

Kesadaran Etis Dalam Penggunaan Aplikasi Berlisensi Secara Ilegal

(Studi Kasus Mahasiswa Pradita University Pada Tahun 2022)

Danica Recca Danendra; Ezra Christopher Kid Manopo; Oktavianus Hendry Wijaya; Yefta Tanuwijaya, Universitas Pradita,
yefta.tanuwijaya@student.pradita.ac.id

ABSTRACT: This study aims to determine the ethical awareness of Pradita University students in using licensed applications, with examples of applications from two well-known companies, namely Microsoft and Adobe. Applications generally have a license that must be owned by their users as an indicator of legality in using the application. The license itself is regulated in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, so all forms of crime such as application piracy will be subject to sanctions for those who do, especially for those who use copyrighted applications for commercial purposes. People are too comfortable with the ease of finding applications with licenses without paying so people have unknowingly normalized piracy that should not be done, apart from the side of people who use pirated applications, there are also many people who provide pirated applications and are disseminated to the public for personal gain, this makes researchers question the ethical awareness of people who have used pirated applications. This study uses descriptive quantitative research methods and research data obtained from questionnaires distributed to Pradita students. The results of the research that have been obtained, show that Pradita students know that the application has a license, and students also still have a fairly high ethical awareness from the results of case study testing based on problems that are often experienced by many application users, although their actions are still classified as unethical, many factors influence and become the reason users use pirated applications.

KEYWORDS: ethical awareness, pirated awareness, license.

ABSTRAK: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kesadaran etis mahasiswa Universitas Pradita dalam penggunaan aplikasi berlisensi, dengan contoh aplikasi dari dua perusahaan ternama, yaitu Microsoft dan Adobe. Aplikasi pada umumnya memiliki lisensi yang harus dimiliki penggunanya sebagai indikator legalitas dalam menggunakan aplikasi tersebut. Lisensi itu sendiri sudah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sehingga segala bentuk kejahatan seperti pembajakan aplikasi, akan dikenakan sanksi kepada mereka yang melakukan, terlebih lagi bagi mereka yang menggunakan aplikasi dengan hak cipta untuk komersil. Orang - orang sudah terlalu nyaman dengan mudahnya mencari aplikasi dengan lisensi tanpa membayar sehingga tanpa sadar orang-orang sudah menormalisasi tindakan pembajakan yang seharusnya tidak boleh dilakukan, selain dari sisi orang yang menggunakan aplikasi bajakan, banyak juga orang yang menyediakan aplikasi bajakan tersebut dan disebarluaskan kepada orang banyak

demi keuntungan pribadi, hal ini membuat peneliti mempertanyakan kesadaran etis orang - orang yang pernah menggunakan aplikasi bajakan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian secara deskriptif kuantitatif dan data penelitian diperoleh dari kuesioner yang disebar ke mahasiswa Pradita. Hasil penelitian yang telah diperoleh, menunjukkan bahwa mahasiswa Pradita mengetahui bahwa aplikasi memiliki lisensi dan mahasiswa juga masih memiliki kesadaran etis yang cukup tinggi dari hasil pengujian studi kasus berdasarkan masalah yang sering dialami oleh banyak pengguna aplikasi, walaupun tindakannya masih tergolong tidak etis, namun banyak faktor yang memengaruhi dan menjadi alasan pengguna menggunakan aplikasi bajakan.

KATA KUNCI: kesadaran etis, aplikasi bajakan, lisensi.

I. PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk yang berpegang pada moral dan etika, sudah seharusnya dibekali dengan ajaran-ajaran serta perilaku yang baik. Hal ini membentuk manusia untuk menjadi pribadi yang lebih baik. Etika juga menjadi cerminan dari baik buruknya ajaran yang telah didapatkan dari dulu. Seseorang yang beretika dapat dilihat dari kebiasaan dalam kehidupannya sehari-hari. Dari serangkaian tindakan, etika dapat membantu manusia memilih untuk bertindak dalam menjalani hidup ini. Pada akhirnya etika dapat dipahami dan diterapkan dalam segala aspek atau sisi kehidupan manusia, misalnya etika dalam pekerjaan, etika dalam belajar, dan etika dalam bersosialisasi, namun hal-hal tersebut sudah menjadi hal yang wajar bagi manusia zaman dahulu, kemudian hadir suatu hal baru bagi umat manusia yang disebut teknologi, dan sudah pasti menjadi ranah yang belum dikenal untuk etika dan moral.

Aplikasi adalah program yang dibuat oleh pemakai yang ditujukan untuk melakukan suatu tugas khusus (Kadir, 2003). Di era digital seperti sekarang ini, semakin banyak aplikasi yang beredar yang dapat digunakan manusia untuk memecahkan berbagai macam masalah. Dari masalah kecil seperti perhitungan kurang-tambah-kali-bagi menggunakan aplikasi kalkulator, sampai masalah besar seperti membuat animasi, 3D dan lainnya atau untuk mengakses hiburan, seperti bermain *games*. Aplikasi-aplikasi tersebut biasanya memiliki sebuah lisensi yang dibuat oleh perusahaan pembuat aplikasinya.

Mencuri adalah tindakan yang tidak etis (Jayus, 2020), dan membajak masih tergolong dalam kategori pencurian karena pihak pengguna yang secara bebas mengambil dan menggunakan hak yang seharusnya tidak dimiliki, dan mencuri juga merugikan dari pihak perusahaan dan menguntungkan pihak yang seharusnya tidak diuntungkan, yaitu penyedia bajakan.

