



Tingkat Pembajakan Perangkat Lunak di Kalangan Mahasiswa Informatika dan Strategi Pencegahannya

Angela Nazareta Octaviani Rengkung¹, Muhammad Nugi Ramadhan², Fahri Sofian Hafiz³, Irfan Ali Azwar⁴, Annisa Elfina Augustia⁵

¹⁻⁵Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Teknik Informatika, Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email: ¹angelazaretna@gmail.com, ²m.nugir9@gmail.com, ³fahrihfz28@gmail.com,

⁴irfanialiazwar23@gmail.com, ⁵annisa12elfina@gmail.com

Abstrak - Kajian literatur ini membahas fenomena pembajakan perangkat lunak di kalangan mahasiswa informatika serta strategi pencegahannya. Penelitian ini mensintesis temuan dari jurnal nasional terakreditasi SINTA yang berfokus pada kesadaran etika, perlindungan hukum, dan strategi edukatif. Hasil kajian menunjukkan bahwa pembajakan perangkat lunak masih marak terjadi di kalangan mahasiswa karena keterbatasan ekonomi, rendahnya kesadaran terhadap hak kekayaan intelektual, dan lemahnya penegakan hukum. Strategi pencegahan yang diusulkan meliputi penguatan pendidikan etika, promosi penggunaan perangkat lunak *open-source*, serta peningkatan kesadaran kampus terhadap hak cipta digital. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman faktor penyebab pembajakan serta solusi preventif di lingkungan akademik.

Kata kunci: Pembajakan Perangkat Lunak, Etika Mahasiswa, Hak Cipta, *Open Source*, Pencegahan.

Abstract - This literature review explores the phenomenon of software piracy among informatics students and strategies for its prevention. The study synthesizes findings from national journals accredited by SINTA, focusing on ethical awareness, legal protection, and educational strategies. The results indicate that software piracy is still prevalent among students due to economic constraints, limited awareness of intellectual property rights, and weak law enforcement. Preventive strategies include strengthening ethics education, promoting the use of open-source software, and increasing campus awareness of digital copyright. This study aims to contribute to understanding the factors behind software piracy and offer insights for educational institutions to create effective prevention frameworks.

Keywords: Software Piracy, Student Ethics, Copyright, Open Source, Prevention.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang sangat pesat dalam beberapa dekade terakhir telah memberikan dampak besar terhadap berbagai sektor kehidupan, termasuk pendidikan, ekonomi, dan sosial. Di lingkungan akademik, mahasiswa kini dapat dengan mudah mengakses berbagai perangkat lunak yang mendukung aktivitas belajar, seperti aplikasi pemrograman, desain, dan analisis data. Namun, kemudahan tersebut juga membawa permasalahan baru yang cukup kompleks, yaitu maraknya praktik pembajakan perangkat lunak (*software piracy*). Pembajakan perangkat lunak didefinisikan sebagai tindakan penggunaan, penggandaan, atau distribusi program komputer tanpa izin resmi dari pemilik hak cipta.

Fenomena pembajakan ini paling sering ditemukan di kalangan mahasiswa, terutama mahasiswa informatika yang secara intensif menggunakan berbagai aplikasi dalam kegiatan akademik mereka. Harga lisensi yang tinggi, kesulitan ekonomi, serta minimnya kesadaran hukum dan etika profesi sering menjadi alasan pemberanakan. Sebagai akibatnya, banyak mahasiswa menggunakan perangkat lunak bajakan tanpa menyadari konsekuensi hukumnya. Selain melanggar hukum, tindakan tersebut juga dapat menimbulkan risiko keamanan seperti penyebaran *malware*, pencurian data, serta penurunan kualitas pembelajaran karena ketergantungan pada sumber ilegal.

