

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

Basrul, Sari Vivianie, Bustami Yusuf

Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi

Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry

Email: basrul.amajid@ar-raniry.ac.id, sarivivianie.sv@gmail.com,
bustamiyusoef@ar-raniry.ac.id

Abstract

The use of pirated computer software among univetrarsity's students today is very vulnerable. This is due to two factors, namely; 1) the lack of awareness of the students from type of software they use, 2) and also the lack of understanding of the students about *halal-haram* in using pirated software. In this study, the authors intends to know the awareness and understanding of computer users, especially among students of pirated software both in terms of impact, legal, or risk from the use of pirated software. The study involved 200 students of the Faculty of Tarbiyah and Teacher Training of Ar-Raniry State Islamic University of Banda Aceh, as selected by random. The results of this study showed 36% of students do not understand about pirated software and almost 65% of students are not aware of the risks caused by the use of pirated software and the legal dangers of the use of pirated software. In addition 62% of students currently using pirated software want to switch to using original software or opensource software.

Keywords: *Pirated software, Student, Understanding*

Abstrak

Penggunaan software komputer bajakan dikalangan mahasiswa saat ini sangat rentan terjadi. Hal ini disebabkan oleh dua faktor, yaitu; 1) kurangnya kesadaran mahasiswa akan jenis software yang mereka gunakan, 2) dan juga minimnya pemahaman mahasiswa mengenai halal-haramnya dalam menggunakan software bajakan. Pada penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengetahui kesadaran dan pemahaman pengguna komputer khususnya dikalangan mahasiswa terhadap software bajakan baik dari segi dampak, hukum, maupun resiko dari penggunaan software bajakan tersebut. Penelitian ini melibatkan 200 mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-raniry Banda Aceh, sebagai responden yang dipilih dengan secara acak. Hasil penelitian ini menunjukkan 36 % mahasiswa tidak paham mengenai software bajakan dan hampir 65% mahasiswa tidak sadar resiko yang diakibatkan oleh penggunaan software bajakan dan akan bahaya hukum penggunaan software bajakan tersebut. Selain itu 62% mahasiswa yang saat ini menggunakan software bajakan mau beralih menggunakan software original maupun *opensource* software.

Kata kunci: *Software bajakan, Mahasiswa, pemahaman mahasiswa*

1. Pendahuluan

Islam adalah agama yang sangat sempurna dan menjadi rahmat bagi manusia dan alam. Islam mengatur kehidupan manusia dari hal kecil sekali pun hingga masalah

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

besar. Sehingga manusia dengan ajaran Islam dapat mengetahui baik, buruk, halal dan haramnya segala sesuatu. Islam melarang untuk mendzalimi dan mengambil hak milik orang lain. Sebagai pemeluk agama Islam, seorang muslim harus menjunjung tinggi sikap saling menghargai dan menghormati sesamanya. Salah satu contohnya adalah menghargai hak cipta seseorang yaitu dengan tidak mengambil hak cipta tersebut tanpa izin pemiliknya.

Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta setelah menciptakan suatu karya yang nyata dengan tidak mengurangi pembatasan sesuai aturan undang-undang yang berlaku. Pemegang hak cipta adalah orang yang menciptakan karya tersebut, pihak yang memperoleh hak cipta tersebut secara legal dari orang yang menciptakan, ataupun pihak lain yang memperoleh lebih lanjut dari pihak yang menerima hak cipta tersebut secara legal (Tim Visi Yustisia, 2015). Salah satu hak cipta seseorang dalam bidang teknologi adalah aplikasi atau *software* komputer. Pada era teknologi informasi saat ini, terdapat beragam macam software yang dapat digunakan untuk menjalankan sebuah komputer sesuai kebutuhan pengguna. Selain itu, software tersebut dapat diperoleh dengan mudah melalui internet tanpa mengeluarkan biaya. Software merupakan perangkat lunak yang sangat penting bagi komputer. Sehingga pengguna teknologi sangat membutuhkan akan suatu aplikasi software yang dapat membantu mereka dalam penggunaan komputer.

