 3. Keaslian Penelitian

Penelitian yang berkaitan dengan masalah pembajakan *software* sudah pernah diteliti oleh beberapa peneliti. Berdasarkan hasil telaah literatur yang penulis lakukan, sebelumnya telah ada beberapa penelitian terdahulu yang membahas masalah berkaitan dengan pembajakan *software*. Perbandingan hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan masalah pembajakan *software* dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1.3**  
**Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu yang Berkaitan dengan Masalah Pembajakan Software**

No.	Nama Peneliti	Faktor-faktor yang Diteliti	Hasil Penelitian
1.	Ang <i>et al.</i> (2001)	Pengaruh faktor sosial dan kepribadian yang meliputi kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas dan kepuasan diri terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat pembelian CD bajakan. Selain itu juga meneliti pengaruh faktor demografi terhadap sikap dan juga perbedaan sikap antara <i>buyers</i> dan <i>non-buyers</i> terhadap CD bajakan.	Kesadaran nilai berpengaruh positif atas sikap konsumen, kerentanan normatif, tingkat pendapatan dan integritas berpengaruh negatif atas sikap konsumen, sikap konsumen mempengaruhi niat pembelian CD bajakan dan juga menemukan bahwa laki-laki cenderung bersikap lebih baik terhadap <i>software</i> bajakan apabila dibandingkan dengan perempuan.
2.	Wang <i>et al.</i> (2005)	Pengaruh faktor sosial dan kepribadian yang meliputi kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas dan kepuasan diri, kebersamaan dan pencarian hal baru terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat pembelian <i>software</i> bajakan. Penelitian ini juga meneliti tentang perbedaan sikap antara <i>buyers</i> dan <i>non-buyers</i> terhadap <i>software</i> bajakan.	Kerentanan normatif dan kesadaran nilai mempengaruhi sikap konsumen terhadap <i>software</i> bajakan, sikap konsumen mempengaruhi niat pembelian <i>software</i> bajakan dan ada perbedaan sikap terhadap <i>software</i> bajakan antara <i>buyers</i> dengan <i>non-buyers</i> .

**Tabel 1.3 (Lanjutan)**  
**Perbandingan Hasil Penelitian Terdahulu yang Berkaitan dengan**  
**Masalah Pembajakan *Software***

No.	Nama Peneliti	Faktor-faktor yang Diteliti	Hasil Penelitian
3.	Teah et al. (2007)	Pengaruh faktor kerentanan informasi, kerentanan normatif dan kebersamaan atas sikap konsumen terhadap pembajakan barang mewah dan pengaruh sikap terhadap niat pembelian barang mewah bajakan	Kerentanan normatif berpengaruh positif terhadap sikap konsumen, kerentanan informasi berpengaruh negatif terhadap sikap konsumen, kebersamaan tidak berpengaruh signifikan terhadap sikap konsumen dan sikap konsumen mengarah pada niat pembelian barang mewah bajakan.
4.	Matos et al. (2007)	Pengaruh faktor kualitas harga, penolakan harga, norma subyektif, risiko yang diterima, pengalaman pembelian masa lalu, integritas, dan kepuasan pribadi atas sikap konsumen terhadap pemalsuan dan pengaruh sikap konsumen terhadap niat untuk berperilaku.	Semua variabel yang diteliti dalam penelitian ini berpengaruh signifikan atas sikap konsumen terhadap pemalsuan kecuali variabel penolakan harga. Penemuan lain dalam penelitian ini adalah bahwa sikap konsumen terhadap pemalsuan mempengaruhi niat untuk berperilaku.
5.	Cronan dan Al-Rafee (2008)	Pengaruh faktor sikap, norma subyektif, perceived behavioral control, kewajiban moral dan pengalaman masa lalu terhadap niat untuk melakukan pembajakan software dan media.	Semua faktor dalam penelitian ini berpengaruh signifikan terhadap niat untuk melakukan pembajakan software dan media kecuali faktor norma subyektif.
6.	Manurung (2003)	Perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta software komputer terhadap pembajakan oleh pengusaha komputer.	Perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta software komputer terhadap pembajakan oleh pengusaha komputer belum menunjukkan perlindungan hukum sepenuhnya berkaitan dengan hak cipta.
7.	Yanto S (2004)	Penegakan hukum terhadap penjual VCD bajakan di Yogyakarta ditinjau dari Undang-Undang Hak Cipta dan faktor-faktor yang mempengaruhi penegakan hukum terhadap penjual VCD bajakan di Yogyakarta ditinjau dari Undang-Undang Hak Cipta.	Penegakan hukum terhadap penjual VCD bajakan di Yogyakarta belum optimal. Hal ini dipengaruhi oleh faktor profesionalisme aparat penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas, khususnya anggaran yang diperlukan guna menegakkan hukum, faktor masyarakat yang berkaitan dengan kemampuan ekonomi dan anggapan masyarakat bahwa hak cipta bersifat komunal.

