

**TINJAUAN HUKUM MEDIA MASSA  
TERHADAP PENGGUNAAN SOFTWARE BAJAKAN  
DI KALANGAN MAHASISWA  
DI KOTA MAKASSAR**

*The Uses of Pirated Software among The Students  
in Makassar based on The Laws of Mass Media”*

**Maya Sari,  
Rhiza S. Sadjad dan M. Nadjib HM**

**ABSTRAK**

Penelitian ini dimaksudkan untuk memahami tanggapan dan kekuatan hukum-hukum media massa, termasuk pelanggaran terhadap etika komunikasi diantara para mahasiswa, dan juga tindakan pencegahannya. Penelitian dilakukan dengan beberapa mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. Informan di; pilih dengan cara purposive sampling, dan metode yang di gunakan dalam pengumpulan data dilakukan dengan cara studi kepustakaan dan pengeumpulan data dilapangan melalui pengamatan, wawancara mendalam, kwesioner, dokumentasi. Data yang terkumpul dianalisis dengan model interaktif dari Miles dan Huberman. Hasil dari penelitian ini mengindikasikan bahwa a sebagian besar mahasiswa di Makassar memiliki pemahaman terhadap kemajuan teknologi komunikasi dan informasi, termasuk pembajakan. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa mereka adalah mayoritas sebagai pemakai. Lebih jauh penelitian ini menemukan bahwa banyak dari mereka masih menggunakan perangkat lunak (program) bajakan, dan juga pembajakan yang dilakukan oleh dirinya dengan berbagai alasan, misalnya karena factor harga, gampang mendapatkan, keperluan, dan kurangnya pengawasan dan salah pemakaian. Dari pengalaman ini maka semua elemen yang berkaitan dengan kesalahan pemakaian program bajakan memerlukan perhatian untuk dibicarakan apakah hukum-hukum yang sudah ada perlu direvisi atau diformulasi dengan hukum-hukum baru yang mengatur semua aktivitas dalam dunia maya. Dengan demikian sosialisasi kemajuan teknologi komunikasi dan informasi dapat memberi pengaruh dalam tindakan dalam hubungannya dengan pengembangan hukum dalam mendukung pengadaan infrastyruktur agar supaya proses penanganannya dapat ditangani dengan cepat.

*Kata kunci ; teknologi, pembajakan, perangkat lunak, undang-undang hak cipta dan hak atas kekayaan intelektual*

**ABSTRACT**

This research to analyze the understanding, response, and strengthen the laws of mass media including infringement of communication ethics among the students, also precautionary and action to the case. The research is carried out to several students of Laws Faculty of Hasanuddin University. The informants was chosen purposely (purposive sampling), and the method used in colecting data are library research and field research which contain of observation, in depth interview, questionnair, documentation. Data collection analyzed with interactive model of Miles and Huberman. The result of this research indicated that most of people (students) in Makassar have a comprehensive understanding of Information and Communication Technology’s advancement including piracy and the uses of pirated software. Its also shown that they are the majority of active users. However, this research found many of them still use the pirated software, and even pirate the software themselves, with various reasons such as a price, easy to find, needs, and lack of controll and the misuse of their knowledge and ability. So, all the associated elements have to pay more attention and discuss either the recent laws should be revised or formulate the new laws which will regulate whole activities in the cyberspace. Thus, the socialization of information and communication technology advancement effects should be taken as an actual action, related to the development of law enforcer’s infrastructure, in order the process of handling such as case can be taken immediately.

*Keywords: technology, piracy, software, intellectual property rights and copyrights law.*

## Pendahuluan

Perkembangan dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi seperti perangkat keras komputer (*hardware*), perangkat lunak (*software*) dan teknologi infokom lainnya saat ini sudah menjadi bagian yang tidak terpisahkan dalam kehidupan sehari-hari. Pengertian teknologi informasi adalah suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, mem-proses, mengumumkan, menganalisa dan menyebarkan informasi. Penggunaan software selalu hadir dalam setiap perangkat teknologi informasi dan komunikasi. Kolaborasi hardware dan software inilah yang membuat tata kehidupan kita jauh berubah bila dibandingkan dengan beberapa dekade yang lampau. Semuanya telah diotomati-sasi dengan sistem yang canggih dan akan terus berkembang di masa yang akan datang. Software merupakan salah satu perkembangan dari media komunikasi yang sejak awal sudah bersifat demokratis yang melibatkan masyarakat luas secara keseluruhan, bukan kalangan tertentu saja.

Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial, budaya, ekonomi dan pola penegakan hukum yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.