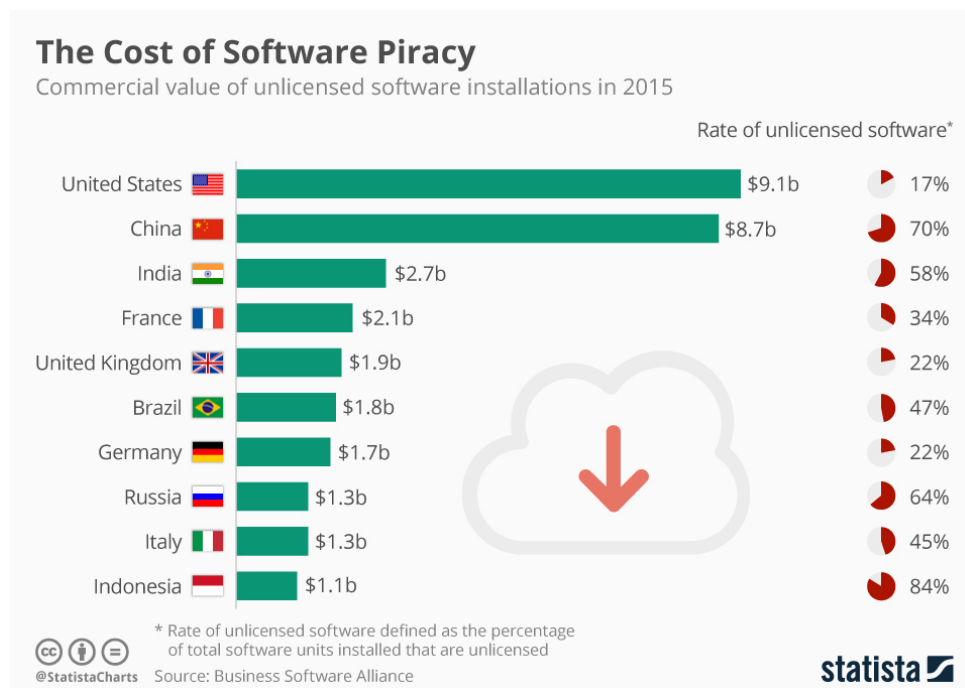
Tingkat kesadaran etis dalam penggunaan aplikasi berlisensi dapat dilihat di Indonesia sejak 2011, dimana sedang maraknya penjualan kaset bajakan film dan aplikasi komputer, misalnya sistem operasi Windows yang dijual di bawah harga pasar dan bahkan di bawah harga

asli dari pengembang (Kompasiana, 2011). Tanpa disadari tindakan pembajakan tersebut menjadi sebuah kebiasaan masyarakat yang merusak kesadaran etis masyarakat dalam penggunaan aplikasi berlisensi, karena bukan hanya dalam penggunaan aplikasi tetapi juga dalam mendapatkan keuntungan pribadi atas penyebaran aplikasi bajakan yang pada akhirnya merugikan pihak pemilik lisensi aplikasi yang disebar.

Lisensi software adalah hak eksklusif pembuat atau pemilik software atas izin, hak dan pembatasan untuk perangkat lunaknya. Sehingga software dapat digunakan, disebarluaskan, diperbanyak atau diubah oleh pihak lain dengan berpedoman pada peraturan yang tercantum pada lisensi software tersebut (*Legal Smart Channel*, n.d.). Ada juga pengertian Hak cipta yang adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan (Indonesia, 2014). Lisensi memiliki peran sebagai produk jual dari perusahaan, legibilitas pengguna untuk memakai aplikasi tersebut. Produk berlisensi ini biasanya dibutuhkan oleh pengguna dalam pekerjaan profesional atau komersial, namun seringkali banyak penyedia aplikasi di Internet yang menyediakan aplikasi tanpa lisensinya atau yang biasa dikenal dengan aplikasi bajakan.

Menggunakan aplikasi bajakan merupakan hal yang dilarang, seperti yang sudah diatur pada Undang - Undang Hak Cipta No.28 Tahun 2014 yang dibuat dengan tujuan untuk melindungi hak cipta. Penggunaan aplikasi bajakan menyangkut pelanggaran etika manusia dalam menghargai produk dari perusahaan tersebut, dan juga etika dalam bekerja sebagai seorang profesional, yang artinya kita menggunakan aplikasi tersebut tanpa lisensi/izin yang legal dari perusahaan. Sebenarnya penyedia aplikasi bajakan, membajak aplikasi berlisensi untuk keperluan pribadi yang tidak melibatkan komersial atau profesional. Namun seiring berjalan waktu, manusia jadi terbiasa dengan menggunakan aplikasi bajakan tanpa memerdulikan lisensi sebuah aplikasi.

Artikel ini membahas secara khusus kepada penggunaan aplikasi Microsoft Office dan Adobe. Microsoft Office merupakan salah satu perangkat lunak paket aplikasi perkantoran buatan dari Microsoft dan didesain untuk dijalankan di bawah sistem operasi Linux, Mac OS X dan Microsoft Windows. Beberapa aplikasi atau bagian di dalam Microsoft Office yang sudah populer adalah Ms Excel, Ms Word, dan Ms Powerpoint (SMK Budi Utomo 2 Way Jepara Lampung Timur, 2020). Adobe Systems adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah Photoshop, Premiere Pro, Illustrator, dan Acrobat (PT. Kreasi Utama Mandiri, n.d.).

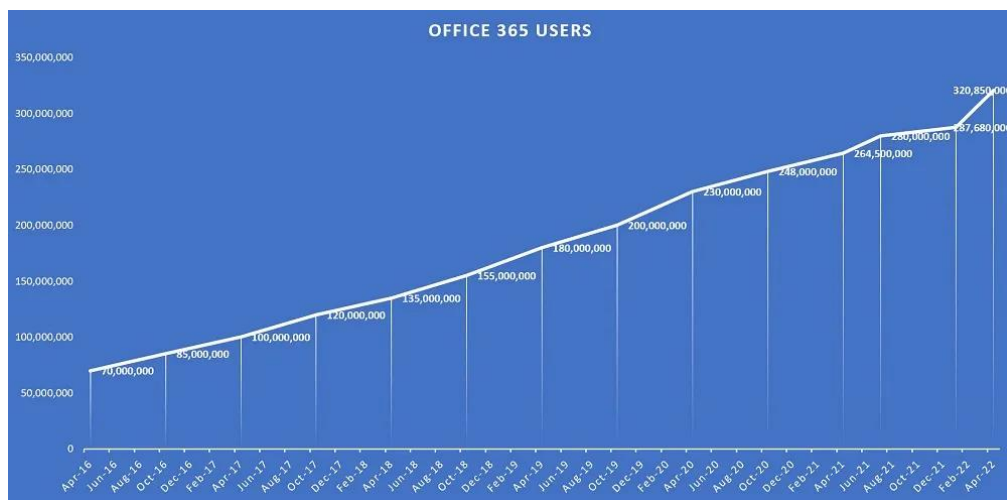


Gambar 1. Grafik perusahaan yang memakai aplikasi bajakan

(Sumber: <https://www.statista.com/chart/5164/use-of-unlicensed-software/>)

Menurut data dari penelitian yang dilakukan oleh seorang data jurnalis, Felix Richter, pada tahun 2016, kerugian dari penggunaan aplikasi bajakan mencapai 1,1 miliar USD atau setara dengan kurang lebih 14,4 triliun rupiah pada bulan Juli tahun 2016, hanya sebanyak 16% dari total banyak perusahaan yang menggunakan aplikasi berlisensi (Richter, 2016).

