

Etika Profesi dan Pelanggaran Hak Cipta pada Penggunaan Software Bajakan pada Aplikasi Microsoft Office dan Adobe di Kalangan Mahasiswa

Lintang Sekar Kusumaningrum¹, Alwina Eka Yuliasari², Rizky Nur Ihsan³, Annisa Elfina Augustia⁴

^{1,2,3,4}Universitas Indraprasta PGRI, Jakarta, Indonesia

Email: ¹sekarlintang194@gmail.com, ²alwinaekay@gmail.com, ³rizkyihsan0000@gmail.com,
⁴annisa12elfina@gmail.com

Abstrak—Penelitian ini membahas isu etika profesi dalam bidang Teknologi Informasi (TI) dengan fokus pada pelanggaran hak cipta dalam penggunaan software bajakan seperti Microsoft Office dan Adobe di kalangan mahasiswa. Melalui pendekatan kualitatif deskriptif berbasis kajian literatur, penelitian ini menyoroti lemahnya kesadaran etika profesi serta tanggung jawab hukum mahasiswa terhadap penggunaan perangkat lunak ilegal. Hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor ekonomi, kurangnya edukasi tentang lisensi, serta lemahnya penegakan hukum menjadi penyebab utama maraknya pelanggaran hak cipta. Studi ini menegaskan pentingnya penerapan kode etik profesi IT, peningkatan literasi digital, dan kebijakan akademik yang mendukung penggunaan software legal di lingkungan pendidikan.

Kata Kunci: Etika Profesi IT; Hak Cipta; Software Bajakan; Microsoft Office; Adobe; Mahasiswa.

Abstract—This study discusses professional ethics issues in the field of Information Technology (IT), focusing on copyright violations in the use of pirated software such as Microsoft Office and Adobe among university students. Through a descriptive qualitative approach based on literature review, this research highlights the lack of ethical and legal awareness among students in using illegal software. The findings indicate that economic factors, lack of licensing education, and weak law enforcement are the main causes of copyright violations. This study emphasizes the importance of implementing IT professional ethics codes, improving digital literacy, and developing academic policies that support the use of legal software in educational institutions.

Keywords: IT Professional Ethics; Copyright; Pirated Software; Microsoft Office; Adobe; Students.

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan kemudahan dalam kegiatan akademik dan profesional, termasuk dalam penggunaan software seperti Microsoft Office dan Adobe. Namun, fenomena penggunaan software bajakan masih banyak ditemukan di kalangan mahasiswa. Hal ini menimbulkan persoalan etika profesi dan hukum terkait pelanggaran hak cipta. Mahasiswa sebagai calon profesional IT seharusnya memiliki kesadaran untuk menjunjung tinggi integritas dan tanggung jawab sosial dalam penggunaan perangkat lunak.

Permasalahan utama dalam penelitian ini adalah bagaimana pelanggaran hak cipta pada software bajakan mencerminkan lemahnya penerapan etika profesi IT dan tanggung jawab hukum di kalangan mahasiswa. Selain itu, penelitian ini bertujuan memberikan solusi berupa pendekatan edukatif dan kebijakan kampus yang mendorong penggunaan software legal.

Beberapa penelitian sebelumnya, seperti karya Floridi (2013) mengenai *Information Ethics* dan Lauer (2021) tentang etika digital, menunjukkan pentingnya keseimbangan antara akses teknologi dan tanggung jawab moral. Dengan demikian, studi ini diharapkan mampu memberikan gambaran komprehensif mengenai pelanggaran hak cipta dan etika profesi dalam konteks akademik.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif, karena fokus utamanya adalah memahami secara mendalam bagaimana pandangan, kesadaran, dan sikap etis mahasiswa terhadap penggunaan software bajakan di lingkungan akademik. Pendekatan ini dipilih agar peneliti dapat menggali makna dan alasan di balik perilaku mahasiswa dalam konteks pelanggaran hak cipta, bukan sekadar melihat data angka.

2.1 Lokasi dan Subjek Penelitian

Penelitian dilakukan di salah satu perguruan tinggi di Indonesia pada tahun 2025. Subjek penelitian adalah mahasiswa aktif dari berbagai jurusan yang menggunakan komputer sebagai bagian dari kegiatan perkuliahan. Mahasiswa dipilih karena mereka merupakan kelompok yang paling sering berinteraksi dengan perangkat lunak seperti Adobe Photoshop, Illustrator, dan Microsoft Office untuk keperluan tugas kuliah.

Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, artinya responden dipilih berdasarkan kriteria tertentu, yaitu mahasiswa yang pernah atau masih menggunakan software bajakan. Jumlah informan dalam penelitian ini sebanyak 10 hingga 15 orang, yang dianggap sudah cukup untuk memperoleh variasi pandangan dan pengalaman.