Penelitian nasional telah menunjukkan bahwa praktik pembajakan perangkat lunak di kalangan mahasiswa cukup mengkhawatirkan. Artikel “*Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa: Alasan, Risiko, dan Dampak Hukumnya*” menjelaskan bahwa faktor utama penyebab pembajakan adalah keterbatasan ekonomi dan rendahnya kesadaran etika digital (Muslikhah, 2025). Selain itu, penelitian lain juga menegaskan bahwa kurangnya edukasi terkait hukum hak cipta menjadi penyebab utama



mahasiswa menganggap pembajakan sebagai hal yang wajar. Oleh karena itu, penting dilakukan kajian mendalam mengenai penyebab, dampak, dan solusi atas praktik ini di lingkungan pendidikan tinggi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Regulasi dan Perlindungan Hukum

Undang *et al.*, (2014) menyebutkan bahwa perlindungan hukum terhadap perangkat lunak di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. UU ini memperluas cakupan perlindungan ciptaan digital termasuk program komputer dan atribut terkaitnya (*source code, object code*). Namun, dalam praktiknya, penegakan hukum sering kali lemah atau tidak konsisten, sehingga pelanggaran tetap terjadi. Untuk mendukung poin ini, penelitian “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta” menggunakan pendekatan hukum normatif menunjukkan bahwa aspek hukum memang menjadi hambatan utama dalam penindakan kasus pembajakan perangkat lunak (Daud Howu-Howu Saro Telaumbanua & I Made Dwi Dimas Mahendrayana, 2024).

2.2 Software Open-Source sebagai Solusi

Abdul Majid *et al.*, (2024) mengusulkan bahwa penggunaan perangkat lunak *open-source* adalah jalan realistik untuk mengurangi ketergantungan pada *software* bajakan. Perangkat lunak *open-source* menawarkan lisensi bebas atau sangat murah, sekaligus dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan akademik. Sebuah studi evaluatif di Kalangan mahasiswa UIN Ar-Raniry mendukung gagasan ini: mereka menyimpulkan bahwa kampus perlu mendorong penggunaan *software* legal, termasuk *open-source*, serta melakukan *monitoring* secara berkala (Abdul Majid *et al.*, 2018).

2.3 Kesadaran Etika dan Keamanan Siber

Tan *et al.*, (2024) menekankan bahwa literasi digital dan pemahaman keamanan siber merupakan aspek kunci dalam membentuk perilaku etis mahasiswa. Artinya, tidak cukup menyuruh mahasiswa agar memakai *software* legal, melainkan mereka harus memahami konsekuensi teknis dan moral dari pilihan mereka. Dalam konteks nasional, artikel *Etika Profesi di Era Digital: Perlindungan Hak Cipta* memuat pembahasan bagaimana etika profesi harus diperkuat dalam penggunaan teknologi agar hak cipta dihormati.(Teknologi *et al.*, 2025)

2.4 Peran Kebijakan Kampus dan Pendidikan Etika

Nugraha *et al.*, (2024) dan Daud Howu-Howu Saro Telaumbanua & I Made Dwi Dimas Mahendrayana (2024) menyebutkan bahwa institusi kampus memiliki peran strategis melalui kebijakan penggunaan *software* legal, pelatihan, serta memasukkan materi etika profesi dan hak cipta ke dalam kurikulum. Sebagai contoh empiris, artikel *Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan* menunjukkan bahwa kampus yang menerapkan peraturan anti pembajakan dan monitoring berkala dapat menekan intensitas penggunaan *software* illegal (Abdul Majid *et al.*, 2018).

3. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode studi literatur (*literature review*) sebagai pendekatan utama. Metode ini dipilih karena memungkinkan peneliti untuk mengkaji berbagai hasil penelitian yang telah ada mengenai fenomena pembajakan perangkat lunak di kalangan mahasiswa informatika. Pendekatan ini juga relevan digunakan untuk memahami fenomena sosial dan etika yang bersifat konseptual, seperti perilaku pengguna terhadap *software* ilegal dan implementasi etika profesi dalam pendidikan teknologi. Melalui kajian literatur, peneliti tidak hanya mengumpulkan data sekunder, tetapi juga menginterpretasikan dan mensintesis berbagai temuan ilmiah untuk memperoleh pemahaman yang lebih komprehensif terhadap masalah yang diteliti.