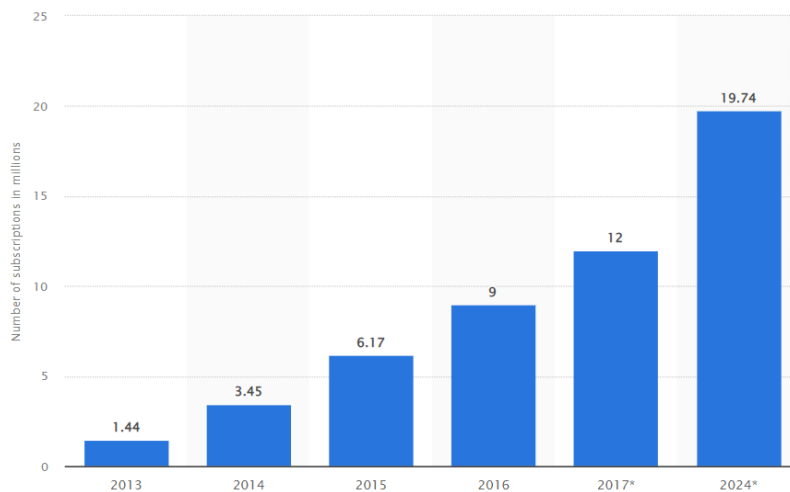
Pada tahun 2017 silam, terdapat berita yang mengabarkan bahwa wanita spanyol yang dipenjara oleh Mahkamah Agung negaranya selama 6 bulan dikarenakan polisi yang datang ke tempat usahanya menemukan bahwa dua dari delapan komputernya menggunakan sistem operasi Windows dan aplikasi dari Microsoft secara ilegal atau bajakan (Clinton, 2021). Pembajakan suatu aplikasi tidak boleh dipandang sebelah mata karena memang benar adanya bahwa suatu undang-undang yang mengatur.



Gambar 2. Grafik pengguna Microsoft Office 365 dari April 2016 - April 2022

(Sumber: <https://office365itpros.com/2022/04/28/office-365-number-of-users/>)

Menurut grafik yang dibuat oleh Tony Redmond, dapat disimpulkan bahwa pengguna Microsoft Office terus bertambah terhitung pada April 2016 terdapat 70,000,000 pengguna dan telah mencapai jumlah sebesar 320,850,000 per April 2022. Pertambahan pengguna sebesar 458,3% selama 6 tahun membuktikan bahwa Microsoft Office menjadi aplikasi yang sukses dalam membantu individu atau perusahaan dalam menjalankan tugas-tugas yang ada (Redmond, 2022).



Gambar 3. Grafik pengguna yang berlangganan Adobe dalam juta

(Sumber: <https://www.statista.com/statistics/497176/adobe-creative-cloud-subscriptions/>)

Berdasarkan grafik yang disajikan oleh Lionel Sujay Vailshery, bahwa pengguna langganan Adobe dari tahun 2013 sampai 2017 memiliki kenaikan yang cukup stabil dan diprediksikan akan terus meningkat sampai 19,74 juta di tahun 2024, dengan perkiraan kenaikan total sebesar 1.370,8% dari tahun 2013 hingga 2024, karena seiring berjalan waktu pekerjaan dibidang desain, *video editing*, dan sebagainya akan semakin banyak dibutuhkan (Vailshery, 2022).

Dengan banyaknya pengguna Adobe dan Microsoft serta data pengguna aplikasi non lisensi, dapat disimpulkan bahwa jumlah pemakai aplikasi non lisensi terhadap aplikasi besar seperti Adobe dan Microsoft sangat merugikan pihak perusahaan karena kehilangan pendapatan serta tindakan tersebut yang pada dasarnya memang tidak etis untuk dilakukan.

II. METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode deskriptif kuantitatif, yang bertujuan untuk membuat gambar atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif yang menggunakan angka, mulai dari pengumpulan data, penafsiran terhadap data tersebut serta

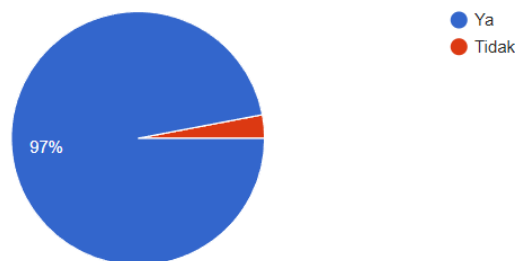
penampilan dan hasilnya (Arikunto, 2006). Alat bantu yang peneliti gunakan untuk memperoleh data adalah kuesioner yang nanti akan disebar ke mahasiswa Pradita sebagai target responden. Kuesioner akan dibuat melalui media Google Form.

III. HASIL

Berdasarkan dari data yang telah peneliti dapatkan dari kuesioner yang disebar ke mahasiswa Pradita sebagai target responden, berikut hasil penelitian yang peneliti dapatkan.

Data dibawah menunjukkan bahwa sebagian besar mahasiswa pradita telah mengetahui serta memakai aplikasi yang produk berlisensi dari merek ternama, seperti Adobe dan Microsoft.

Apakah kamu mengetahui bahwa aplikasi memiliki lisensi?
67 responses



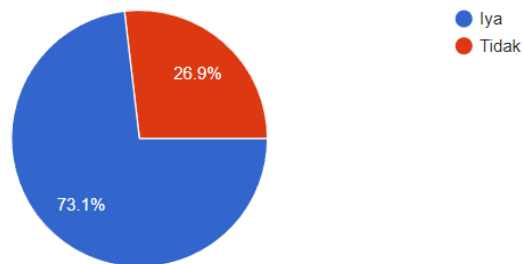
Gambar 4. Diagram Pie tentang Mahasiswa Mengetahui Aplikasi Memiliki Lisensi

ADOBE

Data dibawah menunjukkan bahwa 73.1% dari total responden pernah menggunakan aplikasi dari *brand*/perusahaan Adobe dan 26.9% dari total responden tidak pernah menggunakan aplikasi dari *brand*/perusahaan Adobe.

Apakah kamu pernah menggunakan salah satu aplikasi dari brand/perusahaan ini?

