

# BAB 1

## Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi merupakan teknologi yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, mulai dari mendapatkan informasi dari sekitar maupun dari berbagai negara, profesi seseorang, dan juga alat komunikasi. Bahkan saat ini teknologi informasi telah berkembang sebagai fitur yang dapat menghibur atau menyenangkan diri sendiri atau kelompok ketika waktu luang, juga sudah banyak di geluti bahkan sebagai profesi. Fitur atau produk yang disebut adalah video game

Menurut Esposito (2005) *“Video game is game which we play thanks to an audiovisual apparatus and which we can based from story “*. Berdasarkan kutipan tersebut mendefinisikan bahwa video game adalah sebuah permainan yang dimana kita bermain menggunakan audio visual yang dimana terkadang permainan tersebut didasarkan dari sebuah cerita. Perkembangan video game yang dirasakan saat ini, dapat dilihat dari munculnya bermacam-macam alat yang digunakan sebagai kontrol dalam sebuah game

Dalam perkembangannya, dimulai dengan video game yang hanya dapat dimainkan oleh satu orang, kemudian dapat dimainkan bersama teman jika disambungkan, lalu saat ini bermain game dapat dilakukan dengan cara berkelompok walaupun berbeda daerah maupun negara. Selanjutnya pada era sekarang, pemain video game dapat menjadi profesi yang digemari, serta terdapat cabang olahraga mengenai video game ini, dikenal juga dengan E-sport

Industri video game sendiri memiliki beberapa perubahan dari zaman ke zaman. Hal ini dapat dilihat dari aturan permainan game hingga cara penetapan pemenang dalam suatu video game. Awalnya permainan video game hanya melihat skor tertinggi yang menjadi pemenang dalam arena

permainan. tetapi saat ini banyak permainan video game yang tidak hanya dilihat dari skor tertinggi saja, melainkan memerlukan strategi agar pemain dalam permainan video game tersebut menang, serta ada pula yang mengisahkan sebuah cerita. Sebelumnya, video game hanya di produksi secara fisik seperti *compact disc (CD)*, kini video game bisa didapatkan melalui aplikasi dari berbagai produk digital yang kita gunakan saat ini seperti *handphone*, laptop, computer, dan produk digital lainnya.

Dengan adanya sebuah jenis produk tentu seseorang akan mencoba mencari cara untuk mendapatkan produk tersebut dengan berbagai pertimbangan dan berbagai pilihan. Salah satu pilihan tersebut adalah melalui pembajakan atau *piracy*. pembajakan atau *piracy* adalah sebuah tindakan dimana seseorang menyalin membagikan membeli menggunakan mengunduh atau menunggah sebuah produk yang memiliki hak cipta secara ilegal (Arli & Tjiptono, 2016).

Pembajakan, terutama pembajakan digital di Indonesia sudah menjadi hal yang umum. The Bussines Software Aliance pada tahun 2014 melaporkan bahwa 84% dari software di Indonesia adalah hasil bajakan (Arli & Tjiptono, 2016). Hal ini sering terjadi seperti para penjualan CD media, mendownload dari web dari luar tempat penjualan atau mengcopy file tersebut dari orang sekitar. Berdasarkan hal tersebut pembajakan perangkat lunak di Indonesia dapat digolongkan tinggi. Video game yang merupakan salah satu perangkat lunak termasuk dalam yang dibajak tersebut.

Indonesia memiliki beberapa hukum terkait pembajakan yang perlu di perhatikan. Pasal 1 ayat 1 UU No. 19 tahun 2002 tentang hak cipta menyebutkan “hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemilik hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang

undangan yang berlaku”. Dari pasal ini jelas di Indonesia hak cipta sudah mendapatkan perlindungan terhadap pembajakan

Dengan adanya sebuah keputusan seorang konsumen tentu akan ada sebuah hal yang menyebabkan hal tersebut. Dalam penelitian oleh Wicaksono & Urumsah, (2017) yang dimana menunjukkan bahwa minat seorang konsumen berpengaruh terhadap keputusan konsumen dalam pembajakan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa dengan adanya minat seorang konsumen maka mereka akan menjadikan hal tersebut menjadi sebuah kegiatan yang nyata.

