

# USULAN SOLUSI MENGATASI MARAKNYA PENGGUNAAN SOFTWARE ILEGAL DALAM SISTEM INFORMASI BERBASIS KOMPUTER DI INDONESIA

Andriana Victoria, Firdhausyia Rahmani, Irma Nurmalasari, Rika Athena, Yoane Theresia, Vera Yuanita<sup>1</sup>  
Fakultas Ekonomi Universitas Katolik Parahyangan

## Abstract

*Software piracy, otherwise known as copyright infringement, is one of several forbidden actions that may threat to the technological advances. This can be done by copying, downloading, sharing, selling, or installing multiple copies onto personal or work computers. The most important cause is habitual society using commercial software even though their purchasing powers are low. This paper describes some solutions to keep level of software piracy down and which parties required to successfully implement those solutions.*

**Key Word:** Software Piracy

## Pendahuluan

Pembajakan *software* komputer adalah kegiatan penduplikasian *software*, oleh pihak yang tidak berwenang, yang merugikan pembuat *software* dan menyebabkan tidak berkembangnya industri *software*. Banyak perusahaan di Indonesia melanggar etika bisnis dalam memperoleh *software*. Dua alasan utama yang sering dikemukakan adalah mahalnnya harga *software* asli dan pengguna *software* sudah terbiasa menggunakan *software* tersebut. *Software* yang diperoleh perusahaan sering kali merupakan *software* bajakan. Sekalipun terdapat *software* asli mungkin hanya satu atau beberapa komputer yang menggunakannya sedangkan komputer lain dalam perusahaan tersebut menggunakan *software* bajakan.

Menurut laporan tahunan yang diterbitkan oleh IIPA (*International Intellectual Property Alliance*), perkiraan kerugian industri berbasis hak cipta Amerika Serikat di seluruh dunia pada tahun 2004 berkisar US\$23 miliar-US\$30 miliar. IIPA mencatat kerugian industri Amerika Serikat mencapai sedikitnya US\$203,6 juta akibat pembajakan hak cipta di Indonesia, salah satunya disebabkan oleh pembajakan *software* senilai US\$112 juta (Oemar, 2005). Tingkat pembajakan *software* yang masih tinggi membuat beberapa pihak, baik pemerintah maupun pelaku industri, membuat program-program khusus penangkal pembajakan. Oleh karena itu, makalah ini diberi judul "Usulan Solusi Mengatasi Maraknya Penggunaan *Software* Ilegal dalam Sistem Informasi Berbasis Komputer di Indonesia".

---

<sup>1</sup> BIMBINGAN PENULISAN OLEH MICHAEL ISKANDAR

## Tinjauan Pustaka

Menurut O'Brien, *software* (perangkat lunak) adalah istilah umum untuk program-program yang digunakan untuk mengoperasikan dan memanipulasi komputer (O'Brien and Marakas, 2006: 104). Perangkat lunak umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras, melakukan perhitungan, berinteraksi dengan perangkat lunak lainnya, dan lain-lain (Wikipedia, 2005). Jenis *software* yang sering digunakan adalah *proprietary software* atau *software* komersial, yaitu *software* yang dibatasi penggunaannya dan tidak diperbolehkan dilakukannya modifikasi atau *software* yang dibatasi penggandaan dan publikasi yang berlebihan (Wikipedia, 2008). Contoh: Microsoft Windows, Adobe Photoshop, dan lain-lain. Tingginya penggunaan komputer mendorong timbulnya aksi pembajakan. Pembajakan adalah penggandaan yang dilakukan di luar ketentuan hukum (Feri, 2004). Jadi, pembajakan *software* adalah penggandaan di luar ketentuan hukum atas program komputer yang digunakan untuk mengontrol perangkat keras, melakukan perhitungan, dan berinteraksi dengan perangkat lunak lainnya.

