

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembajakan program komputer semakin hari semakin mengkhawatirkan. Program komputer berbayar yang seharusnya didapat dengan cara membeli, pada kenyataannya tidak selalu demikian, masyarakat lebih memilih program komputer bajakan yang lebih murah dan lebih mudah didapatkan. Microsoft sebagai pemegang hak paten atas program Windows adalah salah satu dari sekian banyak perusahaan pembuat program komputer yang merasakan dampaknya. Perusahaan ini mempunyai kantor pusat di Redmond, Washington, Amerika Serikat, yang mengembangkan, membuat, memberi lisensi, dan mendukung beragam produk dan jasa terkait dengan komputer. Perusahaan yang didirikan oleh Bill Gates dan Paul Allen pada tanggal 4 April 1975 ini merupakan pembuat perangkat lunak (*software*) terbesar di dunia .

Microsoft adalah perusahaan multinasional, maka Microsoft pun mempunyai anak perusahaan di negara-negara lain selain perusahaan induknya di Amerika. Perusahaan multinasional adalah perusahaan yang mempertahankan operasi-operasi signifikan di dua atau lebih negara secara bersamaan, namun pengelolaannya dilakukan oleh perusahaan induknya di negara asal. (www.informasilive.blogspot.com//definisi-perusahaan) P.T.Microsoft Indonesia adalah salah satu dari anak perusahaan Microsoft.

Program komputer merupakan salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta, pemegang hak cipta, ataupun pemegang hak terkait untuk melakukan pengumuman, perbanyakan terhadap ciptaan program komputer tersebut. Pihak pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait dalam suatu program komputer biasanya dipegang oleh perusahaan program komputer. Apabila ada pihak lain yang ingin melakukan pengumuman, ataupun perbanyakan terhadap ciptaan program komputer maka pihak tersebut harus memperoleh izin/lisensi dari perusahaan program komputer yang dituangkan ke dalam suatu perjanjian lisensi.

Dalam ketentuan Pasal 72 ayat (2) UU Hak Cipta No. 19 Tahun 2002. diatur mengenai sanksi pidana sehubungan dengan program komputer yaitu: "Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah). (<http://m.hukumonline.com/klinik/detail/lt4be36bc2145c3/hak-cipta-software>). Hak cipta pada dasarnya adalah hak milik perorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan intelektual manusia. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan kepada perorangan atau kepada badan hukum oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau lebih dikenal dengan nama perjanjian lisensi.

Sering kali terjadi bahwa orang tidak mengindahkan perlunya suatu lisensi untuk dapat memiliki hak cipta orang lain di bidang program komputer. Biasanya orang langsung meng*copy* program komputer yang dia butuhkan tanpa melalui prosedur lisensi. Inilah yang disebut dengan pembajakan. Pembajakan dapat dilakukan baik oleh perorangan maupun instansi (perusahaan).

Dalam razia yang dilakukan selama periode Februari-September 2013 oleh BSA (*Business Software Alliance*) sebagai organisasi perdagangan internasional yang konsisten melawan praktik pembajakan peranti lunak dan pihak Kepolisian Republik Indonesia, tercatat barang bukti sitaan software ilegal bernilai USD 1,5 atau setara 16,6 miliar. Penggunaan *software* ilegal itu pun sudah meluas di berbagai bidang seperti industri manufaktur (suku cadang otomotif, produk elektronika, tekstil dan garmen) dan jasa (rumah sakit, restoran, servis). (<http://m.detik.com/inet/read/razia-softwarebajakan>).

Microsoft mengungkapkan Indonesia adalah negara dimana 86% sistem operasi Windows yang dipakai adalah versi bajakan. Jadi, dari 5 juta komputer yang terjual di Indonesia pada tahun 2012, hanya 550.000 diantaranya yang menggunakan lisensi berbayar, sisanya 4,3 juta menggunakan Windows bajakan. (www.beritateknologi.com)

Namun, Microsoft tidak bisa berbuat banyak menghadapi pembajakan yang terjadi di Indonesia. Segala strategi komunikasi telah dilakukan dengan melakukan sosialisasi bahkan sampai ranah hukum dengan melakukan razia. Pemerintah Indonesia dengan PT. Microsoft Indonesia pernah melakukan MOU (*Memorandum of Understanding*) untuk memberantas pembajakan software.