Mahasiswa yang memperbanyak software secara ilegal sebenarnya telah mengambil milik orang lain. Padahal mengambil sesuatu hak milik orang lain tanpa memberikan tawaran ganti rugi merupakan perbuatan yang sama dengan mencuri. Apabila tingkah laku mahasiswa tersebut diperbolehkan oleh dosen, maka hal tersebut akan sampai pada kesimpulan bahwa pencurian dalam bentuk lain diperbolehkan. Pembajakan software yang terjadi di kalangan mahasiswa dapat diminimalisir apabila peraturan anti pembajakan software diberikan oleh dosen atau pihak pusat komputer kampus dan melakukan monitoring secara berkala terhadap mahasiswa (Prihatini, 2011). Dikarenakan hal tersebut, maka diperlukannya suatu penelitian yang dapat melihat tingkat kesadaran dan pemahaman para pengguna teknologi khususnya kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry akan software bajakan serta dampak, hukum, atau resiko yang mereka dapatkan dari penggunaan software bajakan tersebut.

Berdasarkan uraian sebelumnya, maka penulis merumuskan beberapa landasan permasalahan yaitu:

1. Bagaimana pemahaman mahasiswa terhadap software bajakan?
2. Bagaimana kesadaran mahasiswa akan hukum dari membajakan Software?
3. Bagaimana pendapat mahasiswa tentang peralihan dari software bajakan ke software asli?

2. Landasan Teori

Pengertian Komputer

Komputer merupakan suatu alat yang mampu mengolah data sesuai dengan perintah atau prosedur yang telah dibuat (Jarot Setyaji, 2010). Secara umum komputer dikelompokkan menjadi tiga bagian, yaitu hardware, software, dan brainware. Bagian-bagian komputer tersebut saling berkaitan. Apabila salah satu bagian tersebut tidak ada, maka komputer tidak akan berfungsi. Orang yang menggunakan komputer (user) disebut brainware. Sedangkan hardware adalah semua perangkat keras yang dapat disentuh, seperti CPU, monitor, RAM, dll. Bagian lain dari komputer yang tidak dapat disentuh tapi berisi perintah atau instruksi untuk menjalankan komputer disebut dengan software (Raya, 2008). Software dari suatu komputer terdiri dari dua kategori, yaitu

sistem operasi dan aplikasi. Sistem operasi adalah suatu software yang mengkonfigurasi dan mengatur hardware sehingga komputer dapat berfungsi dan melaksanakan tugas-tugasnya dengan baik. Beberapa sistem operasi yang dapat digunakan pada suatu komputer adalah Microsoft Windows XP, Vista, 7, dan Linux. Sedangkan aplikasi adalah software yang digunakan untuk menyelesaikan tugas-tugas tertentu sesuai bidangnya masing-masing (Priyatno, 2012). Pada umumnya, aplikasi komputer terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu:

a. Aplikasi Perkantoran

Aplikasi dalam kategori ini digunakan untuk keperluan menyelesaikan tugas-tugas kantor, seperti membuat laporan kegiatan, mengetik surat, mengolah laporan keuangan dan lainnya. Beberapa contoh aplikasi dalam kategori ini adalah Microsoft Word, Excel, Powerpoint, LibreOffice, OpenOffice, AbiWord, WPS, LaTeX dan lainnya.

b. Aplikasi Multimedia

Aplikasi ini digunakan untuk keperluan yang berkaitan dengan multimedia seperti mendengarkan musik, menonton video. Beberapa contoh yang termasuk dalam kategori aplikasi ini adalah Windows media player, GOM player, Winamp, Vlc, dll.

c. Aplikasi Grafis

Aplikasi yang berguna untuk mengolah dan mengedit gambar/foto, mendesain gambar vektor dan lainnya yang berkaitan dengan desain grafis. Beberapa contoh aplikasi kategori ini adalah Adobe Photoshop, CorelDraw, Inkscape, GIMP, dll.