67 responses

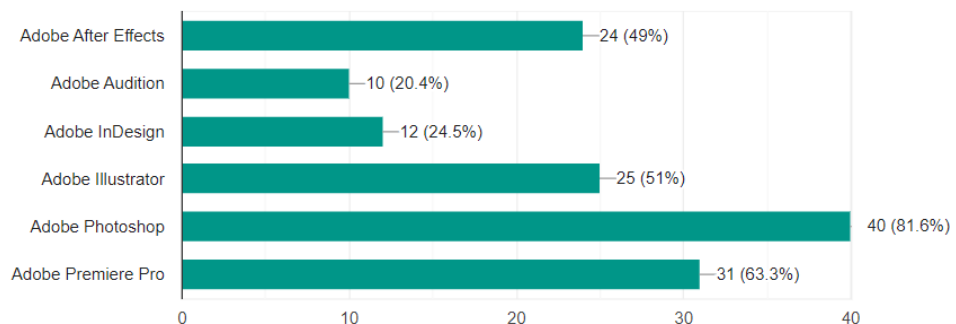


Gambar 5. Diagram Pie tentang Mahasiswa Pernah Menggunakan Aplikasi dari Perusahaan Adobe

Berdasarkan dari data yang diperoleh, Adobe Photoshop banyak digunakan oleh mahasiswa Pradita sebanyak 40 mahasiswa dengan persentase 81.6%. Selain Adobe Photoshop, Adobe Premiere Pro menjadi aplikasi yang cukup banyak digunakan sebanyak 31 mahasiswa dengan persentase 63.3% dan yang terendah adalah Adobe Audition sebanyak 10 mahasiswa dengan persentase 20.4%.

Aplikasi apa saja yang pernah kamu gunakan?

49 responses



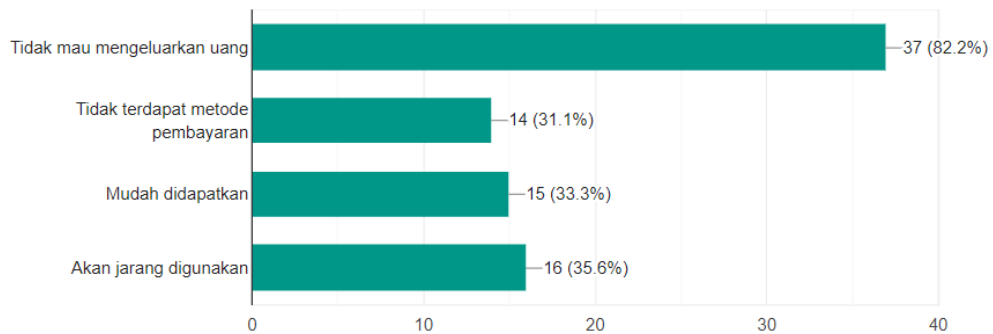
Gambar 6. Diagram Bar tentang Aplikasi yang Digunakan Mahasiswa dari Perusahaan Adobe

Data dibawah ini berisi beberapa alasan dari pengguna yang mengunduh aplikasi secara ilegal. Sebanyak 82.2% dari 45 responden memiliki alasan tidak mau mengeluarkan uang demi membeli aplikasi secara legal, lalu sebanyak 33.3% dari 45 responden mengunduh aplikasi

secara ilegal karena lebih mudah didapatkan, 31.1% dari 45 responden mengatakan bahwa tidak terdapat metode pembayaran untuk mendapatkan aplikasi secara legal, dan 35.6% dari 45 responden mengatakan bahwa aplikasinya akan jarang digunakan oleh mahasiswa.

Alasan anda mengunduh aplikasi secara ilegal

45 responses

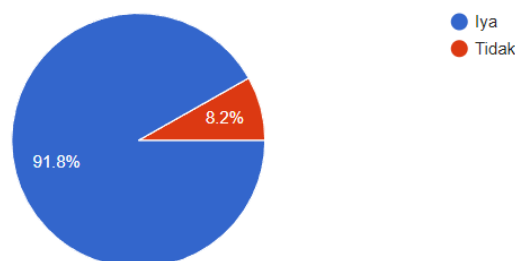


Gambar 7. Diagram Bar tentang Alasan Mahasiswa Mengunduh Aplikasi dari Perusahaan Adobe Secara Ilegal

Dari data yang diperoleh, terdapat 91,8% mahasiswa yang telah mengunduh aplikasi yang merupakan produk dari perusahaan Adobe secara ilegal dan sangat sedikit mahasiswa yang telah mendapatkannya dengan cara yang benar dan legal dengan persentase sebesar 8,2%.

Apakah anda pernah mengunduh aplikasi tersebut secara ilegal?

49 responses



Gambar 8. Diagram Pie tentang Mahasiswa Pernah Mengunduh Aplikasi dari Perusahaan Adobe Secara Ilegal

Data dibawah ini berisi beberapa alasan dari pengguna yang mengunduh aplikasi secara ilegal. Sebanyak 82.2% dari 45 responden memiliki alasan tidak mau mengeluarkan uang demi membeli aplikasi

secara legal, lalu sebanyak 35.6% dari 45 responden merasa aplikasi akan jarang digunakan, 33.3% dari 45 responden menggunakan aplikasi ilegal karena mudah didapatkan, dan 31.1% dari 45 responden mengatakan bahwa tidak terdapat metode pembayaran untuk mendapatkan aplikasi secara legal.

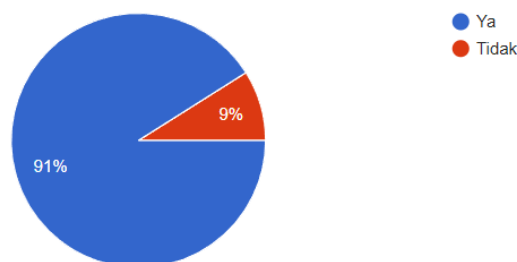
Gambar 9. Diagram Bar tentang Alasan Mahasiswa Mengunduh Aplikasi dari Perusahaan Adobe Secara Ilegal

MICROSOFT

Data dibawah menunjukkan bahwa 91% dari total responden pernah menggunakan aplikasi dari *brand*/perusahaan Microsoft dan 9% dari total responden tidak pernah menggunakan aplikasi dari *brand*/perusahaan Microsoft.

Apakah kamu pernah menggunakan salah satu aplikasi dari brand/perusahaan ini?