Salah satu isu global pada penggunaan software adalah masalah pembajakan. Kata “pembajakan” sudah tidak lagi menjadi hal yang takut untuk dilakukan, melainkan sudah membudaya dan dipandang sebagai tindakan yang lumrah dan sudah biasa

dilakukan. Sebenarnya fenomena pembajakan yang ada di negara ini bukan hanya terkait dengan software saja. Produk-produk yang banyak dibajak di Indonesia antara lain: musik (lagu), film (video), game, buku, barang-barang elektronik, produk pakaian bermerek (fashion), dan masih banyak lagi. Walaupun tindakan pembajakan memiliki ruang lingkup yang luas, penelitian ini hanya akan berfokus pada pembahasan masalah software bajakan.

Kondisi ini diperparah dengan belum adanya perangkat UU yang mampu menjerat pelaku kejahatan tersebut. Meskipun tidak dapat dipungkiri bahwa selama ini ada UU Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi dan UU nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, akan tetapi hal tersebut optimal karena pada kenyataannya masih belum mampu menjerat pelaku-pelaku kejahatan yang ada. Sebagai solusi dalam mengatasi masalah ini, maka diberlakukanlah UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sehingga para pelaku kejahatan intelektual dapat diproses sesuai aturan hukum yang ada. Undang-undang tersebut dapat dijadikan landasan atau pijakan oleh para penegak hukum dalam menjerat pelaku kejahatan dunia maya yang jelas sangat merugikan pihak-pihak yang terkait dan meresahkan masyarakat luas.

## Rumusan Masalah

1. Bagaimana tinjauan Undang-Undang Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) terhadap software bajakan dikalangan Mahasiswa di kota Makassar?
2. Bagaimana rencana strategis yang digunakan DepKominfo dalam mensosialisasikan informasi tentang Undang-Undang yang terkait dengan

media massa dan pembajakan software dikalangan mahasiswa di Kota Makassar?

3. Bagaimana pengaruh penggunaan software bajakan terhadap peningkatan pemanfaatan tekno-logi informasi dan komunikasi di kota Makassar?

### Kajian Konsep dan Teori

Sebuah produk hukum yang mengatur media memenuhi tujuan hukum media, diperlukan rumusan asas-asas dalam hukum media. Asas-asas hukum media dibawah ini dirumuskan berdasarkan asumsi sistem media yang merupakan gabungan unsur-unsur positif dari sistem media liberal, sistem media tanggung jawab sosial, sistem media pembangunan, dan sistem media demokratis-partisipatif. Dennis Mc Quail (2002:146)

Dari penggabungan tersebut, kemudian dirumuskan asas-asas hukum media sebagai berikut:

1. Asas Kebebasan Media.
2. Asas Anti Sensor.
3. Asas Pertanggungjawaban Sosial (Perlindungan Kepentingan Umum dan Perlindungan Kon-sumen).
4. Asas Pembatasan kepemilikan Media.
5. Asas Perlindungan Terhadap Profesi.
6. Asas Perlindungan Hak Pribadi.

### *Hak atas Kekayaan Intelektual*

Hak Kekayaan Intelektual yang disingkat 'HKI' atau akronim 'HaKI' adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Rights* (IPR), yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Pada intinya HaKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HaKI

adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Secara garis besar HAKI dibagi dalam dua bagian, yaitu:

1. Hak Cipta (*copy rights*).
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*), yang mencakup:
  - Paten.
  - Desain Industri (Industrial designs).
  - Merek.
  - Penanggulangan praktik persaingan curang (*repression of unfair competition*).
  - Desain tata letak sirkuit terpadu (*integrated circuit*).
  - Rahasia dagang (*trade secret*).

Dasar hukum mengenai HaKI di Indonesia diatur dengan undang-undang Hak Cipta no.19 tahun 2002, undang-undang Hak Cipta ini melindungi antara lain program atau piranti lunak computer, buku pedoman penggunaan program atau piranti lunak computer dan buku-buku sejenis lainnya.

### *Lisensi*

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. Ada beberapa jenis lisensi yang diberikan terhadap suatu software, antara lain:

1. Lisensi komersial.  
Lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat komersial yang digunakan untuk kepentingan-kepentingan komersial (bisnis), misalnya: sistem operasi Microsoft Windows, Microsoft Office, PhotoShop,

Corel Draw, AutoCAD, Software Anti Virus, dan lain-lain.

2. Lisensi Percobaan Software (*shareware*).

Jenis lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat percobaan (trial atau demo version) dalam rangka uji coba terhadap software komersial yang akan dikeluarkan sebelum software tersebut dijual secara komersial atau pengguna diijinkan untuk mencoba terlebih dahulu sebelum membeli software yang sebenarnya (Full Version) dalam kurun waktu tertentu, misalnya 30 s.d. 60 hari.