Proses pengumpulan data dilakukan dengan menelusuri artikel akademik dari jurnal nasional terakreditasi SINTA maupun sumber ilmiah internasional yang relevan. Kriteria pemilihan literatur



mencakup kesesuaian topik dengan fokus penelitian, tahun publikasi yang relatif baru (maksimal lima tahun terakhir), serta tingkat kredibilitas sumber. Artikel yang dikaji meliputi tema tentang pembajakan perangkat lunak, kesadaran etika profesi, pelanggaran hak cipta digital, serta strategi pencegahan di lingkungan pendidikan. Langkah ini bertujuan agar hasil penelitian bersifat mutakhir dan berdasarkan bukti ilmiah yang valid.

Setelah proses pengumpulan selesai, seluruh literatur yang terpilih dianalisis menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Analisis deskriptif digunakan untuk menggambarkan dan menginterpretasikan isi literatur secara sistematis, tanpa manipulasi data atau eksperimen langsung. Fokus utama analisis mencakup tiga aspek penting, yaitu:

1. Sintesis temuan dari penelitian terdahulu, mencakup identifikasi faktor penyebab, dampak, dan rekomendasi yang pernah dikemukakan dalam studi-studi sebelumnya.
2. Perbandingan kebijakan antar kampus atau antar penelitian, untuk mengetahui variasi pendekatan dan kebijakan yang telah diterapkan dalam menanggulangi pembajakan perangkat lunak di dunia pendidikan.
3. Identifikasi strategi strategis yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan tinggi, baik dari segi kebijakan institusional, pendekatan pembelajaran etika, maupun alternatif teknologi legal seperti *open-source*.

Pendekatan deskriptif kualitatif ini memberikan fleksibilitas bagi peneliti untuk menggali makna dan pola umum yang muncul dari berbagai hasil penelitian. Dengan cara ini, peneliti tidak hanya merangkum data, tetapi juga melakukan interpretasi terhadap konteks dan relevansi setiap temuan dengan situasi pendidikan di Indonesia.

Lebih lanjut, metode ini memungkinkan peneliti untuk menarik pola umum dan menyoroti praktik terbaik (*best practices*) yang telah diterapkan di sejumlah institusi pendidikan tinggi. Dengan membandingkan berbagai kebijakan kampus, model pembelajaran etika profesi, dan inisiatif pencegahan pembajakan perangkat lunak, penelitian ini berupaya menghasilkan rekomendasi strategis yang aplikatif. Hasil dari analisis literatur diharapkan mampu memberikan kontribusi nyata bagi dunia akademik, khususnya dalam upaya membentuk budaya digital yang etis dan menghargai hak kekayaan intelektual.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kajian literatur menunjukkan bahwa pembajakan perangkat lunak di kalangan mahasiswa informatika masih menjadi fenomena yang kompleks dan *multifaktorial*. Tindakan ini bukan hanya disebabkan oleh faktor ekonomi, tetapi juga berkaitan erat dengan kesadaran etika, ketersediaan akses terhadap *software* legal, serta lemahnya pengawasan di lingkungan akademik. Kajian dari berbagai sumber literatur menegaskan bahwa perilaku mahasiswa terhadap penggunaan *software* bajakan dipengaruhi oleh persepsi nilai guna, norma sosial, dan kemudahan akses. Dengan demikian, pendekatan untuk meminimalisir praktik ini tidak bisa dilakukan secara tunggal, tetapi harus melibatkan dimensi pendidikan, kebijakan, dan teknologi secara bersamaan.