MOU itu intinya adalah sebagai upaya melegalkan seluruh *software* yang dipakai di jajaran pemerintah. Dalam MOU tersebut, Microsoft memberikan bantuan Microsoft Windows dan Microsoft Office sebanyak 266.000 lisensi. (www.yogyafree.net) Alasan yang dilontarkan oleh pengguna Windows bajakan adalah harganya yang mahal dan mudahnya mendapatkan Windows bajakan. Hal itu masih bisa ditolerir jika yang menggunakan individu, namun tidak bagi kalangan bisnis dan perusahaan, karena sebenarnya mereka mampu untuk membayar lisensi tersebut.

Adanya fenomena seperti yang diuraikan di atas, membuat penulis tertarik untuk mengetahui bagaimana strategi komunikasi yang disampaikan oleh Microsoft dan hambatan apa saja yang ada, terutama Microsoft Indonesia dalam menanggulangi Windows bajakan.

1.2 Permasalahan dan Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana strategi komunikasi sistem operasi Windows Perusahaan Microsoft?
2. Bagaimana hambatan dan dukungan strategi komunikasi sistem operasi Windows Perusahaan Microsoft?

1.3. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yaitu:

1. Mendeskripsikan dan menganalisis strategi komunikasi sistem operasi Windows Perusahaan Microsoft.
2. Mendeskripsikan dan menganalisis dukungan dan hambatan strategi komunikasi sistem operasi Windows Perusahaan Microsoft.

Kegunaan yang akan dihasilkan dari penelitian ini, yaitu:

1. Kegunaan teoritik penelitian ini untuk menambah wawasan dan pemahaman di bidang strategi komunikasi.
2. Kegunaan penelitian ini secara praktis adalah untuk memberikan wawasan pola penggunaan strategi komunikasi sistem operasi Windows Perusahaan Microsoft.

1.4 Metode Penelitian

1.4.1 Seting Penelitian

Seting penelitian merupakan patokan dimana lokasi penelitian tersebut dilakukan. Sebelum menyebutkan lokasi penelitian, ada baiknya menyebutkan ciri khusus dari penelitian kepustakaan untuk membedakan seting penelitian kepustakaan dengan penelitian yang lainnya.

Penelitian kepustakaan memiliki beberapa ciri khusus, antara lain; *pertama*, penelitian ini berhadapan langsung dengan teks atau angka, bukan dengan lapangan atau saksi mata (*eyewitness*), berupa kejadian, orang atau benda-benda lain.

Kedua, data bersifat siap pakai (*readymade*), artinya peneliti tidak pergi kemana-mana, kecuali hanya berhadapan langsung dengan sumber yang sudah ada. *Ketiga*, data dalam studi kepustakaan umumnya adalah sumber data sekunder, dalam arti bahwa peneliti memperoleh data dari tangan kedua, bukan asli dari tangan pertama di lapangan. *Keempat*, kondisi data di perpustakaan tidak dibagi oleh ruang dan waktu. (*Mestika Zed: Metode Penelitian Kepustakaan, 2004*)

Berdasarkan ciri di atas, penelitian ini akan dilakukan dengan mengumpulkan data sebanyak mungkin yang didapatkan di perpustakaan yang mengoleksi data-data mengenai strategi komunikasi sistem operasi Windows. Selain itu, data juga ditemukan melalui media *internet* tentang strategi komunikasi, khususnya strategi komunikasi Windows.

1.4.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*Library Research*). Studi kepustakaan adalah segala usaha yang dilakukan oleh peneliti untuk menghimpun informasi yang relevan dengan topik atau masalah yang akan atau sedang diteliti. Sumber-sumber kepustakaan dapat diperoleh dari: buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (skripsi, makalah), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll). Keseluruhan upaya tersebut, dikatakan sebagai upaya Studi Kepustakaan untuk penelitian.