3. Lisensi untuk Penggunaan Non Komersial.

Lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat non komersial dan digunakan untuk kepentingan-kepentingan non-komersial seperti pada instritusi pendidikan (sekolah dan kampus) dan untuk penggunaan pribadi.

4. Lisensi Freeware.

Lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat mendukung atau memberikan fasilitas tambahan (*tools*) dengan kemampuan yang terbatas dibandingkan dengan versi yang untuk penggunaan komersial (bisnis).

5. Lisensi Lain (*Open Source*).

Lisensi yang diberikan kepada software-software yang bersifat Open Source atau menggunakan hak cipta publik yang dikenal sebagai GNU Public License (GPL). Adapun prinsip dasar GPL berbeda dengan hak cipta, GPL pada dasarnya berusaha memberikan kebebasan seluas-luasnya bagi pencipta software untuk mengembangkan kreasi perangkatnya dan menyebarkan-nya secara bebas kemasyarakat umum. Tentunya dalam penggunaan GPL ini kita masih terikat dengan norma, nilai

dan etika. Misalnya sangat tidak etis jika kita mengambil software GPL kemudian mengemasnya menjadi sebuah software komersial dan mengklaim bahwa software tersebut adalah hasil karya atau ciptaannya atau bahkan memperdagangkannya.

### Software

Selama ini kita hanya mengenal dua jenis software, yaitu software berbayar (*proprietary software*) dan *open source software*. Sering kali kita mendengar jargon untuk menggunakan *open source software* untuk menekan angka pembajakan software. Namun sering kali yang ditonjolkan dari *open source software* adalah murah atau gratisnya. Padahal pemahaman tersebut tidak sepenuhnya benar. Sedangkan *proprietary software* memiliki pembatasan terhadap penggunaan, penyalinan, dan modifikasi yang diterapkan oleh pemegang hak. Walaupun demikian, secara umum ada banyak sekali jenis-jenis software beserta definisi-definisinya. Berikut ini adalah jenis-jenis software yang ada saat ini:

1. *Freeware* adalah software komputer yang bisa didapatkan dan digunakan secara gratis tanpa batas waktu. Meskipun gratis, *freeware* tetap dilindungi hak cipta. Kriteria sebuah software dapat dikategori-kan sebagai *freeware* adalah software tersebut harus bisa digunakan tanpa dipungut biaya untuk waktu yang tidak terbatas. Batas-batas penggunaan dapat ditentukan dengan lisensi software, seperti hanya boleh untuk kepentingan pendidikan, personal, individu, non-profit, non-komersil, atau kombinasi kelimanya.
2. *Shareware* adalah metode marketing untuk software komersil dimana versi trial-nya didistribusi-kan terlebih dahulu tanpa dipungut biaya. Software

*shareware* biasanya dapat diperoleh secara gratis dengan cara mendownload dari internet atau bonus DVD/CD dari majalah-majalah komputer. *Shareware* mempunyai banyak nama, diantaranya *demoware*, *trial ware* atau “*try before you buy*” karena sifatnya yang mengizinkan user mencoba-coba. Meskipun *shareware* dibagikan secara gratis, namun jika user menginginkan versi lengkap dari program tersebut atau ingin terus mengguna-kannya, maka user harus membayar sejumlah uang.

3. *Proprietary Software* adalah perangkat lunak yang tidak bebas atau semi bebas dan tidak terbuka. Pengguna dilarang atau dikenakan pembatasan oleh sipemegang hak jika mengguna-kan, mengedarkan, atau memodifikasinya. *Source code* normalnya tidak tersedia. Software ini merupakan kebalikan dari open source software dan sering juga disebut *closed software* dikarenakan *source code*-nya yang tidak bebas disebarluaskan.
4. *Open Source Software* merupakan perangkat lunak yang lahir karena kebebasan berkarya, tanpa intervensi berpikir, dan mengung-kapkan apa yang diinginkan dengan menggunakan pengetahuan dan produk yang cocok. Kebebasan menjadi pertimbangan utama ketika dilepas ke publik. Komunitas yang lain mendapat kebebasan untuk belajar, mengutak-atik, merevisi ulang, membenarkan ataupun bahkan menyalahkan, tetapi kebebasan ini juga datang bersama tanggung jawab, bukan bebas tanpa tanggung jawab.
5. *Free Software* lebih mengarah kepada kebebasan, yang dalam lisensinya mengizinkan siapapun untuk menjalankan/menggunakan, menggandakan, menyebarkan, mempelajari, mengubah dan meningkatkan kinerja perangkat lunak, baik itu dengan tetap mempertahankan keaslian-nya maupun telah dimodifikasi.