4.1. Harga Lisensi yang Tinggi

Salah satu penyebab utama maraknya penggunaan *software* bajakan di kalangan mahasiswa adalah tingginya harga lisensi *software* profesional. Banyak perangkat lunak yang digunakan dalam bidang informatika, seperti *software* pengembangan aplikasi, analisis grafis, desain, atau simulasi sistem, memiliki biaya lisensi yang cukup besar. Kondisi ini sering kali berada di luar jangkauan finansial mahasiswa, terutama di negara berkembang seperti Indonesia. Mahasiswa yang tidak memiliki kemampuan ekonomi memadai cenderung mencari alternatif ilegal berupa versi bajakan atau *cracked software* demi memenuhi kebutuhan akademiknya. Ketimpangan antara kebutuhan akademik dan kemampuan ekonomi inilah yang menjadi faktor pemicu utama perilaku pembajakan di kalangan mahasiswa.



4.2. Kurangnya Kesadaran Hak Cipta dan Etika Profesi

Selain faktor ekonomi, rendahnya kesadaran mahasiswa terhadap hak cipta dan etika profesi juga menjadi penyebab dominan. Banyak mahasiswa belum memahami bahwa penggunaan *software* bajakan merupakan bentuk pelanggaran hukum yang dapat berdampak pada integritas profesional mereka di masa depan. Menurut (Tan *et al.*, 2024) tingkat literasi etika digital memiliki hubungan langsung dengan perilaku pelanggaran hak cipta di kalangan pelajar teknologi informasi. Mahasiswa yang memiliki pemahaman baik tentang etika profesi dan keamanan siber cenderung lebih menghargai hak cipta dan memilih jalur legal dalam menggunakan *software*. Oleh karena itu, pendidikan etika profesi menjadi kunci penting untuk membangun budaya penggunaan perangkat lunak yang bertanggung jawab.

4.3. Lemahnya Pengawasan dan Penegakan Hukum di Lingkungan Pendidikan

Meskipun peraturan nasional terkait hak cipta sudah ada, penegakan hukum di tingkat institusi pendidikan sering kali belum berjalan efektif. Banyak kampus belum memiliki mekanisme formal untuk memeriksa keaslian *software* yang digunakan mahasiswa dan dosen. Penelitian dari (Sinta & Purwo, 2024) tentang *Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta* menunjukkan bahwa lemahnya pengawasan dan terbatasnya sumber daya hukum menjadi hambatan utama dalam pelaksanaan regulasi. Di sisi lain, banyak institusi pendidikan masih menganggap isu pembajakan *software* sebagai hal sepele, bukan pelanggaran serius. Kurangnya sanksi tegas dan sistem audit perangkat lunak yang rutin membuat mahasiswa merasa aman menggunakan *software* ilegal tanpa khawatir akan konsekuensi.

4.4. Keterbatasan Akses terhadap Perangkat Lunak Legal

Faktor lain yang turut memperparah situasi ini adalah keterbatasan akses mahasiswa terhadap *software* legal. Beberapa *software* hanya dapat diakses melalui lisensi institusional atau paket edukasi tertentu yang tidak selalu tersedia untuk seluruh mahasiswa. Selain itu, tidak semua kampus memiliki kerja sama resmi dengan perusahaan penyedia *software*, sehingga mahasiswa kesulitan memperoleh lisensi edukasi atau diskon akademik. Akibatnya, mahasiswa memilih jalur praktis dengan mengunduh *software* bajakan yang mudah ditemukan di internet. Ketidaksetaraan akses ini menjadi tantangan bagi institusi pendidikan dalam menyediakan fasilitas pembelajaran yang adil dan legal bagi seluruh mahasiswa.

4.5. Solusi dan Strategi Penanggulangan

Berdasarkan berbagai hasil kajian literatur, terdapat beberapa strategi yang dinilai efektif untuk menekan praktik pembajakan *software* di lingkungan pendidikan. Salah satunya adalah dorongan untuk menggunakan dan mengembangkan *software open-source*. Menurut penelitian (Abdul Majid *et al.*, 2024) dan studi di *UIN Ar-Raniry Journal Portal*, penggunaan *software open-source* tidak hanya menjadi solusi legal yang murah, tetapi juga mendukung kreativitas dan inovasi mahasiswa. Dengan *software* terbuka, mahasiswa dapat belajar memodifikasi dan memahami kode sumber secara etis tanpa melanggar hukum.