*Software* yang dapat digunakan secara legal dan gratis adalah *open source*. Definisi *open source software* menurut Nandang (2004) adalah perintah-perintah program atau bahasa pemrograman yang tersedia secara gratis berikut dengan kode-kode dari bahasa pemrograman yang dapat dimodifikasi dan digunakan oleh kalangan luas. Selain itu, pengertian lainnya yang dikemukakan oleh Kristanto (2008), *open source* adalah cara pengembangan *software* yang mengizinkan orang untuk membaca, mendistribusikan kembali, dan memodifikasi kode sumber sehingga *software* dapat berkembang cepat. Salah satu contoh *open source software* yang terkenal adalah LINUX.

## Objek Penelitian

Faktor-faktor penyebab tingginya tingkat pembajakan *software* di Indonesia, di antaranya adalah sebagai berikut:

### 1. Rendahnya penegakan hukum atas perlindungan hak kekayaan intelektual.

Di Indonesia, sebenarnya telah ada regulasi terkait dengan pembajakan *software*. Pada tahun 2002, Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan Undang-Undang Hak Cipta yang baru, yaitu Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002. Berdasarkan pasal 72 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta tersebut, penggunaan program komputer untuk kepentingan komersial merupakan tindakan pidana yang dapat diancam dengan pidana penjara paling lama lima tahun dan atau denda paling banyak Rp500.000.000,00. (Solusi Hukum, 2005). Akan tetapi kalau dilihat dari praktek implementasinya, hanya sedikit dari banyak kasus pembajakan yang berakhir dengan vonis di pengadilan.

## 2. Rendahnya daya beli masyarakat atas *software* orijinal.

Di negara-negara miskin dan berkembang, bagi masyarakat ataupun bagi perusahaan kecil dan menengah, membeli *software* orijinal dirasakan sangat mahal harganya, apalagi tiap tahunnya *software* tersebut mengeluarkan versi barunya yang semakin canggih dan menarik (Inhed, 2007). Oleh karena itu, para pengguna *software* yang daya belinya rendah pasti lebih memilih *software* bajakan yang harganya jauh lebih murah dengan kualitas yang hampir sama dengan aslinya.

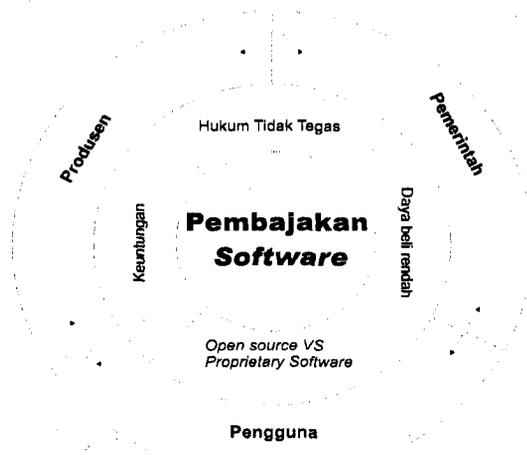
## 3. Belum populernya penggunaan *software open source*.

Alasan utama kurang diminatinya *open source software* oleh masyarakat adalah kurang menarik dan tidak mudah digunakan (Inhed, 2007). Jadi, *open source software* masih kalah populer dengan *software* komersial keluaran Microsoft, Adobe, dan sebagainya. Sebagian besar masyarakat lebih merasa nyaman dan familiar menggunakan *software* komersial tersebut karena memang tidak mudah merubah kebiasaan penggunaan dari satu *software* ke *software* yang lain.

## 4. Adanya pihak-pihak yang mengambil keuntungan dari pembajakan *software*.

Di daerah pusat perdagangan komputer di Jakarta banyak sekali toko penjual *software* bajakan dan pembeli komputer dapat meminta *software* apa saja yang diinginkan secara gratis untuk di-*install* ke dalam komputer yang dibelinya (Inhed, 2007). Pada kenyataannya, para aparat pemerintahan kadang terlalu memberi toleransi terhadap pedagang-pedagang *software* bajakan tersebut atau bahkan menjadikannya sebagai sumber pendapatan yang didapat dari pungutan liar.