6. *Copyleft* merupakan software yang ketentuan pendistribusiannya tidak diperkenankan untuk menambah batasan-batasan tambahan, jika mendistribusikan dan memodifikasi perangkat lunak tersebut. Namun setiap salinan dari software walaupun telah dimodifikasi, merupakan perangkat lunak bebas. *Copyleft* adalah suatu istilah umum dimana bila suatu program di *copyleft*-kan harus menggunakan ketentuan distribusi tertentu. *Copyleft* menjamin bahwa perangkat lunak menjadi bebas untuk semua pengguna. Jadi dapat dikatakan bahwa *copyleft* adalah software yang bebas namun terbatas dalam ketentuan yang telah ditetapkan.
7. *Commercial Software* adalah software yang dikembangkan oleh kalangan bisnis untuk memperoleh keuntungan dari penggunaannya. Bisa jadi dikembangkan dari *open source software* yang kemudian dijual kembali oleh kalangan bisnis setelah mengalami modifikasi. Intinya bahwa *commercial software* adalah suatu software yang dikembangkan untuk memperoleh keuntungan finansial.
8. *Public Domain Software* adalah perangkat lunak yang tanpa hak cipta. Ada yang menggunakan istilah *public domain* secara bebas yang berarti cuma-cuma atau gratis. Namun *public domain* merupakan istilah hukum yang artinya tidak memiliki hak cipta. Dengan kata lain software jenis ini tidak terikat secara hukum yang terkait dengan hak cipta. Jadi semua pihak berhak melakukan apapun terhadap software ini (tak

bertuan). Meskipun tidak bertuan, bukan berarti jenis software ini aman. Ada kalanya jenis software yang beredar adalah *malware* atau software yang sangat diragukan keamanannya.

### Metode Penelitian

Penentuan lokasi penelitian dilakukan secara sengaja (*purposive*). Penelitian ini dilaksanakan di kota Makassar, Sulawesi Selatan, tepatnya di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang dilaksanakan selama tiga bulan, yaitu mulai dari bulan Oktober – Desember 2009.

Penelitian ini bersifat deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif terdapat sejumlah teori yang menjadi landasan penelitian seperti fenomenologi, interaksi simbolik (yang salah satu variannya adalah dramaturgi), etnometodologi, kajian budaya (*cultural studies*), feminisme, postmodernisme, dan teori kritis (Bogdan dan Biklen, dalam Burhan Bungin 2003). Penelitian deskriptif ditujukan untuk mengumpul-kan informasi aktual secara rinci yang melukiskan gejala yang ada, meng-identifikasi masalah, atau memeriksa kondisi dan praktek-praktek yang berlaku, membuat perbandingan atau evaluasi, dan menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah yang sama dan belajar dari pengalaman mereka untuk menetapkan rencana dan keputusan pada waktu yang akan datang (Sapari, 1993).

Teknik pemilihan informan yang digunakan adalah *Purposive Sampling*, dimana peneliti cenderung memilih informan yang dianggap tahu dan dapat dipercaya untuk menjadi sumber data yang mengetahui masalah secara mendalam.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *observasi*, *wawancara mendalam*, *kuesioner*, *studi dokumentasi* dan

*pustaka*. Sedangkan untuk analisis data, peneliti memilih menggunakan model analisis interaktif (*interactive model of analysis*) yang dikembangkan oleh Miles dan Huberman (1992) yang meliputi: reduksi data (*data reduction*), penyajian data (*data display*), menarik kesimpulan/verifikasi (*conclusion or verivication*).

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Secara garis besar, teknologi informasi dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yakni perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*hardware*). Perangkat keras me-nyangkut pada peralatan-peralatan yang bersifat fisik, seperti memori, printer, keyboard, dan lain-lain. Adapun perangkat lunak terkait dengan instruksi-instruksi untuk mengatur perangkat keras agar bekerja sesuai dengan tujuan instruksi-instruksi tersebut.

Seperti telah dikemukakan se-belumnya bahwa pemanfaatan teknologi komunikasi dalam hal ini software, disamping menghasilkan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, sekaligus juga berdampak pada munculnya berbagai permasalahan yang memerlukan penanganan yang serius, seperti sosial, ekonomi, keamanan, hukum, dan lain sebagainya.

Berkaitan dengan permasalahan hukum, maka pembicaraan semakin menarik untuk dikemukakan me-ningkat kondisi perkembangan hukum di Indonesia dari waktu ke waktu selalu menunjukkan ketertinggalan, baik disebabkan banyaknya peraturan yang merupakan produk dari peninggalan penjajah masih tetap dipakai maupun produk hukum yang dibuat pada masa sekarang dari sisi materi/substansi tidak mampu mengimbangi perkembanga jaman yang semakin cepat.