Selain itu, kebijakan kampus yang mewajibkan penggunaan *software* legal juga menjadi langkah penting. Beberapa universitas telah menerapkan kebijakan bahwa seluruh tugas akademik harus dikerjakan menggunakan *software* berlisensi atau open-source. Kebijakan ini biasanya disertai dengan audit internal secara berkala untuk memastikan kepatuhan sivitas akademika.

Di sisi lain, peningkatan literasi digital dan etika profesi juga sangat diperlukan. Materi tentang keamanan siber, hak kekayaan intelektual, serta hukum hak cipta perlu disisipkan dalam kurikulum wajib di program studi informatika. Pendidikan ini bertujuan agar mahasiswa memahami konsekuensi hukum dan moral dari penggunaan *software* bajakan serta mampu mengambil keputusan yang etis dalam kegiatan akademik maupun profesional.

Terakhir, kampus dapat menerapkan monitoring dan sanksi internal untuk memberikan efek jera terhadap pelanggaran. Misalnya melalui audit perangkat lunak rutin, pembinaan etika digital, hingga sanksi administratif jika ditemukan pelanggaran serius. Dengan kombinasi strategi-strategi tersebut



meliputi pendekatan pendidikan, kebijakan institusi, serta penyediaan alternatif teknologi legal maka diharapkan akan tumbuh budaya akademik yang menghargai hak kekayaan intelektual dan menjunjung tinggi etika dalam penggunaan perangkat lunak.

5. KESIMPULAN

Pembajakan perangkat lunak di kalangan mahasiswa informatika masih menjadi masalah serius yang membutuhkan penanganan menyeluruh dari berbagai pihak. Praktik ini bukan sekadar bentuk pelanggaran hukum, tetapi juga mencerminkan lemahnya kesadaran etika dan tanggung jawab akademik. Faktor penyebab utamanya meliputi harga lisensi yang relatif mahal, ketidakterjangkauan akses terhadap *software* legal, lemahnya pengawasan dari institusi pendidikan, serta rendahnya pemahaman mahasiswa terhadap hak kekayaan intelektual. Fenomena ini menunjukkan bahwa persoalan pembajakan bukan hanya masalah ekonomi, tetapi juga berakar pada aspek moral, sosial, dan budaya digital yang belum berkembang secara optimal di lingkungan kampus.

Salah satu strategi yang dianggap paling efektif untuk menekan praktik pembajakan adalah melalui pendidikan etika profesi dan literasi digital. Pembelajaran ini perlu dimasukkan secara sistematis ke dalam kurikulum informatika agar mahasiswa memahami bahwa penggunaan *software* bajakan memiliki konsekuensi hukum dan moral yang nyata. Dengan pemahaman etika profesi yang kuat, mahasiswa tidak hanya dilatih menjadi pengguna teknologi yang kompeten, tetapi juga menjadi individu yang menghargai hak cipta dan kontribusi kreator perangkat lunak. Pendidikan etika yang terintegrasi dapat membentuk karakter mahasiswa yang lebih bertanggung jawab dan berintegritas dalam praktik akademik maupun profesional.

Selain itu, kebijakan kampus memiliki peran penting dalam membentuk lingkungan akademik yang bebas dari pembajakan. Institusi pendidikan dapat menerapkan regulasi internal yang wajibkan penggunaan *software* legal pada setiap kegiatan akademik dan penelitian. Audit perangkat lunak secara berkala juga dapat dilakukan untuk memastikan kepatuhan terhadap kebijakan tersebut. Kebijakan ini perlu disertai dukungan berupa kerja sama dengan penyedia *software*, seperti pemberian lisensi pendidikan atau program diskon khusus untuk mahasiswa. Langkah-langkah ini tidak hanya mendorong kepatuhan hukum, tetapi juga menumbuhkan kesadaran kolektif di lingkungan akademik tentang pentingnya penggunaan perangkat lunak secara etis dan legal.