## Analisis



Gambar 1. Faktor pembajakan *software* dan pihak yang terkait

Gambar 1 menjelaskan empat faktor utama penyebab pembajakan, yaitu hukum yang tidak tegas terhadap para pembajak, daya beli masyarakat yang rendah, ketergantungan terhadap *proprietary software* (*software* komersial) yang biasanya didapat secara ilegal, dan bahkan pembajakan *software* tersebut telah menjadi mata pencaharian sehingga banyak para penjual yang memperdagangkannya dengan mudah di tempat-tempat umum. Pemerintah, produsen, dan pengguna *software* adalah pihak-pihak yang berperan penting untuk mengatasi masalah pembajakan karena pada kenyataannya, pihak-pihak tersebutlah yang menimbulkan empat faktor utama itu. Untuk mencapai keberhasilan dalam mengatasi pembajakan *software*, tindakan dari salah satu pihak harus diikuti oleh pihak lain. Oleh karena itu, hubungan antar pihak tidak berdiri sendiri tetapi saling berkaitan. Berikut ini adalah beberapa tindakan yang dapat dilakukan oleh pihak-pihak tersebut (lihat Gambar 2):

### 1. Bagi para produsen *software*

Produsen sebaiknya tidak menyamakan para konsumennya, tetapi perlu dilihat kemampuan daya belinya. Apabila *software* tersebut akan dipasarkan di negara dengan tingkat daya beli masyarakat yang rendah, maka perlu diupayakan agar *software* tersebut dijual dengan harga yang tetap terjangkau oleh masyarakat. Hal ini perlu dipertimbangkan oleh para produsen *software*, sebagai wujud kepedulian sosial terhadap para pengguna komputer dan jangan berorientasi profit semata. Konsekuensinya produsen *software* harus bersedia untuk menurunkan target laba penjualan per unit *software*. Akan tetapi dapat dipastikan angka penjualan *original software*-nya akan meningkat.

### 2. Bagi pemerintah

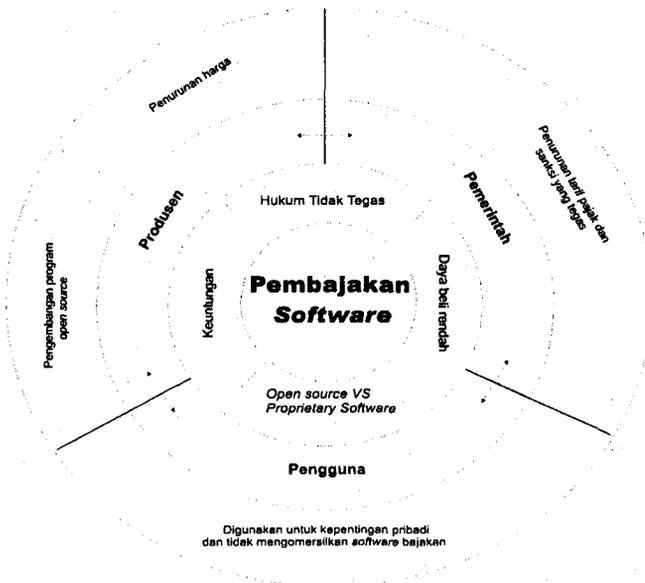
Pemerintah perlu menurunkan tarif pajak atas *software original* agar harganya terjangkau oleh para pengguna komputer. Penyebab tingginya harga *software* orijinal adalah tingginya royalti yang ditetapkan oleh produsen *software* dan adanya pajak dari pemerintah. Solusi ini lebih mengarah pada pertimbangan sosial, karena penggunaan *software* sudah merupakan kebutuhan yang cukup penting, tetapi tidak semua orang mampu untuk membelinya. Dengan penurunan tarif pajak, berarti ada penurunan pendapatan pajak per unit *software original*, tetapi kuantitas penjualan *software original* dapat meningkat sehingga penerimaan pemerintah dari pajak penjualan *software original* juga akan naik. Pemerintah juga perlu menerapkan sanksi hukum yang tegas bagi para pembajak supaya jera, karena telah merugikan produsen *software* maupun negara. Pada kenyataannya, masih banyak pihak yang terlibat dalam pembajakan *software* yang tidak tersentuh hukum sama sekali. Dengan berhasilnya ditanamkan kesadaran untuk tidak menggunakan *software* bajakan, disertai dengan sanksi hukum yang tegas terhadap pembajakan *software*, maka diharapkan tingkat pembajakan *software* dapat ditekan.