d. Aplikasi Programming

Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang berguna untuk membuat perangkat lunak atau aplikasi lainnya. Contoh perangkat lunak yang termasuk kategori ini adalah Pascal, Java, C/C++, Ruby, Python, Perl, dan lainnya.

e. Aplikasi Database

Aplikasi ini berguna untuk membuat dan mengelola suatu database. Beberapa diantaranya yang termasuk kelompok ini adalah Microsoft Access, PHP, MySQL, dan lainnya.

Lisensi Software

Sebelum seseorang menggunakan software komputer harus mendapatkan lisensi dari software tersebut. Lisensi adalah pemberian izin atau hak pakai dalam bentuk perjanjian secara tertulis antara pihak yang memberi lisensi dengan pihak yang menerima lisensi untuk dapat menggunakan hak miliknya (Windarto, 2015). Menurut Sari (2011), ada beberapa macam lisensi terdapat pada suatu software komputer, di antaranya adalah:

- Lisensi Komersial yaitu lisensi yang diberikan pada software-software seperti Microsoft Windows, CorelDraw, Adobe Photoshop, AutoCAD dan software lainnya yang digunakan untuk kepentingan bisnis.
- Lisensi Trial (shareware) yaitu lisensi yang diberikan pada software-software yang dapat digunakan untuk beberapa waktu tertentu, misalnya CorelDraw versi trial 30 hari.

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

- Lisensi Non Komersial yaitu lisensi yang diberikan kepada software-software yang digunakan untuk kepentingan institusi pendidikan dan pribadi.
- Lisensi Freeware
- Lisensi Open Source yaitu lisensi yang diberikan secara gratis dan dapat digunakan secara bebas.

Software Bajakan

Software bajakan adalah software yang diperoleh dengan cara ilegal atau tanpa memiliki izin pemakaian (lisensi) dari software tersebut. Pembajakan software (*software piracy*) termasuk salah satu kejahatan komputer atau *cyber crime* karena telah melanggar hak cipta yang dilindungi HAKI (Sudarwanto, 2009). Namun, tindakan tersebut sudah menjadi hal yang biasa dilakukan tanpa merasa bersalah. Pengguna software bajakan tidak hanya dikalangan mahasiswa, namun sudah mencakup kalangan publik, pemerintahan, korparat, hingga kalangan penegak hukum. Software tersebut dapat diperoleh dengan harga yang murah. Selain itu, perkembangan teknologi informasi membuat software bajakan semakin mudah diperoleh. Kesadaran masyarakat terhadap nilai-nilai hak kekayaan intelektual terhadap software masih kurang. Apalagi harga software yang asli tidak bisa didapat dengan harga murah oleh masyarakat, khususnya para mahasiswa. Kondisi tersebut membuat para pengguna komputer beralih menggunakan software bajakan sehingga menjadi ketergantungan terhadap software tersebut walaupun pada kenyataannya hal ini melanggar hukum (Mardalis, 2012). Tamamile (2016) menyebutkan bahwa terdapat beberapa jenis penggunaan software bajakan dan pembajakan software yaitu:

- Memakai versi tunggal lisensi pada beberapa perangkat komputer
- Memasang software pada komputer tanpa menyediakan lisensi yang tepat
- Memakai key generator agar memperoleh key pendaftaran yang bisa mengubah satu versi evaluasi menjadi versi lisensi.
- Memakai kartu kredit curian untuk menipu pembelian lisensi software.
- Menyebarkan software versi lisensi di internet sehingga dapat diunduh orang lain