Langkah-langkah dalam melakukan studi kepustakaan yaitu, *pertama*, dengan mencatat semua temuan mengenai konsep strategi komunikasi sistem operasi Windows.

Kedua, mengintegrasikan segala temuan, baik teori atau hasil penelitian dari sumber-sumber bacaan tersebut lalu membandingkannya satu sama lain. *Ketiga*, menganalisis semua temuan bahan bacaan tersebut, berkaitan dengan kekurangan tiap sumber, kelebihan, dan atau hubungan masing-masing tentang wacana yang dibahas didalamnya.

1.4.3 Sumber data

Sumber data dalam penelitian adalah sumber dari mana data didapat dan diperoleh. Sumber data penelitian ini terdiri atas sumber data primer dan primer data sekunder. Data primer adalah data yang diperoleh dari sumber-sumber asli. Sumber data primer didapatkan dari hasil wawancara dengan pengguna Windows. Sedangkan data sekunder merupakan sumber data penelitian yang diperoleh peneliti secara tidak langsung/melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain). Data sekunder dalam penelitian ini didapatkan dari buku, jurnal, majalah, hasil-hasil penelitian (skripsi, makalah), dan sumber-sumber lainnya yang sesuai (internet, koran dll.).

1.4.4 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

- a) Observasi : proses pengamatan terhadap *website* Microsoft. Pengamatan ini mengharuskan peneliti melakukan penelitian secara *online* untuk meneliti strategi komunikasi sistem operasi Windows.
- b) Melakukan wawancara langsung dengan pengguna Windows, khususnya pengguna Windows bajakan.

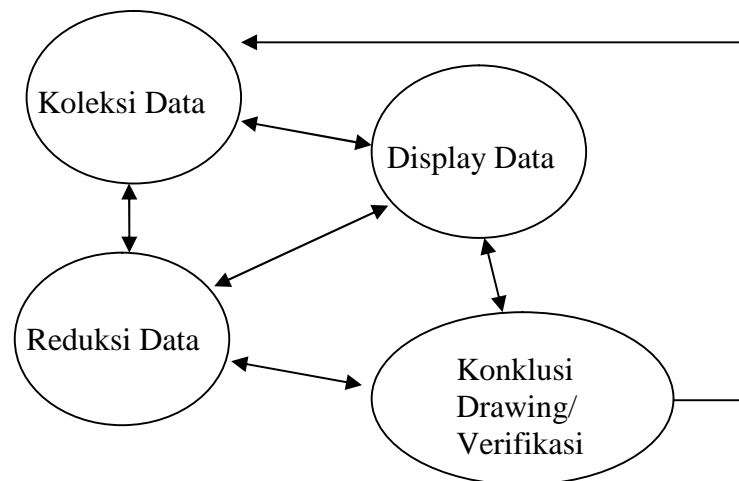
- c) Dokumenter, berupa data gambar yang diperoleh dengan bantuan kamera untuk mengambil gambar pesan-pesan yang disampaikan oleh Microsoft terkait dengan penggunaan Windows bajakan.

1.4.5 Teknik Analisis Data

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis data model Miles and Huberman. Dalam model ini analisis kualitatif dilakukan secara interaktif dan terus menerus sampai dirasa cukup. Aktifitas analisis data model ini antara lain, reduksi data (*data reduction*), display data, dan gambaran konklusi/verifikasi (*conclusion drawing/verification*).