Hal ini sangat kontradiktif dengan kedudukan hukum sebagai “*a tool of social engineering*”, yang diharapkan posisi hukum seharusnya berada di depan pembangunan. Sehingga tidaklah aneh apabila dalam beberapa kasus tertentu di Indonesia akibat ke-tertinggalan hukum dari perkembangan teknologi, seringkali ketika muncul suatu permasalahan dimana per-masalahan ini kemudian diajukan ke pengadilan, hakim mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan. Fungsi hukum dalam masyarakat ada dua yaitu;

1. Produk hukum harus mampu mengangkat peristiwa-peristiwa (gejala hukum) dalam masyarakat ke dalam hukum sebagai sarana pengaturan masyarakat dimasa akan datang. Fungsi pengaturan diwujudkan dengan dibentuknya norma-norma yang merupakan alat pengawas masyarakat (*social control*). Fungsi ini bertujuan agar orang-orang bertingkah laku sesuai dengan harapan masyarakat umum yang telah diwujudkan dalam norma hukum yang dibentuk bersama.
2. Fungsi kedua dimaksudkan untuk menjamin kelangsungan hidup masyarakat dalam suasana perubahan masyarakat yang terus menerus terjadi. Ini dimaksudkan agar setiap perubahan masyarakat sesuai dengan tujuan-tujuan yang telah direncanakan atau dikehendaki.

Penggunaan software bajakan pada dasarnya di atur dalam Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Transaksi Elektro-nik (UU ITE). Namun mengingat perkembangan teknologi media, maka software dapat di kategorikan dalam perkembangan media komunikasi yang bertujuan untuk memberi informasi bagi masyarakat, sebagai penghubung masyarakat,

serta berfungsi untuk menghibur. Oleh karena itu hukum media juga dapat mengatur mengenai penggunaan software bajakan.

*Tinjauan Undang-Undang Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) terhadap Software Bajakan Dikalangan Mahasiswa*

Dalam ranah media massa, ada beberapa regulasi yang mengatur penyelenggaraan dan pemanfaatan media massa. *Pertama*, UU No.32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran. *Kedua*, Undang-Undang ITE. *Ketiga*, undang-undang yang terkait seperti Undang-Undang Pornografi, dan Undang-Undang Hak Cipta.

UU No.19/2002 tentang Hak Cipta kini mulai disosialisasikan, setelah diundangkan sejak 29 Juli lalu. Dalam undang-undang ini disebutkan, penggunaan piranti lunak (software) tanpa lisensi dalam pengoperasian bisnis dinyatakan kriminal dan diancam hukuman denda hingga Rp. 500 juta. Tak hanya itu, hukuman penjara juga menanti. Kurungan selama 5 tahun akan dikenai bagi para direktur dan anggota manajemen senior. "Pemerintah percaya, bahwa dengan pelanggaran atas Hak Cipta adalah merupakan ancaman bagi kemampuan untuk berkreasi dan kemauan untuk berinvestasi dalam pengembangan produk-produk baru. Sanksi hukum terkait pembajakan software dijelaskan dalam pasal 2 ayat 1 dan pasal 49 ayat 1 dan 2.

Beberapa studi empiris (Im dan Koen, 1990; Sacco dan Zureik, 1990; Rahim, Seyal, dan Rahman, 1999; Chiang dan Assane, 2002; dan Hinduja, 2003) tentang karakteristik pembajakan software dan apa yang melatar belakangnya, menemukan bahwa kebanyakan mahasiswa terlibat dalam kasus tersebut. Studi yang mereka lakukan juga terkait dengan seberapa sering

mereka melakukannya, program-program apa saja yang dibajak, dan apa yang memotivasi mereka melakukannya. Pembajakan software dilakukan atas dasar tingkat kebutuhan (tuntutan) yang tinggi terhadap program tersebut, kurangnya uang saku yang mereka miliki sehingga menyebabkan menurunnya daya beli software asli/original, dan tentu saja penyalahgunaan pengetahuan serta skill yang mereka miliki atas teknologi informasi dan komunikasi yang ada.

*Pengaruh Penggunaan Software Bajakan terhadap Peningkatan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi*

Sebagaimana telah dikemukakan sebelumnya bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi disamping menghasilkan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, sekaligus juga berdampak pada munculnya berbagai permasalahan yang memerlukan penanganan serius. Laju perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat secara tidak langsung dapat membuat masyarakat semakin cerdas dikarenakan semakin mudahnya mereka mengakses dan mendapatkan informasi.

Kemajuan yang dialami oleh masyarakat, disadari maupun tidak, memiliki dampak positif dan negatif terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Secara positif, tidak terbantahkan bahwa kemajuan yang dialami akan meningkatkan strata kehidupan sosial masyarakat ke arah yang lebih baik. Hal ini ditandai dengan semakin meningkatnya penggunaan software sebagai faktor penting dalam menjalankan berbagai aplikasi di komputer yang akan mempermudah masyarakat dalam mengakses dan mendapatkan informasi.