Dasar Hukum Penggunaan Software Bajakan

Pemerintah Indonesia dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (UUHC 2002) memberikan perlindungan terhadap karya cipta dan dan mengakui serta memberikan penghargaan terhadap suatu karya cipta (Margono, 2012). Pelanggaran hak cipta dapat dikenakan denda atau sanksi secara pidana atau gugatan perdata. Beberapa bentuk dari pelanggaran tersebut dapat berupa pembajakan, plagiat, peniruan dan menyebarkan tiruan kepada orang lain. Salah satu karya cipta yang mendapat perlindungan adalah program komputer. Pelanggaran hak cipta dalam bentuk pembajakan software diantaranya adalah pemuatan ke hardisk, softlifting, pemalsuan dan download ilegal. Orang yang melakukan pembajakan software dapat dikenakan sanksi paling berat 5 tahun penjara atau denda Rp.500.000.000 (Yunus, 2014; Prandika, 2015). Berikut beberapa pasal dan ayat tentang software bajakan yang terdapat dalam UUHC 2002, yaitu:

- **Pasal 1 ayat 8:** 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 persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

- **Pasal 1 ayat 14:** Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.
- **Pasal 2 ayat 1:** Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.
- **Pasal 12 ayat 1:** Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:
 - a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.
- **Pasal 45 ayat 1:** (1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.
- **Pasal 72 ayat (1):** Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).
- **Pasal 72 ayat (2):** Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- **Pasal 72 ayat (3):** Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Berdasarkan peraturan dalam undang-undang tersebut sangat jelas bahwa Indonesia sangat melindungi Hak cipta seseorang secara hukum, sehingga perlu diketahui bahwa melanggar hak cipta seseorang bukanlah hal yang mudah dan patut untuk dikerjakan, tetapi harus berdasarkan perizinan pemilik hak cipta tersebut. Selain berdasarkan hukum negara, Islam juga sangat menentang tentang tindakan pembajakan atau pelanggaran hak cipta seseorang. Hajrianto (2014) menyebutkan beberapa paparan dalam Islam yang menentang perilaku pembajakan, yaitu:

- Dalil Al-Quran As-Syu'ara ayat 183 dan An-Nisa:29 dalam kaitannya dengan perlindungan hak cipta.

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan” (Q.S As-Syu'ara:183)

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

sama-suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu” (Q.S An-Nisa:29).

- Kalangan ulama Mazhab Maliki, Hanbali dan Syafi'i memiliki pandangan yang sama terhadap pelanggaran hak cipta dan mengelompokkan hak cipta yang asli dan bermanfaat sebagai harta berharga. Hal ini ditegaskan oleh Wahbah al-Zuhaili bahwa perbuatan pembajakan adalah suatu kejahatan atau pelanggaran terhadap hak pengarang. Pelakunya akan dianggap telah melakukan maksiat yang menjadikannya berdosa.
- Pandangan ulama mazhab Hanafiah menyebutkan bahwa harta merupakan sesuatu yang mungkin dapat dimiliki, dimanfaatkan dan disimpan. Pengkhususan seseorang terhadap kepemilikan suatu benda menurut syara' untuk dapat berbuat secara bebas dan berguna untuk mendapatkan manfaat selama tidak terdapat penghalang yang bersifat syara'.

Selain itu, Majelis Ulama Indonesia (MUI), dalam Musyawarah Nasional VII MUI, pada 19-22 Jumadil Akhir 1426 H/ 26-29 Juli 2005 M juga telah mengeluarkan Fatwa MUI tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan menyebutkan bahwa Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah haram (Fatwa MUI, 2005).

3. Metodologi Penelitian **Teknik Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di kota Banda Aceh, Provinsi Aceh, tepatnya di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, dengan objek penelitian adalah mahasiswa di FTK UIN Ar-Raniry. Pengumpulan data penelitian berlangsung selama Ramadhan tahun 1438 H. Jenis penelitian ini termasuk dalam penelitian eksperimen semu karena peneliti tidak mungkin melakukan kontrol atau manipulasi pada semua variabel yang relevan kecuali, beberapa variabel yang diteliti. Menurut Budiyono (2003: 82) tujuan penelitian eksperimen semu adalah untuk memperoleh informasi perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol semua variabel yang relevan.