- a. Reduksi Data (*data reduction*), pada tahap awal ini melakukan pemilihan, pemfokusan, penyederhanaan, abstraksi dan pentransformasian data mentah dalam catatan-catatan tertulis. Tujuannya adalah untuk melakukan temuan-temuan yang kemudian menjadi fokus dalam penelitian tersebut.
- b. *Display Data*, tahap ini data yang sudah direduksi kemudian *display* hingga memberikan pemahaman terhadap data tersebut agar bisa menentukan langkah selanjutnya yang akan dilakukan oleh seorang peneliti dalam proses penelitiannya.
- c. Gambaran kesimpulan/verifikasi (*Conclusion drawing/verification*), setelah reduksi data dan *display* data terlaksana, maka dilakukan konklusi atau penarikan kesimpulan dari data yang telah diteliti. Dari kesimpulan tersebut dipaparkan penemuan baru dari penelitian yang dilakukan.

Namun, hasil ini masih bisa diteliti kembali dan kembali dilakukan reduksi, *display* data dan kembali akan menghasilkan konklusi, begitu seterusnya, sebagaimana diilustrasikan dalam gambar 3.1.



Gambar 1.1 Komponen Analisis Data Miles and Hubberman

Pada analisis model ini, satu per satu memiliki interaksi yang bersambung, mulai dari reduksi data hingga konklusi mengalami hubungan keterkaitan masing-masing, dan terus berputar hingga sampai pada tingkat jenuh atau kecukupan dalam penelitian tersebut.

1.4.6 Validasi Data

Validasi data setidaknya ditentukan menggunakan tiga kategori, *pertama*, keterpercayaan, kredibilitas seorang peneliti sangat dipertanyakan, apakah data tepat dalam fokusnya, ketepatan memilih sumber data, dan pelaksanaan metode pengumpulan data.

Analisis data dan interpretasi data, seluruhnya membutuhkan konsistensi satu sama lain. *Kedua*, keteralihan (*transferability*) hasil penelitian yang dikemudian hari dijadikan rujukan kembali pada penelitian yang setema dan dipelajari lebih lanjut oleh peneliti lain. Jika seorang peneliti memahami dan mendapat gambaran yang jelas terhadap hasil penelitian sebelumnya, maka hasil penelitian tersebut sudah memenuhi syarat *transferabilitas*. (*Metode Penelitian Kualitatif, 2012:264*). *Ketiga*, kebergantungan penelitian terhadap data yang didapatkan, dengan kata lain penelitian adalah hasil rekam jejak dari data yang telah ditelusuri di lapangan. *Keempat*, kepastian, adalah menguji keabsahan hasil penelitian terhadap kasus atau fenomena yang sudah terjadi di lapangan, baik secara teoritis atau aplikatif, jika hal tersebut terbukti, maka hasil penelitian bisa dikatakan absah.

1.5. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi kedalam lima bab, yaitu:

Bab pertama Pendahuluan: berisikan pengantar dan penjelasan terhadap masalah yang diteliti. Bab ini terdiri dari: Latar Belakang Masalah, Permasalahan dan Perumusan Masalah, Tujuan dan Kegunaan Penelitian, Metode Penelitian dan Sistematika Pembahasan. Metode Penelitian memberikan penjelasan/gambaran dari langkah-langkah yang digunakan oleh peneliti dalam menjawab rumusan masalah dari penelitian, yang terdiri dari: Setting Penelitian, Jenis Penelitian, Sumber data, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Analisis Data, dan Validasi Data.

Bab kedua Landasan Teori dari penelitian ini, yang berisi: Strategi, Komunikasi, Hambatan Komunikasi. Dalam bab ini dibahas mengenai teori yang digunakan untuk memecahkan/menjelaskan masalah dalam penelitian.

Bab ketiga Tinjauan Umum Obyek Penelitian. Pada bab ini dijelaskan mengenai Profil Perusahaan Microsoft, Sejarah Microsoft dan Microsoft Windows, serta Divisi Produk Microsoft.

Bab keempat adalah Penyajian, Analisis, dan Interpretasi Data. Dalam Pembahasan berisi uraian mengenai kesesuaian teori dengan hasil penelitian, yang meneliti dari segi strategi dan hambatan serta dukungan sistem operasi Windows.

Bab kelima adalah adalah kesimpulan atas hasil penelitian dan saran peneliti terhadap strategi komunikasi sistem operasi Windows.