67 responses

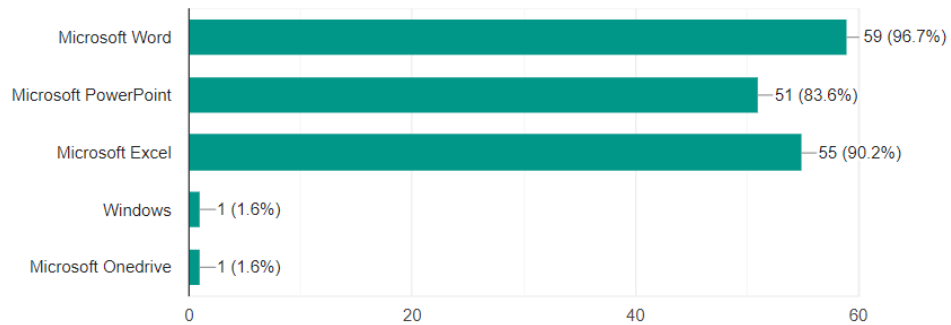


Gambar 10. Diagram Pie tentang Mahasiswa Pernah Menggunakan Aplikasi dari Perusahaan Microsoft

Data dibawah menunjukkan terdapat aplikasi peringkat tiga teratas yang seringkali atau mungkin rutin digunakan oleh mahasiswa pradita untuk kebutuhan serta kegunaannya masing-masing. Dengan peringkat tertinggi yaitu Microsoft word sebanyak 96.7% dengan jumlah 59 responden, Microsoft Excel dengan 90.2% dengan jumlah 55 responden serta Microsoft Powerpoint dengan 83.6% dengan jumlah 51 responden. Selain aplikasi Microsoft Powerpoint, Word dan Excel ada juga sistem operasi Windows dan Microsoft OneDrive yang merupakan bagian dari produk Microsoft yang digunakan oleh mahasiswa Pradita.

Aplikasi apa yang pernah kamu gunakan?

61 responses

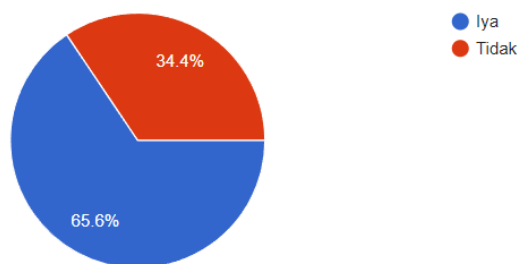


Gambar 11. Diagram Bar tentang Aplikasi yang Digunakan Mahasiswa dari Perusahaan Microsoft

Data dibawah menunjukkan bahwa persentase mahasiswa Pradita yang menggunakan aplikasi dari produk Microsoft memilih untuk membayar dengan harga yang telah ditetapkan oleh Perusahaan tersebut jika dibandingkan dengan produk dari Perusahaan Adobe. Namun, persentase penggunaan aplikasi dari produk Microsoft ini masih didominasi oleh penggunaannya dengan cara ilegal sebesar 65.6% dan yang legal sebesar 34.4%.

Apakah anda pernah mengunduh aplikasi tersebut secara ilegal?

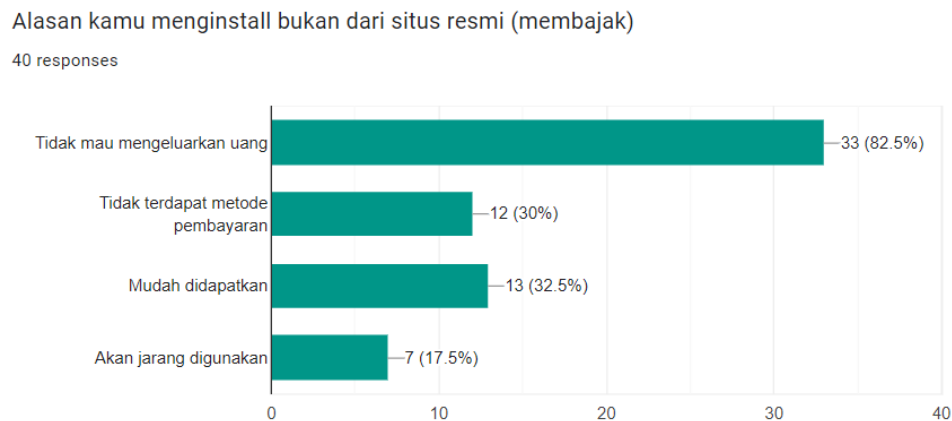
61 responses



Gambar 12. Diagram Pie tentang Mahasiswa Pernah Mengunduh Aplikasi dari Perusahaan Microsoft Secara Ilegal

Data dibawah ini berisi beberapa alasan dari pengguna yang mengunduh aplikasi secara ilegal. Sebanyak 82.5% dari 40 responden memiliki alasan tidak mau mengeluarkan uang demi membeli aplikasi

secara legal, lalu sebanyak 32.5% dari 40 responden mengunduh aplikasi secara ilegal karena lebih mudah didapatkan, 30% dari 40 responden mengatakan bahwa tidak terdapat metode pembayaran untuk mendapatkan aplikasi secara legal, dan 17.5% dari 40 responden mengatakan bahwa aplikasinya akan jarang digunakan oleh mahasiswa.



Gambar 13. Diagram Bar tentang Alasan Mahasiswa Mengunduh Aplikasi dari Perusahaan Microsoft Secara Ilegal

Untuk melihat kesadaran etis dari mahasiswa Pradita mengenai aplikasi berlisensi, peneliti membuat studi kasus yang diambil dari masalah sehari-hari yang terjadi berdasarkan pengalaman-pengalaman yang dialami. Penilaian kesadaran etis ini menggunakan metode skala likert dimana angka 1 bernilai sangat tidak etis, angka 2 bernilai tidak etis, angka 3 bernilai etis, dan angka 4 bernilai tidak etis. Dan akan diikuti dengan pertanyaan lanjutan yang akan diberi 2 pilihan jawaban, dimana dari pilihan tersebut peneliti dapat menilai kesadaran etis dari target responden.

STUDI KASUS 1

Ilustrasi

Seorang junior designer mendapatkan pekerjaan sebagai desainer grafis di perusahaan A, di hari pertamanya ia mendapatkan tugas, namun karena dia belum memiliki aplikasi, seniorsnya menyarankan untuk mengunduh aplikasi yang dibutuhkan di website download aplikasi bajakan.

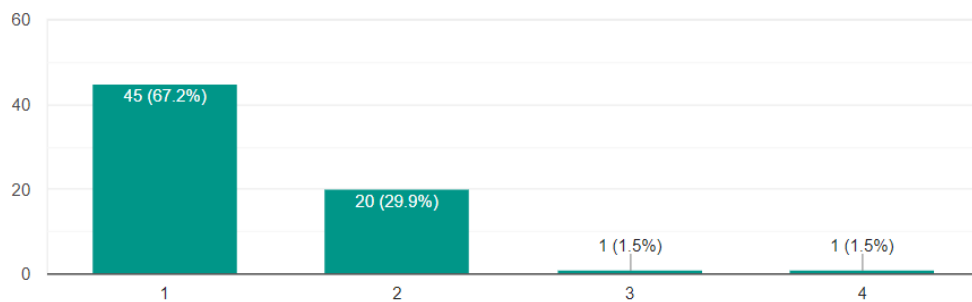
Tindakan

Junior designer tersebut mengikuti saran dari seniornya dan mengunduh aplikasi di website yang disarankan dan menggunakan aplikasi tersebut untuk banyak pekerjaan komersil.