Menurut Vasileiou, Hartley dan Rowley (2008) dalam sebuah penelitian mengenai perilaku seseorang terhadap sebuah teknologi sebaiknya menggunakan teori *technology Acceptance Model* atau bisa di sebut juga dengan TAM. TAM menjelaskan bagaimana minat seseorang dalam menerima sebuah teknologi dipengaruhi oleh *perceive usefulness* dan *perceive ease to use* dimana seseorang berminat menggunakan sebuah produk berdasarkan kegunaan dari barang tersebut dan seberapa mudah di gunakan barang tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti orang Indonesia menemukan kegunaan lebih besar membajak di banding membeli produk aslinya sehingga dapat diketahui orang Indonesia lebih banyak melakukan pembajakan daripada membeli produk aslinya. Hal ini terjadi dikarenakan fungsi atau kegunaan dalam pembajakan lebih besar dan efektif bagi orang Indonesia sendiri, serta beberapa dari konsumen mengatakan bahwa fungsi dari produk yang dibajak sama dengan yang asli hanya berbeda pada harga saja, karena terdapat prinsip atau pikiran seperti inilah membuat konsumen lebih banyak memilih melakukan pembajakan dibandingkan membeli produk yang asli.

Selain adanya TAM yang digunakan kepada produk teknologi terdapat pula theory yang lain dalam minat seseorang untuk menggunakan produk tersebut dalam Ajzen (1991) menjelaskan bahwa dalam *theory of planned behaviour* bahwa sebuah minat dari seorang konsumen di

akibatkan oleh tiga faktor yaitu *attitude toward behaviour*, *subjective norm*, dan *perceived behavior control*. Ketiga faktor ini mempengaruhi minat seorang konsumen. Dalam penelitian oleh Wicaksono & Urumsah, 2017 dan juga oleh Arli & Tjiptono (2016) menunjukkan bahwa dalam *theory of planned behaviour* dalam pembajakan software menunjukkan bahwa norma subjective dan nilai moral adalah sebuah faktor yang mempengaruhi dalam pembajakan perangkat lunak. Nilai subjective yaitu bagaimana tekanan orang sekitar menilai bagaimana hal yang dilakukan. Di Universitas Andalas berdasarkan pengamatan peneliti tekanan untuk melakukan melakukan pembajakan masih tinggi yang sehingga membuat mahasiswa Unand lebih memilih untuk membajak di banding membeli barang aslinya.

Penilaian moral adalah bagaimana dilemma seseorang ketika mendapat situasi dilemma etika. Berdasarkan pengamatan peneliti mahasiswa Unand masih menganggap pembajakan masih sesuatu yang biasa saja dan tidak lah sesuatu yang buruk maupun sebuah kejahatan.

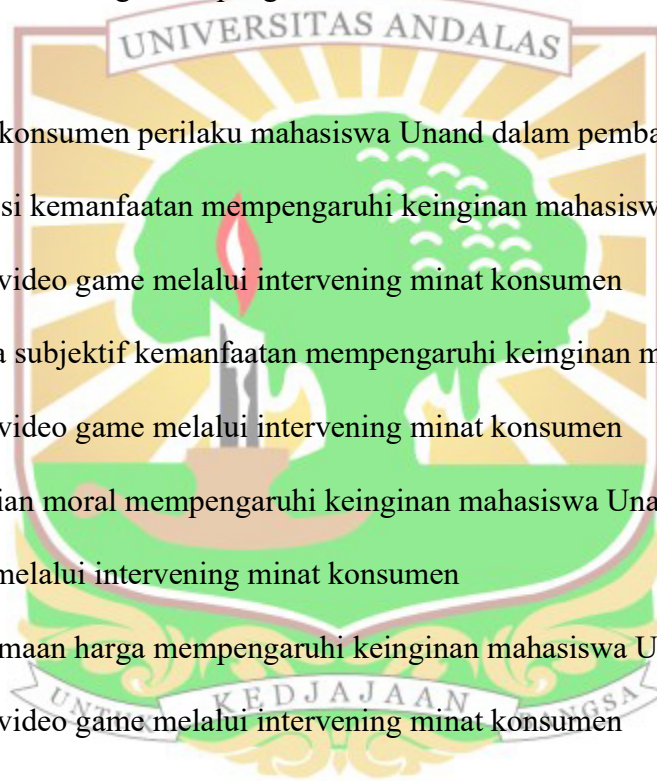
Kemudian penerimaan harga, penerimaan harga adalah bagaimana seseorang menerima harga dari produk tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti mahasiswa Unand melihat sebuah produk yang gratis lebih baik di banding yang dibeli terutama dalam hal software. Oleh karena itu peneliti akan melakukan penelitian dengan judul Pengaruh Persepsi Kemanfaatan, Norma Subjective, Penilaian Moral, dan Penerimaan Harga Terhadap Minat dan Perilaku Pembajakan Video Game

## 1.2 Rumusan Masalah

Muncul pertanyaan terkait dengan permasalahan tersebut tentu hal ini perlu terjawab agar masalah dapat terselesaikan, dalam pengerjaan tugas ini peneliti berharap dapat menjawab pertanyaan berikut:



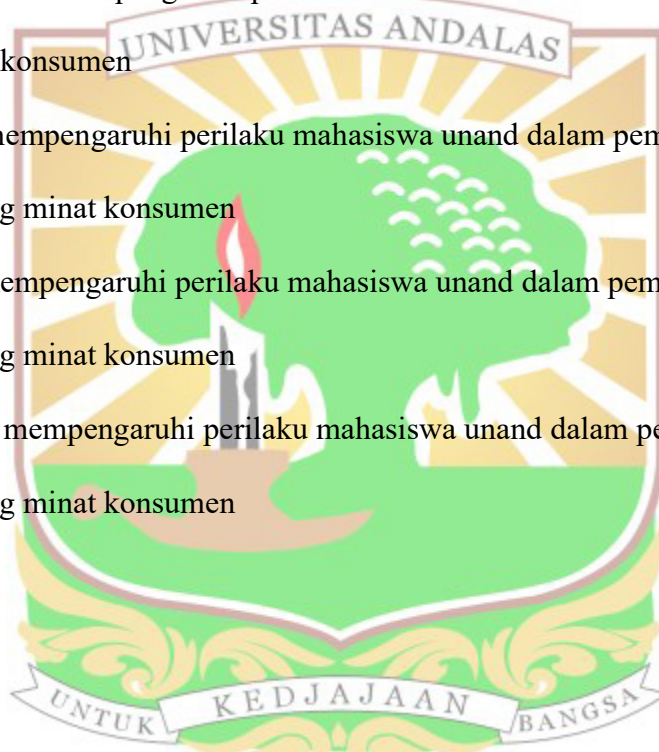
1. Bagaimana persepsi kemanfaatan mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game
2. Bagaimana norma subjektif mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan video game
3. Bagaimana penilaian moral mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan digital pada video game
4. Bagaimana penerimaan harga mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan video game
5. Bagaimana minat konsumen perilaku mahasiswa Unand dalam pembajakan video game
6. Bagaimana persepsi kemanfaatan mempengaruhi keinginan mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game melalui intervening minat konsumen
7. Bagaimana Norma subjektif kemanfaatan mempengaruhi keinginan mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game melalui intervening minat konsumen
8. Bagaimana penilaian moral mempengaruhi keinginan mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game melalui intervening minat konsumen
9. Bagaimana penerimaan harga mempengaruhi keinginan mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game melalui intervening minat konsumen



### **1.3 Tujuan Penelitian**

1. Persepsi kemanfaatan mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan pada video game.
2. Norma subjektif mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan digital pada video game.

3. Penilaian moral mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan digital pada video game.
4. Penerimaan harga mempengaruhi minat mahasiswa Unand dalam pembajakan digital pada video game
5. Pengaruh minat konsumen terhadap perilaku mahasiswa Unand dalam pembajakan digital video game.
6. Persepsi kemanfaatan mempengaruhi perilaku mahasiswa unand dalam pembajakan melalui intervening minat konsumen
7. Norma subjektif mempengaruhi perilaku mahasiswa unand dalam pembajakan video game melalui intervening minat konsumen
8. Penilaian moral mempengaruhi perilaku mahasiswa unand dalam pembajakan video game melalui intervening minat konsumen
9. Penerimaan harga mempengaruhi perilaku mahasiswa unand dalam pembajakan video game melalui intervening minat konsumen



#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1. Manfaat Teoritis**

Penelitian ini bermanfaat untuk memperkuat pengetahuan dan pemahaman mengenai bagaimana pengaruh persepsi kemanfaatan, norma subjektif, penilaian moral dan penerimaan harga terhadap minat dan tingkah laku konsumen

##### **2. Manfaat Praktis**

Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan untuk mempelajari keputusan konsumen dalam pembajakan video game dan dapat di fokuskan untuk mengurangi pembajakan video game

#### **1.5 Ruang lingkup Penelitian**

Dalam penelitian ini peneliti membahas tentang pengaruh persepsi kemanfaatan norma subjektif penilaian moral dan penerimaan harga terhadap minat dan perilaku pembajakan yang dimana studi dilakukan kepada mahasiswa Unand

## 1.6 Sistematika Penulisan

Proposal penelitian ini terdiri dari 5 bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

### **BAB I   Pendahuluan**

Bagian utama proposal penelitian ini terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Ruang Lingkup dan Sistematika Penulisan.

### **BAB II   Tinjauan Pustaka**

Bab ini mencakup landasan teori dari penelitian, hasil-hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran, dan hipotesis.

### **BAB III   Metodologi Penelitian**

Bab ini mencakup variabel penelitian, definisi operasional, jenis dan metode pengumpulan data, populasi penelitian, serta metode analisis.

### **BAB IV   Hasil dan Pembahasan**

Bab ini mencakup objek penelitian, analisis data, dan pembahasan penelitian.

### **BAB V   Penutup**

Bab ini terdiri dari kesimpulan penelitian dan saran pemecahan masalah penelitian