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan kuisisioner. Data yang terkumpul dari hasil penelitian ini berupa angka yang didapatkan dari hasil pembagian angket/kuisisioner kepada mahasiswa.

Instrumen yang Digunakan

Penelitian ini menggunakan instrument penelitian yang terdiri dari 9 pertanyaan mengenai kephahaman akan software bajakan yang disajikan seperti dalam tabel 1.

Tabel 1. Instrumen yang Digunakan

<p>1. Apakah Anda menggunakan komputer? <input type="checkbox"/> Iya, saya menggunakan komputer / laptop <input type="checkbox"/> tidak, saya tidak menggunakan komputer / laptop</p> <p>2. Sejak kapan Anda mengenal komputer? <input type="checkbox"/> SMP <input type="checkbox"/> SMA <input type="checkbox"/> Perguruan Tinggi</p> <p>3. Apa Anda pernah mendengar sebelumnya tentang Software bajakan? <input type="checkbox"/> Pernah <input type="checkbox"/> Tidak Pernah</p> <p>4. Apakah komputer anda menggunakan software bajakan? <input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Tidak <input type="checkbox"/> Belum Tahu</p> <p>5. Darimana Anda mendapatkan software bajakan tersebut ? <input type="checkbox"/> Download <input type="checkbox"/> Copy sama teman <input type="checkbox"/> Tidak Tahu</p>	<p>6. Apakah Anda tahu akan resiko atau bahaya dari penggunaan software bajakan? <input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>7. Apakah Anda tahu tentang undang-undang perlindungan Hak Cipta? <input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>8. Apakah Anda tahu Dalil tentang software bajakan? <input type="checkbox"/> Iya <input type="checkbox"/> Tidak</p> <p>9. Apakah anda mau meninggalkan software bajakan dan beralih menggunakan software asli atau software free/Open Source? <input type="checkbox"/> Iya, Saya mau <input type="checkbox"/> Tidak, Saya Tidak mau <input type="checkbox"/> Ragu-ragu</p> <p>Alasan Anda:</p>
---	---

4. Hasil Penelitian dan Pembahasan Pengukuran

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket/kuisisioner yang telah disebarakan kepada Mahasiswa FTK Uin Ar-Raniry. Angket tersebut telah disebarakan pada mahasiswa yaitu sebanyak 200 kuisisioner yang telah dipilih secara acak sebagai responden. Data yang diperoleh dari kuisisioner tersebut diolah dalam bentuk tabel distribusi frekuensi yang dilengkapi dengan persentase dengan menggunakan rumus:

$$P = \frac{F \cdot 100}{N} \quad (1)$$

keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Number of cases

Data yang telah diperoleh diolah menggunakan aplikasi Microsoft Excel dan direpresentasikan dalam bentuk grafik.