Berdasarkan data yang diperoleh, 45 mahasiswa atau 67,2% dari total responden menganggap bahwa tindakan tersebut tergolong sangat tidak etis dan 20 mahasiswa atau 29,9% dari total responden menganggap tindakan tersebut tidak etis. Tindakan yang dimaksud adalah tindakan Junior designer dalam mengikuti saran dari seniornya untuk mengunduh aplikasi secara ilegal dan menggunakannya untuk pekerjaan komersil.

Apakah tindakan yang dilakukan pada kasus diatas etis?

67 responses

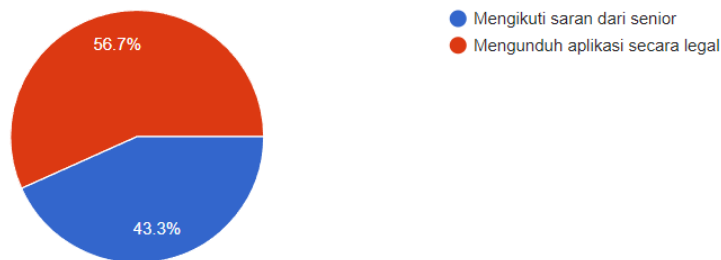


Gambar 14. Diagram Bar tentang Penilaian Etis Mahasiswa Terhadap Studi Kasus 1

Berdasarkan data yang peneliti peroleh, sebanyak 38 mahasiswa atau 56.7% dari total responden lebih memilih untuk mengunduh aplikasi secara legal daripada mengikuti saran dari senior yang dimana saran dari senior tergolong tidak etis karena menyarankan dan mengajarkan juniornya dalam melakukan pembajakan atau mengunduh aplikasi secara ilegal dari website yang tidak resmi.

Jika anda berada pada posisi orang diatas, hal apa yang akan anda lakukan?

67 responses



Gambar 15. Diagram Pie tentang Perbuatan Mahasiswa Jika Dihadapkan dengan Studi Kasus 1

STUDI KASUS 2

Ilustrasi

Seorang mahasiswa dari universitas X membutuhkan sebuah aplikasi untuk menyelesaikan ujian akhir. Tetapi aplikasi yang dibutuhkan mahasiswa tersebut merupakan aplikasi berbayar. Kebetulan mahasiswa tersebut adalah mahasiswa rantau, jadi pengeluaran setiap bulan lumayan besar (membayar uang kos, makan, dan lain-lain), membuat mahasiswa tersebut ragu untuk membeli aplikasi dengan legal. Lalu mahasiswa tersebut menemukan solusi agar dirinya tidak perlu mengeluarkan uang lebih yaitu dengan cara mengunduh aplikasi bajakan secara ilegal di internet.

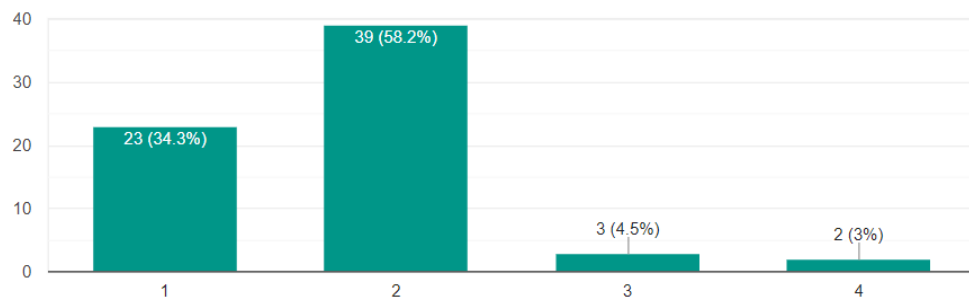
Tindakan

Mahasiswa tersebut mencari dan mengunduh aplikasi yang dibutuhkan dari website penyedia aplikasi bajakan.

Berdasarkan data yang diperoleh, 23 mahasiswa atau 34.3% dari total responden menganggap bahwa tindakan tersebut tergolong sangat tidak etis dan 39 mahasiswa atau 58,2% dari total responden menganggap tindakan tersebut tidak etis. Tindakan yang dimaksud adalah mahasiswa mengunduh aplikasi secara ilegal untuk meminimalisir pengeluaran setiap bulan yang sudah lumayan besar..

Apakah tindakan yang dilakukan pada kasus diatas etis?

67 responses

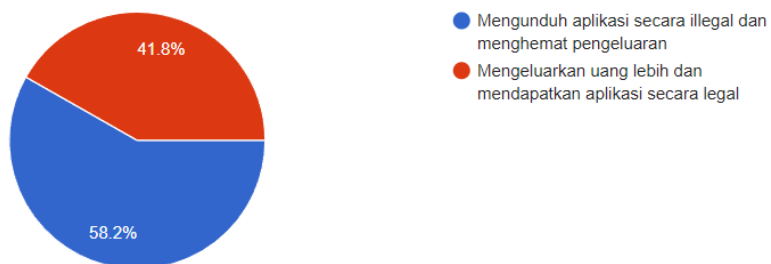


Gambar 16. Diagram Bar tentang Penilaian Etis Mahasiswa Terhadap Studi Kasus 2

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 39 mahasiswa atau 58,2% dari total responden lebih memilih untuk mengunduh aplikasi secara ilegal dan menghemat pengeluaran daripada mengeluarkan uang lebih dan mendapatkan aplikasi secara legal. Banyak faktor yang dapat membuat mahasiswa untuk mengunduh aplikasi secara ilegal, salah satunya adalah aspek ekonomi yang mana menekan mahasiswa untuk mementingkan keberlangsungan hidup karena aplikasi yang sudah bisa diraih dengan mudah dan gratis walaupun ilegal untuk dilakukan.

Jika anda berada pada posisi orang diatas, hal apa yang akan anda lakukan?

67 responses



Gambar 17. Diagram Pie tentang Perbuatan Mahasiswa Jika Dihadapkan dengan Studi Kasus 2

STUDI KASUS 3

Ilustrasi

Para mahasiswa/i di universitas Y diberikan tugas oleh dosen mata kuliah yang bersangkutan. Dosen memberi saran kepada

mahasiswa/i untuk menggunakan aplikasi A karena fitur yang disediakan bisa membantu pengerjaan tugas agar bisa lebih cepat dan lebih mudah selesai, tetapi aplikasi tersebut adalah aplikasi berbayar. Maka dari itu dosen memberi opsi kedua yaitu aplikasi B yang adalah aplikasi gratis, tetapi untuk mengerjakan tugas pada aplikasi tersebut akan terasa lebih sulit dan tidak efisien karena tidak ada fitur yang membantu.