Di sisi lain, penggunaan serta pengembangan *software open-source* menjadi alternatif yang sangat strategis untuk mengatasi kendala biaya dan keterbatasan akses. *Software open-source* memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar, memodifikasi, dan berkontribusi secara langsung pada pengembangan teknologi tanpa melanggar hukum. Selain itu, keterlibatan mahasiswa dalam komunitas *open-source* juga memperluas wawasan mereka tentang kolaborasi global dan etika berbagi dalam dunia digital. Pendekatan ini tidak hanya membantu mengurangi ketergantungan pada *software* bajakan, tetapi juga meningkatkan kemampuan teknis serta kreativitas mahasiswa dalam menciptakan solusi teknologi yang inovatif.

Dengan penerapan strategi-strategi tersebut, diharapkan dapat tercipta budaya akademik yang menghargai hak kekayaan intelektual dan menumbuhkan rasa tanggung jawab etis dalam penggunaan teknologi. Ketika mahasiswa memahami pentingnya integritas digital dan berkomitmen untuk menggunakan *software* secara legal, maka praktik pembajakan perangkat lunak di lingkungan pendidikan tinggi dapat diminimalisir secara signifikan. Dalam jangka panjang, hal ini akan berkontribusi pada terbentuknya ekosistem teknologi yang sehat, berkeadilan, serta mendukung pertumbuhan industri kreatif dan inovasi di Indonesia.

REFERENCES

- Abdul Majid, B., Haya Fadiya, & Khairan Ar. (2024). Analysis of the Impact of Open-Source Software on Reducing the Use of Pirated Software by Educators. *Jurnal Teknologi Dan Open Source*, 7(2), 159–166. <https://doi.org/10.36378/jtos.v7i2.3260>



JRIIN : Jurnal Riset Informatika dan Inovasi
Volume 3, No. 7, Desember Tahun 2025
ISSN 3025-0919 (media online)
Hal 1999-2004

- Abdul Majid, B., Vivianie, S., & Yusuf, B. (2018). Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.22373/cs.v2i1.2663>
- Daud Howu-Howu Saro Telaumbanua, & I Made Dwi Dimas Mahendrayana. (2024). Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Komputer Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia. *Federalisme: Jurnal Kajian Hukum Dan Ilmu Komunikasi*, 1(3), 205–218. <https://doi.org/10.62383/federalisme.v1i3.78>
- Muslikhah, M. (2025). *Penggunaan Software Bajakan di Kalangan Mahasiswa: Alasan, Risiko, dan Dampak Hukumnya*.
- Nugraha, M., Rasyid, M., Handayani, S., & Turatmiyah, S. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Software Komputer Milik Warga Negara Asing Di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Hukum Kenotariatan*, 13(1), 33–45. <https://doi.org/10.28946/rpt.v13i1.2752>
- Sinta, D. M., & Purwo, Q. (2024). Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Lagu Atau Musik Yang Diaransemen Ulang Tanpa Izin. *PALAR (Pakuan Law Review)*, 10(28), 13–30. <https://doi.org/10.33751/palar.v10i2>
- Tan, T., Sama, H., Wibowo, T., Wijaya, G., & Aboagye, O. E. (2024). Kesadaran Keamanan Siber pada Kalangan Mahasiswa Universitas di Kota Batam. *Jurnal Teknologi Dan Informasi*, 14(2), 163–173. <https://doi.org/10.34010/jati.v14i2.12518>
- Teknologi, T., Pendidikan, B. D., Rangkuti, M. Y., Subiyanto, A., Taufiqi, N. M., & Sephia, L. (2025). *Etika Profesi di Era Digital : Perlindungan Hak Cipta di Dunia Maya*. 3(1), 84–86.
- Undang, U., Tahun, N., & Hak, T. (2014). *KEJAHATAN PEMBAJAKAN SOFTWARE KOMPUTER MENURUT Ilmu Hukum*, Universitas Pasir Pengaraian PENDAHULUAN Dari tahun ke tahun pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi kian pesat digunakan , yang mana pemanfaatannya dapat diamati di masyarakat hingga saat. 68–82.