Dari segi ekonomi, fenomena ini merupakan berita bagus karena dapat

meningkatkan taraf hidup masyarakat khususnya para penjual, distributor, dan pembuat software. Terlepas dari kesemua hal tersebut, tingkat kebutuhan yang tidak berbanding lurus dengan kesadaran dan pemahaman masyarakat adalah sesuatu yang sangat disesalkan karena telah memicu hal-hal yang tidak diinginkan terjadi, seperti meningkatnya pembajakan dan peredaran software bajakan.

Sehubungan dengan proses penataan terhadap hukum, jika masyarakat memiliki pemahaman yang benar akan tindak pidana *cybercrime* maka baik secara langsung maupun tidak, masyarakat akan membentuk suatu pola penataan dalam kehidupannya. Pola penataan ini dapat berdasarkan karena ketakutan akan ancaman pidana yang dikenakan bila melakukan perbuatan *cybercrime*, atau pola penataan ini tumbuh atas kesadaran mereka sendiri sebagai masyarakat taat hukum. Melalui pemahaman yang komprehensif mengenai *cybercrime*, peran masyarakat menjadi sangat penting dalam upaya pengawasan, dimana ketika masyarakat mengalami *lack of information* maka peran mereka dengan sendirinya akan menjadi mandul.

Disisi lain, faktor penegak hukum itu sendiri acapkali malah menjadi penyebab semakin maraknya tingkat pembajakan dan penggunaan software bajakan. Hal ini dilatarbelakangi oleh masih sedikitnya aparat penegak hukum yang betul-betul memahami seluk beluk teknologi informasi dan komunikasi.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang terjadi di kota Makassar yang ditandai dengan meningkatnya penggunaan teknologi tersebut merupakan hal yang menggembirakan, tetapi perlu diingat bahwa pembajakan dan penggunaan software bajakan bukanlah sesuatu yang patut dilestarikan karena hal tersebut justru



menghambat dan mencederai perkembangan teknologi informasi dan komunikasi itu sendiri. Jika kesemuanya itu dapat berjalan pada koridor-koridornya, maka tujuan untuk mencerdaskan masyarakat melalui perkembangan teknologi informasi dan komunikasi merupakan hal yang realistis untuk dicapai.

*Strategi DepKomInfo dalam Mensosialisasikan Informasi tentang Undang-Undang yang Terkait Dengan Media Massa dan Pembajakan Software Dikalangan Mahasiswa*

Untuk menghindari semakin maraknya pembajakan software, pemerintah memberikan solusi dengan menggunakan *open source software*. Untuk mendukung hal tersebut, pemerintah juga menggelar seminar-seminar dan workshop-workshop tentang penggunaan *open source software*. Program-program sosialisasi dan workshop ini bertujuan untuk meningkatkan kesadaran masyarakat akan pentingnya teknologi informasi dan komunikasi, dan bagi mereka yang telah memanfaatkan teknologi tersebut agar memakai program, aplikasi, dan konten komputer yang ramah serta aman secara hukum.

*Open source software (OSS)* merupakan software alternatif yang dapat diprogramkan oleh masyarakat untuk dapat mencegah penggunaan software bajakan. DepKomInfo selaku badan yang berhubungan langsung dengan perkembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi, berusaha untuk mensosialisasikan kepada masyarakat termasuk di kota Makassar agar dapat menggunakan software yang bebas dari lisensi ini. Selain hal tersebut di atas, sosialisasi yang juga dilakukan adalah mengenai penggunaan software original atau legal.

Tidak hanya terbatas sampai di situ saja, DepKomInfo juga mempunyai program lain sebagai upaya untuk menyadarkan masyarakat mengenai anti pembajakan. Mereka merancang iklan layanan masyarakat dengan harapan nantinya masyarakat terkhusus mahasiswa akan mulai menanggapi hal-hal yang berkaitan dengan pembajakan. Selain itu, hasil yang ingin dicapai adalah hadirnya respon positif dari masyarakat terkhusus mahasiswa untuk mulai memikirkan hingga turut ambil bagian dalam program gerakan anti pembajakan. Hal ini sejalan dengan konsep mahasiswa sebagai *'agent of change'* yang secara substansial memiliki peranan sebagai *'multieffect player'*, dimana pada satu sisi mahasiswa berperan sebagai pengguna dan pada sisi yang lain sebagai penyambung informasi demi tercapainya kemajuan masyarakat.