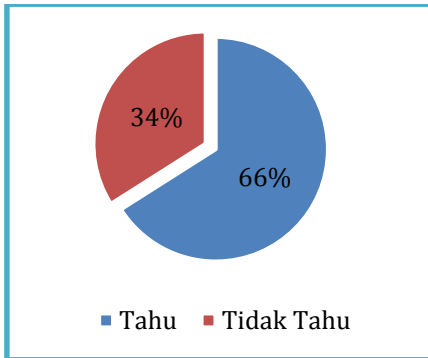
Hasil

Pengetahuan Software Bajakan

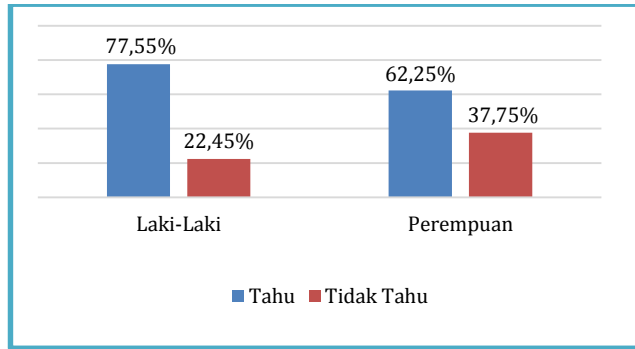
Sebagian besar mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry mengetahui tentang software bajakan dan hanya sebagian kecil yang tidak tahu. Berdasarkan Gambar 1, diperoleh data bahwa 66% dari mahasiswa tersebut yang mengetahui software bajakan, dan hanya 36% yang tidak tahu. Apabila data tersebut dirincikan lagi, laki-laki lebih banyak yang tahu (77.55%) tentang software bajakan dibandingkan dengan perempuan (62.25%). Sedangkan mahasiswa yang masih belum tahu tentang software bajakan lebih banyak

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

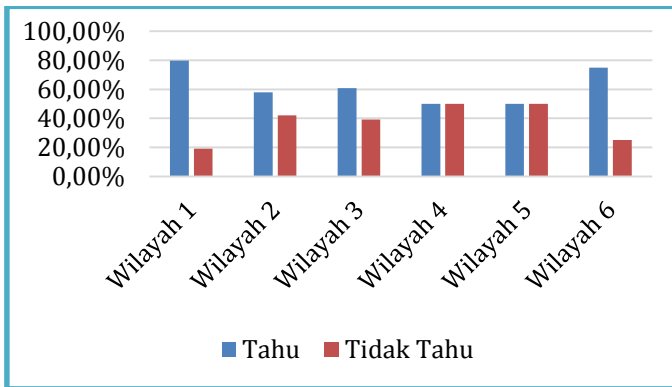
dari pihak perempuan (37.75%) dibandingkan dengan laki-laki (22.45%) sebagaimana terlihat pada Gambar 2.



Gambar 1. Pengetahuan Mahasiswa terhadap software bajakan



Gambar 2. Pengetahuan mahasiswa berdasarkan jenis kelamin terhadap software bajakan



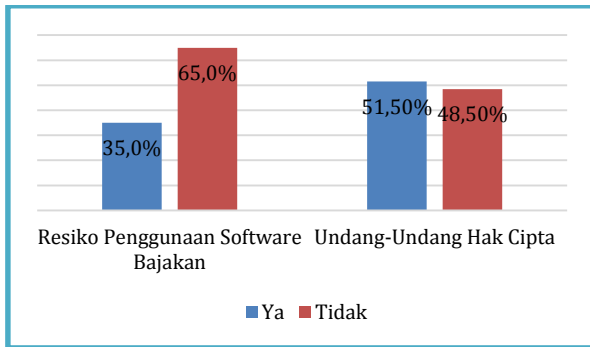
Gambar 3. Pengetahuan mahasiswa asal daerah terhadap software bajakan

Tabel 2. Pembagian Wilayah

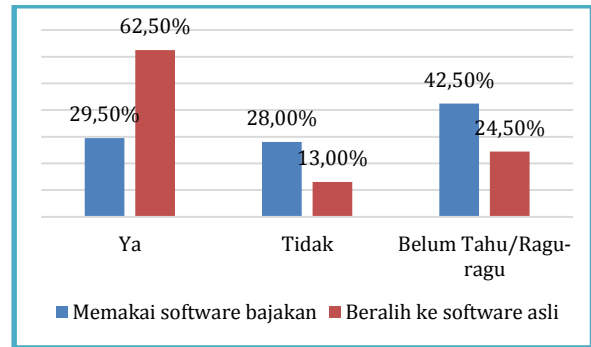
Wilayah	Asal
Wilayah 1	Aceh Besar, Banda Aceh, Pidie, Kota Sabang
Wilayah 2	Aceh Utara, Aceh Timur
Wilayah 3	Aceh Tenggara, Aceh Tengah
Wilayah 4	Aceh Barat
Wilayah 5	Aceh Selatan, Simeulue
Wilayah 6	Surabaya, Jawa Tengah

Selain itu, responden juga dipisahkan menurut asal daerah masing-masing menjadi 6 wilayah yang berbeda, yaitu wilayah I sampai dengan wilayah VI. Pembagian wilayah tersebut didasari oleh letak geografisnya, misalnya, Sabang, Banda Aceh, Aceh Besar, dan Sigli dikategorikan sebagai wilayah I, karena letak daerahnya yang saling berdekatan. Sedangkan khusus wilayah IV adalah mahasiswa yang berasal dari luar Provinsi Aceh. Pembagian wilayah tersebut, detilnya bisa dilihat di Tabel 2.