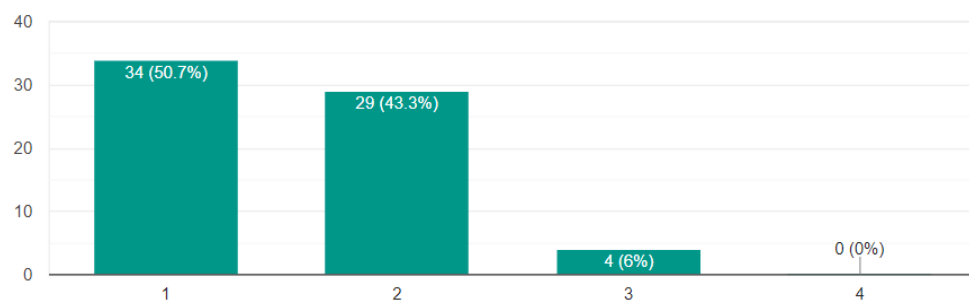
Tindakan

Banyak mahasiswa/i menggunakan aplikasi A, **TETAPI** mereka mengunduh aplikasi A dari website penyedia aplikasi bajakan, dengan kata lain mereka menggunakan aplikasi ilegal untuk mengerjakan tugas.

Berdasarkan data yang diperoleh, 34 mahasiswa atau 50.7% dari total responden menganggap bahwa tindakan tersebut tergolong sangat tidak etis dan 29 mahasiswa atau 43,3% dari total responden menganggap tindakan tersebut tidak etis. Tindakan yang dimaksud adalah mahasiswa lebih memilih menggunakan aplikasi A yang dapat mengerjakan tugas dengan mudah, tetapi aplikasi yang digunakan merupakan aplikasi ilegal.

Apakah tindakan yang dilakukan pada kasus diatas etis?

67 responses



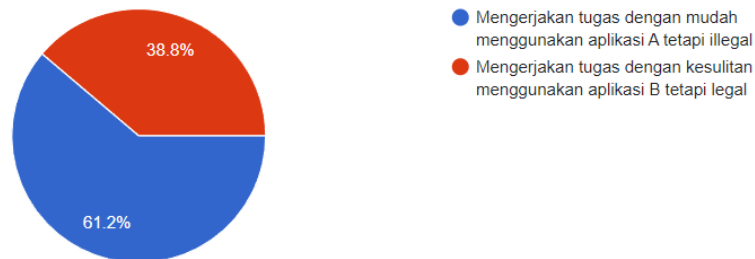
Gambar 18. Diagram Bar tentang Penilaian Etis Mahasiswa Terhadap Studi Kasus 3

Berdasarkan data yang peneliti peroleh, sebanyak 41 mahasiswa atau 61,2% dari total responden memilih untuk mengerjakan tugas dengan mudah menggunakan aplikasi A tetapi ilegal daripada mengerjakan tugas dengan kesulitan menggunakan aplikasi B tetapi

legal. Terdapat aspek efisiensi pada aplikasi untuk penyelesaian suatu masalah, walaupun aplikasi yang digunakan adalah ilegal.

Jika anda berada pada posisi orang diatas, hal apa yang akan anda lakukan?

67 responses



Gambar 19. Diagram Pie tentang Perbuatan Mahasiswa Jika Dihadapkan dengan Studi Kasus 3

IV. PEMBAHASAN

Berdasarkan dari hasil kuesioner, mahasiswa Pradita banyak yang menggunakan aplikasi dari perusahaan Adobe dan Microsoft, karena aplikasi dari kedua perusahaan memang banyak digunakan untuk kebutuhan sehari-hari seperti contohnya Microsoft Word yang digunakan untuk keperluan membuat tugas dari kuliah, dan lain-lainnya. Namun kebanyakan dari mahasiswa menggunakan aplikasi-aplikasi tersebut dengan mengunduhnya dari website yang tidak resmi ditunjukkan dengan sebanyak 65.6% dari total respondennya. Tetapi mahasiswa juga memiliki alasan tersendiri mengapa menggunakan aplikasi bajakan, adanya faktor ekonomi, yaitu tidak ingin mengeluarkan uang dan faktor aksesibilitas, yaitu aplikasi yang lebih mudah didapatkan dengan cara membajak dan metode pembayaran yang opsinya belum tersedia di Indonesia, seperti pembayaran melalui kartu kredit yang tidak banyak dimiliki oleh mahasiswa Universitas Pradita.

Mahasiswa juga diuji kesadaran etisnya dengan studi kasus yang masalahnya sering terjadi di kehidupan sehari - hari. Pada studi kasus pertama, sebanyak 97% mahasiswa berpikir bahwa tindakan yang dilakukan oleh senior tersebut merupakan tindakan yang tidak etis, dan sebanyak 56.7% mahasiswa memilih untuk menggunakan aplikasi secara

legal. Dari hasil jawaban studi kasus pertama, dapat dilihat bahwa tingkat kesadaran etis mahasiswa sudah mencukupi, karena sudah lebih dari setengah responden lebih memilih untuk menggunakan aplikasi yang berlisensi dibandingkan menggunakan aplikasi ilegal tanpa lisensi.

Pada studi kasus kedua, sebanyak 92.5% mahasiswa setuju bahwa penggunaan aplikasi bajakan merupakan hal yang tidak etis walaupun ada kendala ekonomi, tetapi sebanyak 58.2% mahasiswa memilih untuk menggunakan aplikasi bajakan disaat memiliki kendala ekonomi. Dari hasil jawaban studi kasus kedua dapat dilihat bahwa hampir 60% dari responden masih memilih untuk memakai aplikasi bajakan ketika dihadapkan dengan kesulitan ekonomi, hal tersebut merupakan hal yang wajar karena pada dasarnya manusia akan mementingkan keberlangsungan hidupnya. Pilihan yang peneliti berikan memang bertujuan untuk memberi responden sebuah dilema dimana mereka harus memilih antara mengeluarkan uang lebih untuk aplikasi legal atau menghemat dengan mengunduh aplikasi ilegal, dan hasilnya membuktikan bahwa faktor ekonomi mahasiswa masih sangat mempengaruhi kesadaran etis mereka dalam penggunaan aplikasi legal.

Pada studi kasus ketiga, sebanyak 94% mahasiswa setuju akan ketidaketisan penggunaan aplikasi bajakan untuk mengerjakan tugas yang lebih cepat dan efisien, tetapi sebanyak 61.2% mahasiswa lebih memilih untuk menggunakan aplikasi bajakannya dibanding menggunakan aplikasi yang legal. Dari hasil jawaban studi kasus ketiga juga dapat dilihat bahwa kesadaran etis mahasiswa masih sangat dipengaruhi oleh faktor kemudahan dan efisiensi dalam suatu aplikasi, mahasiswa cenderung lebih berorientasi pada penyelesaian masalah yang lebih cepat daripada berorientasi pada moralitas sebagai pengguna yang benar.