Sebagai jalan tengah agar tidak terjadi benturan antara semua pihak yang terkait (pengguna software hingga pihak berwajib), maka sosialisasi yang dilakukan perlu lebih intens dan ditingkatkan lagi. Sosialisasi tentang penggunaan software original harus dilakukan secara menyeluruh, termasuk kepada pemilik warnet, rental pengetikan, personal/individu, perusa-haan, lembaga pendidikan, dan lain sebagainya. Semisal bagi para pengguna software, sosialisasi yang diberikan dapat berupa penjelasan terkait sanksi apa yang akan didapatkan apabila terjadi pelanggaran atas Hak Kekayaan Intelektual yang ada. Sedangkan bagi pihak berwajib, dapat berupa sosialisasi tentang pengetahuan akan software berlisensi atau yang tidak berlisensi, dan prosedur dasar penindakan atas pelanggaran yang dilakukan sehubungan dengan permasalahan yang dihadapi.

Melalui upaya-upaya tersebut, diharapkan kemajuan teknologi informasi

dan komunikasi yang sekarang sedang terjadi dapat lebih banyak memberikan manfaat dari pada mudharat.

*Pelanggaran Etika Komunikasi dalam Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi*

Etika adalah standar-standar moral (kepatutan) yang mengatur perilaku kita, bagaimana kita bertindak dan mengharapkan orang lain berindak. Etika pada dasarnya merupakan dialektika antara kebebasan dan tanggung jawab, antara tujuan yang hendak dicapai, dan cara untuk mencapai tujuan itu. Objek materi etika adalah manusia, sedangkan objek formalnya adalah tindakan yang dilakukan dengan sengaja. Membahas etika, sama halnya dengan berbicara moral.

Dalam kaitannya dengan proses komunikasi, etika memiliki kaitan erat karena berbagai pertimbangan yaitu:

1. Proses komunikasi selalu berhubungan dengan masyarakat yang beragam (pluralistik) beserta moralitasnya, dengan kata lain proses komunikasi berhadapan dengan komunikan yang berbeda-beda agama, bangsa, suku dan sebagainya.
2. Proses komunikasi melibatkan unsur media sebagai alat penyampai pesan yang memberikan stimulus dan efek yang berbeda-beda (etika digunakan sebagai sarana untuk membatasi dan meminimalisasi efek negatif).
3. Masyarakat sebagai komunikan selalu berada dalam transformasi yang menyebabkan perubahan dalam cara berpikir. Etika digunakan sebagai sarana peneguh agar komunikasi yang dilakukan tetap sesuai dengan hakiki budaya, nilai, serta norma yang sesuai.

Masyarakat sebagai objek komunikasi juga menerima (*ter-exposure*) pesan-pesan

yang berasal dari luar yang memiliki nilai, norma, dan budaya yang berbeda. Dalam hal ini, etika digunakan untuk menghadapi nilai, norma-norma dan budaya dari luar secara kritis dan objektif untuk membentuk penilaian sendiri.

Pada kenyataannya, perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tidak berjalan sebagaimana yang diharapkan. Hal ini cenderung diakibatkan oleh lemahnya implementasi etika dalam kehidupan kesehariannya. Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi ini, semakin meningkat pula tingkat pembajakan dan penggunaan software bajakan. Ironisnya, software-software bajakan ini sangat mudah ditemukan dan banyak dijual terbuka di beberapa pusat perbelanjaan di kota Makassar, sedangkan hanya sedikit vendor yang menjual software original. Bahkan tanpa disadari, hal ini juga memicu individu-individu tertentu untuk melakukan pembajakan.

Fenomena ini menunjukkan lemahnya penegakan hukum terhadap pelanggaran etika komunikasi dalam perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di kota ini. Kesenjangan antara perkembangan teknologi ini dan kesiapan masyarakat merupakan hal mutlak yang tidak dapat ditawar lagi. Sehingga kemajuan dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi akan berdampak pada terciptanya masyarakat cerdas karena ketersediaan akses informasi dan komunikasi yang tidak dibatasi lagi oleh waktu dan tempat (*timeless and borderless*).

### **Kesimpulan**

Pembajakan dan penggunaan software bajakan secara tidak langsung membawa pengaruh ‘baik’ dan ‘buruk’ terhadap

perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Dampak positifnya antara lain: grafik pemanfaatan teknologi yang meningkat, kemudahan dalam mengakses dan mendapatkan informasi, pengguna dapat menemukan software berharga murah dengan berbagai pilihan yang sesuai dengan kebutuhannya, tidak perlu mengupdatenya, dan tentu saja peningkatan taraf hidup bagi mereka yang memasarkannya.

Sedangkan dampak negatif yang ditimbulkan antara lain: dapat menciptakan dekadensi moral, pelaku akan dikenakan sanksi hukum, dan secara tidak langsung, dapat menyebabkan komputer yang digunakan mengalami crash karena software yang digunakan mudah jebol. Selain itu, akan terjadi kelesuan dalam dunia usaha yang jelas membawa kerugian bagi negara karena para pemilik modal enggan untuk berinvestasi. Dampak yang sangat terasa ketika perkembangan teknologi yang tidak dibarengi dengan kontrol yang baik akan menyebabkan ketergantungan terhadap teknologi ini.