Penelitian yang dilakukan ini merupakan replikasi dari penelitian Ang *et al.* (2001) dan Wang *et al.* (2005). Dalam penelitian ini, faktor-faktor sosial dan kepribadian yang dianggap berpengaruh terhadap sikap konsumen terhadap *software* bajakan dan pengaruh sikap atas niat berperilaku terhadap *software* bajakan diadopsi dari penelitian Wang *et al.* (2005). Perbedaan sikap konsumen terhadap barang bajakan berdasarkan faktor demografi, yang diwakili oleh jenis kelamin dan uang saku diadopsi dari penelitian Ang *et al.* (2001). Hal yang membedakan penelitian ini dengan penelitian Ang *et al.* (2001) dan Wang *et al.* (2005) adalah penelitian ini dilakukan di Indonesia dan menganalisis temuan mengenai pengaruh sikap konsumen berkaitan dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan dilihat dari perspektif perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas *software* di Indonesia yang dilindungi dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

#### **4. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh melalui penelitian ini, antara lain:

- a. Memberikan gambaran mengenai kondisi konsumen kepada para pencipta dan pemasar *software*. Berdasarkan informasi tersebut, para pencipta dapat memikirkan langkah antisipasi untuk mencegah pembajakan terhadap *software* ciptaannya. Selain itu, para produsen diharapkan dapat memperbaiki distribusi dari *software* asli, sehingga *software* asli tersebut dapat lebih mudah diperoleh oleh konsumen.

- b. Memberikan pemahaman dan mengembangkan kesadaran moral konsumen berkaitan dengan perilaku terhadap barang bajakan pada umumnya dan *software* bajakan pada khususnya, sehingga konsumen dapat berperilaku lebih etis dalam menentukan tindakannya.
- c. Memberikan sumbangan pemikiran kepada pemerintah, para ahli hukum dan para penegak hukum mengenai masalah pembajakan pada umumnya dan pelanggaran hak cipta atas *software* di Indonesia pada khususnya. Melalui hal-hal tersebut, diharapkan pemerintah dapat menciptakan produk-produk hukum yang dapat diterapkan secara efektif untuk mengatasi pelanggaran ini.

## **B. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini, antara lain:

1. Menguji dan menjelaskan mengenai pengaruh faktor-faktor sosial dan kepribadian yang meliputi kerentanan informatif, kerentanan normatif, kesadaran nilai, integritas, kepuasan pribadi, kebersamaan dan pencarian hal-hal baru terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan.
2. Menguji dan menjelaskan adanya perbedaan sikap konsumen terhadap *software* bajakan berdasarkan jenis kelamin dan jumlah uang saku atau pendapatan .
3. Mengetahui dan mengevaluasi kesesuaian pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas *software* dengan peraturan hukum yang berlaku di Indonesia.

### C. Sistematika Penulisan

1. Bab I : Pendahuluan, terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, keaslian penelitian, manfaat penelitian, tujuan penelitian dan sistematika penulisan
2. Bab II : Tinjauan Pustaka dan Pengembangan Hipotesis, yang berisi mengenai literatur dan teori-teori yang relevan dengan penelitian ini serta hipotesis yang dikembangkan berdasarkan literatur dan teori-teori tersebut.
3. Bab III: Metoda Penelitian, yang berisi penjelasan mengenai lingkup penelitian, metode *sampling*, metode pengumpulan data, pengujian instrumen penelitian dan metode analisis data.
4. Bab IV: Pembahasan Hasil Penelitian, yang berisi pembahasan dan analisis mengenai pengaruh faktor-faktor sosial dan kepribadian terhadap sikap konsumen dalam kaitannya dengan niat berperilaku terhadap *software* bajakan, perbedaan sikap konsumen terhadap *software* bajakan berdasarkan jenis kelamin dan uang saku dan kesesuaian pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas *software* dengan peraturan hukum yang berlaku di Indonesia.
5. Bab V: Kesimpulan dan Saran, yang berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran penulis berkaitan dengan kesimpulan tersebut.