Pengetahuan mahasiswa terhadap software bajakan berdasarkan wilayah asal dapat diketahui dari gambar 3, dimana jelas terlihat wilayah I sangat dominan terhadap pengetahuan akan software bajakan. Menurut penulis, ini terjadi akibat kedekatan sumber informasi terhadap responden, dimana di daerah ini terdapat banyak universitas dan sekolah tinggi. Sedangkan untuk wilayah lain, pengetahuan akan software bajakan terlihat sangat berimbang.



Gambar 4. Pengetahuan Mahasiswa terhadap Resiko dan Undang-Undang Hak Cipta



Gambar 5. Penggunaan software bajakan dalam Laptop dan Migrasi ke software asli

Resiko Hukum dari Penggunaan Software Bajakan

Suatu *software* komputer mendapat perlindungan dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) dan mendapat sanksi atau hukuman bagi yang melanggar UUHC tersebut. Mahasiswa banyak yang masih belum menyadari tentang hal tersebut. Menurut Gambar 4, mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry banyak yang tidak menyadari akan bahaya atau hukum dari penggunaan *software* bajakan yaitu 65% dan 48.5% yang belum tahu tentang UUHC. Sedangkan mahasiswa yang menyadarinya akan hal tersebut adalah sebesar 35% dan 51.5% yang menyadari UUHC.

Kemungkinan Migrasi ke Software Asli

Pada gambar 3, mahasiswa yang menggunakan *software* bajakan adalah 29.5% dan 28% yang tidak menggunakannya. Selain itu, mahasiswa yang masih belum tahu apakah laptop nya menggunakan *software* bajakan atau tidak adalah 42.5%. Ketika ditanya kepada mahasiswa tersebut bagaimana pendapat mereka untuk beralih ke *software* asli dan meninggalkan *software* bajakan, terdapat tiga kategori juga. Mahasiswa yang ingin beralih ke *software* asli adalah 62.5% dan hanya 13% yang tidak mau beralih. Pendapat yang menyatakan masih ragu-ragu untuk pindah adalah 24.5%.

4. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

- Tingkat pemahaman mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry terhadap *software* bajakan sudah sangat baik yaitu 63% mahasiswa memahaminya, dan sekitar 36% yang tidak memahami akan *software* bajakan. Berdasarkan jenis kelamin responden, pemahaman mahasiswa lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswi. Selain itu, mahasiswa yang berasal dari daerah yang memiliki banyak (sumber informasi) Perguruan Tinggi lebih memahami dibandingkan dengan mahasiswa yang berasal dari daerah yang sedikit terdapat Perguruan Tinggi.
- Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry banyak yang tidak menyadari akan bahaya atau hukum dari penggunaan *software* bajakan yaitu 79%. Sedangkan mahasiswa tersebut yang menyadarinya adalah sebesar 21%.
- Prespektif mahasiswa tentang penggunaan *software* asli yang bebas dari bajakan sangatlah beraneka ragam yaitu:
 - a. Mahasiswa mau meninggalkan *software* bajakan dan beralih menggunakan *software* asli, hal ini dilatarbelakangi dengan alasan mereka bahwa menggunakan *software* asli dapat menjamin kualitas dari penggunaan *software*

STUDI EVALUASI PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN DI KALANGAN MAHASISWA FTK UIN AR-RANIRY

tersebut, dan juga dengan menggunakan software asli dapat menghargai ciptaan orang lain serta tidak melanggar Hak Cipta.