Sebagai langkah antisipatif terhadap perkembangan teknologi InfoKom yang rawan kejahatan, pemerintah dalam hal ini DepKomInfo memiliki beberapa program baik jangka pendek maupun jangka panjang sebagai berikut:

- Mengadakan seminar-seminar dan workshop (sosialisasi).
- Kerjasama dengan pihak-pihak terkait (Aparat, BSA, LSM, dan kalangan akademisi).
- Memberikan pelatihan bagi aparat penegak hukum.
- Menghimbau masyarakat untuk beralih ke *Open Source Software*.
- Merancang iklan layanan masyarakat tentang pembajakan.

- Penciptaan image tentang dampak negatif yang ditimbulkan oleh pembajakan dan penggunaan software bajakan.

Kesiapan pemerintah dalam menyongsong perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tercermin dalam aturan-aturan hukum yang dimiliki. Dasar hukum terkait permasalahan dalam penelitian ini adalah UU No.19/2002 tentang Hak Cipta, UU No.36/1999 tentang Telekomunikasi, UU No.11/2008 tentang ITE, UU No.32/2002 tentang Penyiaran, dan UU No.39/1999 tentang HAM.

### Daftar Pustaka

- Bungin, Burhan. 2003. *Analisis Data Penelitian Kualitatif*. PT Rajagrafindo Persada : Jakarta.
- Cangara, Hafied. 2007. *Pengantar Ilmu Komunikasi*. PT Rajagrafindo Persada : Jakarta.
- , 2009. *Komunikasi Politik: Konsep, Teori dan Strategi*. PT. Rajagrafindo Persada : Jakarta.
- Dirjen HAKI, Dep. Hukum dan HAM. 2007. *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta.
- Gunawati, Dewi. 2007. *Pengaruh Kesadaran Hukum Haki Program Komputer dan Orientasi terhadap Migrasi Software Linux di Kalangan Penyedia Jasa di Surakarta (Penelitian Dosen Muda)*. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret.
- Kusumaatmadja, M. 1996. *Hukum, Masyarakat dan Pembinaan Hukum Nasional*. Binacipta : Jakarta.
- Makarim, Edmund. 2003. *Kompilasi Hukum Telematika*. PT. Raja Grafindo Persada : Jakarta.

- Mansur, Arif M. Dikdik dan Gultom, E. 2005. *Cyber Law: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. PT. Refika Aditama : Bandung.
- Miles, M.B dan Huberman, A.M. 1992. *Analisis Data Kualitatif*. UI Press : Jakarta.
- Noeng, Muhadjir. 2000. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi IV. Rake Sarasi : Yogyakarta.
- Sapari, Imam Asyari. 1993. *Metodologi Penelitian Sosial*. Penerbit Usaha Nasional : Surabaya.
- Siregar, Ashadi. 1994. *Media Massa; Sketsa-Sketsa*. Yayasan Bentang Budaya : Jakarta.
- Teba, Sudirman. 2006. *Hukum Media Massa Nasional*. Pustaka Irvan : Ciputat.
- Tim Peneliti. 2003. *Tindak Pidana Teknologi Komunikasi Informasi/Cybercrime dan Upaya Penanggulangannya (Laporan Hasil Penelitian)*. Penelitian dan Pengembangan Ilmu dan Teknologi Kepolisian-Perguruan Tinggi Ilmu Kepolisian (PPITK-PTIK) : Jakarta.
- Wiryanan, Hari. 2007. *Dasar-Dasar Hukum media*. Pustaka pelajar : Yogyakarta

#### *Makalah*

- Latifulhayat, Atip (2000), “*Cyber Law dan Urgensinya bagi Indonesia*”. Makalah pada Seminar Sehari Cyber Law, Bandung. Setiyadi, W.R. (2001), “*Implikasi Multi-dimensional dari Kebijakan Telematika Indonesia*”. Makalah pada Seminar Dies Natalis Fisipol UGM, Yogyakarta.
- Siregar, Ashadi (2001), “*Negara, Masyarakat, dan Teknologi Informasi*”. Makalah pada Seminar Teknologi Informasi, Pemberdayaan Masyarakat, dan Demokrasi, Yogyakarta.
- Soeprapto, Heru (2001), “*Kejahatan Komputer dan Cyber serta Antisipasi Pengaturannya dan Pencegahannya di Indonesia*”. Makalah pada Seminar Nasional tentang Cyber Law; Antisipasi Hukum Terhadap Transaksi Bisnis Melalui Cyber Network, Medan.