Dari hasil ketiga studi kasus di atas, dapat dinilai bahwa mahasiswa masih memiliki kesadaran etis yang tinggi terhadap penggunaan aplikasi bajakan. Namun dikarenakan banyaknya faktor yang mempengaruhi, jadi banyak hal yang harus dipertimbangkan mahasiswa untuk memilih aplikasi ilegal daripada aplikasi berlisensi.

VI. KESIMPULAN

Peneliti berhasil menarik kesimpulan dari data hasil penelitian yang telah dilakukan. Mahasiswa pradita sudah mengetahui bahwa aplikasi yang mereka gunakan memiliki lisensi serta penggunaannya yang telah dilindungi hukum yang berlaku. Meskipun mahasiswa Pradita sadar akan hal tersebut, didukung oleh penilaian studi kasus 1, 2 dan 3, yang mana banyak menilai perbuatan yang dilakukan tidak etis, mereka tetap memilih untuk mengunduh aplikasi secara ilegal. Dasar dari tindakan tersebut juga beragam, mulai dari aplikasi ilegal yang mudah didapatkan, faktor ekonomi, dan pemakaian aplikasi yang tidak akan terlalu sering digunakan, juga lebih efisien. Di sisi lain, Perbandingan penggunaan produk aplikasi Microsoft dan Adobe dari segi legalitas dapat terlihat bahwa mahasiswa Pradita cenderung lebih menginginkan untuk menggunakan produk Microsoft dengan cara yang legal dibandingkan dengan produk dari Adobe walaupun jika dilihat kecenderungan mahasiswa Pradita masih memilih untuk mendapatkannya secara ilegal.

Untuk menghindari penggunaan aplikasi bajakan atau yang harus membeli lisensi, seperti contohnya Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Microsoft Word dan lain-lain, sebenarnya terdapat aplikasi alternatif yang memiliki kegunaan yang sama dan juga dapat diakses oleh semua pengguna karena lisensi legalnya dapat diperoleh dengan gratis, seperti Adobe Premiere Pro memiliki alternatifnya yaitu Davinci Resolve, Adobe Illustrator memiliki alternatifnya Inkscape dan aplikasi-aplikasi dari Microsoft, seperti Microsoft Word, Powerpoint dan Excel juga memiliki alternatifnya dari Google, yaitu Google Docs, Slides, dan Sheets. Namun aplikasi-aplikasi tersebut memang belum sepopuler dan masih awam didengar oleh banyak pengguna, juga pengalaman dalam menggunakan aplikasinya yang belum terbiasa akan sedikit kesulitan untuk pengguna yang tidak mahir dalam menggunakannya, walaupun pada dasarnya fitur-fitur yang dihadirkan pada aplikasi alternatifnya sama. Tetapi dengan banyak waktu dan intensitas penggunaan aplikasi yang cukup tinggi, semakin lama akan terbiasa dengan aplikasi tersebut.

DAFTAR REFERENSI

- Clinton, B. (2021, May 31). Wanita Ini Dihukum 6 Bulan Penjara karena Pakai Windows Bajakan. *Kompas Tekno*.
<https://tekno.kompas.com/read/2021/05/31/16300097/wanita-ini-dihukum-6-bulan-penjara-karena-pakai-windows-bajakan>
- Indonesia. (2014, 10 16). *Undang-undang (UU) tentang Hak Cipta*. Retrieved 10 16, 2014, from
<https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/38690>
- Jayus, J. A. (2020, November 11). *ETIKA BERBANGSA DALAM MEWUJUDKAN PENEGAKAN HUKUM YANG BERKEADILAN1 Oleh : Dr. H. JAJA AHMAD JAYUS, SH.M.Hum2 Pengantar Pertam*. MPR RI. Retrieved December 9, 2022, from
https://www.mpr.go.id/dokumen/unduh/file/1616469253_file_unduh.pdf
- Kadir, A. (2003). *Pengenalan Sistem Informasi*. Kompasiana. (2011, February 20). DVD Bajakan: Bisnis Ilegal yang Dilegalkan Pemerintah, Betapa Besar Potensi Pajak yang Hilang. *Kompasiana.com*.
<https://www.kompasiana.com/danielht/55008532813311681ffa794b/dvd-bajakan-bisnis-ilegal-yang-dilegalkan-pemerintah-betapa-besar-potensi-pajak-yang-hilang>

Legal Smart Channel. (n.d.). Legal Smart Channel - KonsultasiView Site.

Retrieved November 17, 2022, from

<https://lsc.bphn.go.id/konsultasiView?id=4440#>

PT. Kreasi Utama Mandiri. (n.d.). *Adobe*. PT Kreasi Utama Mandiri.

Retrieved November 17, 2022, from

<https://www.kum.co.id/v2/pages-10-Adobe.html>

Redmond, T. (2022, April 28). *Office 365 Number of Users Reaches 345*

Million Paid Seats. Office 365 for IT Pros. Retrieved November 17, 2022,

from [https://office365itpros.com/2022/04/28/office-365-number-of-](https://office365itpros.com/2022/04/28/office-365-number-of-users/)

[users/](https://office365itpros.com/2022/04/28/office-365-number-of-users/)

Richter, F. (2016, July 4). *Chart: The Cost of Software Piracy*. Statista.

Retrieved November 17, 2022, from

<https://www.statista.com/chart/5164/use-of-unlicensed-software/>

SMK Budi Utomo 2 Way Jepara Lampung Timur. (2020, November

8). *Mengenal Aplikasi Microsoft Office - SMK BUDUT 2 WAY JEPARA*.

smk budi utomo 2 way jepara. Retrieved November 17, 2022, from

[https://smkbudiutomo2wj.sch.id/blog/mengenal-aplikasi-microsoft-](https://smkbudiutomo2wj.sch.id/blog/mengenal-aplikasi-microsoft-office/)

[office/](https://smkbudiutomo2wj.sch.id/blog/mengenal-aplikasi-microsoft-office/)

Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik* (Ed. Rev. VI, Cet. 13 ed.). Rineka Cipta.

<https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=557184>

Vailshery, L. S. (2022, February 16). *Adobe Creative Cloud subscriptions*

2024. Statista. Retrieved November 17, 2022, from

<https://www.statista.com/statistics/497176/adobe-creative-cloud-subscriptions/>