- b. Mahasiswa yang tidak mau meninggalkan Software bajakan atau beralih menggunakan software asli, dengan alasan apabila menggunakan software asli membutuhkan harga yang mahal, dan menginstal software asli sangatlah susah, serta penggunaan aplikasinya tidaklah mudah seperti software bajakan.
- c. Mahasiswa ragu-ragu untuk meninggalkan software bajakan atau beralih menggunakan software asli, dikarenakan software asli harus dibeli dan kebanyakan software asli sangatlah mahal mereka tidak mampu menjangkau harganya, sedangkan penggunaan software bajakan tidak bagus dan tidak menghargai hak cipta orang lain. Sehingga dari pendapat itulah kebanyakan Mahasiswa ragu-ragu untuk meninggalkan software bajakan atau beralih menggunakan software asli.

Daftar Pustaka

- [1.] Anugrah Hajrianto. Skripsi, “Pemakaian Software Bajakan Sebagai Sarana Pendidikan Di Lingkungan Fakultas Syariah Dan Hukum Uin Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga, Yogyakarta, 2014.
- [2.] Dony Novaliendry (2011) “Multimedia Pembelajaran Bahasa Mandarin Dan Website Promosi”. Jurnal Teknologi Informasi & Pendidikan ISSN :2086-4981 Vol. 3, No.1.
- [3.] Fiska Kusumawati. 2013. Teknologi Informasi Dan Komunikasi. Sidoarjo: Masmadia.
- [4.] Tim Visi Yustisia, 2015, Panduan Resmi Hak Cipta dari mendaftar, melindungi, hingga menyelesaikan sengketa, Visimedia, Jakarta.
- [5.] Jarot Setyaji, 2010, Buku Pintar Menguasai Komputer & Laptop, Jakarta: mediakita
Raya Fahreza, 2008, Belajar Mudah merakit komputer untuk pemula, Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- [6.] Duwi Priyatno, 2012, Panduan Lengkap Komputer: PC, Laptop & Tablet, Jakarta: Media Pusindo.
- [7.] Ahmad Mardalis & Dharma Putra S, 2012, Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa, BENEFIT Jurnal Manajemen dan Bisnis, Vol. 16 No. 2, hal.99-105
- [8.] Windarto, 2015, Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Jurnal Ilmu Hukum Vol. 6 No. 2
- [9.] Al Sentot Sudarwanto, 2009, Cyber-Bullying Kejahatan Dunia Maya yang Terlupakan, Jurnal Hukum Pro Justitia, Vol. 27 No. 1
- [10.] Maya Sari., Rhiza S. Sadjad., & M. Nadjib HM. (2011) “Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar”. Jurnal komunikasi KAREBA Vol. 1, No.4
- [11.] Nurdin Yunus, M. Nur Rasyid, dan Sanusi Bintang, 2014, Perlindungan Hukum atas Hak Cipta Program Komputer (Kajian Normatif dan Sosiologis di Kota Banda Aceh), Jurnal Ilmu Hukum Vol.2, No.2

- [12.] Handy Awaludin Prandika, 2015, Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Lex Privatum, Vol. III, No.1
- [13.] Suyud Margono, 2012, Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali, Rechts Vinding, Vol.1 No. 2, Agustus 2012, hlm. 237-255
- [14.] Dwi Prihatini, 2011, Etika dan Penggunaan Teknologi Informasi: Faktor-faktor yang mempengaruhi intensi mahasiswa Akuntansi untuk melakukan pembajakan perangkat lunak, Jurnal Ilmiah SISFOTENIKA Vol.1, No. 1 Januari 2011.
- [15.] Bima Subrata Tamamile, 2016, Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Dari Tindakan Pembajakan, Lex et Societatis, Vol. IV, No. 5 Mei 2016
- [16.] Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
- [17.] Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor: 1/Munas VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Hki)