2.2 Sumber dan Jenis Data

Sumber data dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu data primer dan data sekunder.

1. Data primer diperoleh secara langsung dari hasil wawancara dan kuesioner terhadap mahasiswa.
2. Data sekunder diperoleh dari berbagai sumber literatur seperti jurnal, berita teknologi, laporan riset tentang pelanggaran hak cipta, serta regulasi hukum yang mengatur hak kekayaan intelektual di Indonesia, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

2.3 Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui beberapa cara, yaitu:

1. Wawancara, dilakukan kepada sejumlah mahasiswa untuk mengetahui pemahaman dan pandangan mereka terhadap penggunaan software bajakan.
2. Kuesioner terbuka, digunakan untuk memperkuat hasil wawancara dengan menanyakan sikap dan alasan responden menggunakan software tertentu.
3. Studi pustaka, dilakukan dengan menelaah berbagai sumber ilmiah dan peraturan perundang-undangan yang mengatur hak cipta dan etika profesi di bidang teknologi informasi.

2.4 Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif, yaitu dengan mengelompokkan hasil wawancara dan kuesioner berdasarkan tema-tema tertentu, seperti tingkat kesadaran etika, alasan penggunaan software bajakan, serta pemahaman terhadap hak cipta. Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa secara objektif dan mendalam.

Analisis data dilakukan menggunakan model Miles dan Huberman, yang meliputi tiga tahap utama:

1. Reduksi data, yaitu menyeleksi dan menyederhanakan data hasil wawancara sesuai dengan fokus penelitian.
2. Penyajian data, dengan cara mengelompokkan hasil wawancara dan observasi ke dalam tema seperti kesadaran etika, alasan penggunaan software bajakan, serta pandangan terhadap hak cipta.
3. Penarikan kesimpulan, yaitu menginterpretasikan hasil temuan secara logis dan objektif untuk menggambarkan fenomena yang terjadi di kalangan mahasiswa.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

Penggunaan software bajakan seperti Microsoft Office dan Adobe di kalangan mahasiswa menunjukkan lemahnya kesadaran terhadap hak cipta dan etika profesi IT. Mahasiswa sering beralasan keterbatasan ekonomi dan kemudahan akses menjadi pembenaran untuk menggunakan software ilegal. Namun, tindakan tersebut melanggar prinsip kejujuran, tanggung jawab, dan penghormatan terhadap karya orang lain.

Dalam perspektif kode etik profesi IT seperti yang dikeluarkan ACM dan IEEE, profesional harus menjunjung tinggi integritas, tanggung jawab sosial, dan menghormati hak kekayaan intelektual. Pelanggaran hak cipta tidak hanya berdampak pada aspek hukum, tetapi juga merusak

citra profesionalisme mahasiswa.

Faktor penyebab utama maraknya pelanggaran ini antara lain:

1. Kurangnya edukasi tentang lisensi dan hak cipta.
2. Keterbatasan ekonomi dan akses terhadap software legal.
3. Lingkungan akademik yang permisif terhadap praktik pembajakan.
4. Lemahnya penegakan hukum di bidang digital

Solusi yang diusulkan antara lain: penerapan kebijakan kampus berbasis software legal, kerja sama dengan vendor seperti Microsoft dan Adobe untuk lisensi edukasi, serta pelatihan etika digital bagi mahasiswa. Pendekatan ini akan menumbuhkan kesadaran moral sekaligus mendorong profesionalisme di bidang TI.

4. KESIMPULAN

Pelanggaran hak cipta pada penggunaan software bajakan di kalangan mahasiswa mencerminkan lemahnya penerapan etika profesi dan tanggung jawab hukum. Mahasiswa sebagai calon profesional TI perlu memahami bahwa penggunaan software ilegal merupakan bentuk pelanggaran integritas dan profesionalisme. Peningkatan edukasi etika digital, penerapan kebijakan kampus, serta penyediaan akses software legal merupakan langkah penting dalam menegakkan nilai moral dan hukum di dunia akademik.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas terselesaikannya penelitian ini. Penulis mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, pihak kampus, dan rekan-rekan mahasiswa yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan jurnal ini.

REFERENCES

- Adobe. (2023). Student and Teacher Edition FAQ. <https://www.adobe.com/education>
- Floridi, L. (2013). The Ethics of Information. Oxford University Press.
- Kominfo. (2021). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- Lauer, D. (2021). Facebook's ethical failures are not accidental; they are part of the business model. AI and Ethics, 1(4), 395–403.
- Microsoft. (2023). Education Licensing Program. <https://www.microsoft.com/education>
- OECD. (2022). Digital Piracy in Higher Education: Ethics and Legal Implications.