### 3. Bagi produsen *open source*

Perlu pengembangan lebih jauh terhadap program-program *open source* supaya dikenal dan digunakan masyarakat secara luas, termasuk pula peningkatan kemampuannya supaya setara dengan *software* yang komersil. Akan tetapi penggunaan *software open source* ini tidak langsung menyelesaikan masalah pembajakan, karena pengguna *software* belum tentu mau menggunakan *software open source* tersebut dan memilih untuk menggunakan *software* bajakan yang sudah biasa digunakan. Penggunaan *software open source* ini hanya sebagai wujud penerapan etika kepada para pengguna komputer, yaitu menggunakan *software open source*, yang legal dan bisa didapatkan secara gratis, lebih baik daripada tidak menghargai hasil karya orang lain dengan menggunakan *software* bajakan.

### 4. Bagi para pengguna *software*

Para pengguna yang telah terlanjur memiliki *software* bajakan sebaiknya hanya menggunakan *software* tersebut untuk kepentingan pribadi dan tidak mengomersilkan *software* tersebut untuk mengeruk keuntungan pribadi. Solusi ini tidak diharapkan dapat mengurangi tingkat pembajakan, tetapi dapat mencegah penyebaran *software* bajakan tersebut bila hanya digunakan untuk kepentingan pribadi saja.



Gambar 2. Cara mengatasi pembajakan *software* yang dapat dilakukan oleh produsen, pemerintah, dan pengguna

## Kesimpulan

Setelah melihat secara menyeluruh berbagai faktor penyebab tingginya tingkat pembajakan *software* di Indonesia, maka dapat disimpulkan bahwa untuk mengatasinya harus melibatkan banyak pihak baik para produsen *software*, pemerintah maupun pengguna *software*. Oleh karena itu, solusi yang didapat merupakan solusi integral, yang harus dilakukan secara bersamaan dan berkaitan satu dengan yang lain.

## Daftar Pustaka

1. Feri, (2004). *Pembajakan*,  
<http://www.total.or.id/info.php?kk=pembajakan>
2. Kristanto, FX Eko Budi, (2008). 7 Alasan Mengapa Indonesia Harus Mengadopsi Free/Open Source Software (FOSS),  
<http://fxekobudi.net/opini/7-alasan-mengapa-indonesia-harus-mengadopsi-free-open-source-software-foss/>
3. Inhed, (2007). *Mengatasi Pembajakan Software*,  
<http://inheds.blogspot.com/2007/08/mengatasi-pembajakan-software.html>
4. Nandang, (2004). *Open Source*,  
<http://www.total.or.id/info.php?kk=open%20source>
5. O'Brien, James A., Marakas, George M., (2006). *Management Information Systems*, 7th ed., McGraw-Hill International Edition, Boston.
6. Solusi Hukum, (2005). *Memberantas Pembajakan Software*,  
<http://www.solusihukum.com/news.php?p=kasus&id=44>
7. Oemar, Suwantin, (2005). *Memburu Software Ilegal Sampai ke Dapur Perusahaan*,  
<http://www.kpk.go.id/modules/news/article.php?storyid=2103>
8. Wikipedia, (2005). *Perangkat Lunak*,  
[http://groups.or.id/wikipedia/id/p/e/r/Perangkat\\_lunak.html](http://groups.or.id/wikipedia/id/p/e/r/Perangkat_lunak.html)
9. Wikipedia, (2008). *Proprietary Software*,  
<http://en.wikipedia.org/wiki/Proprietary%5Fsoftware>