

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Penggunaan internet di Indonesia semakin lama semakin berkembang. Hal ini dapat dilihat dari dukungan pengembangan infrastruktur dari perusahaan-perusahaan telekomunikasi Indonesia, dimana harga yang ditawarkan untuk pengguna internet Indonesia semakin hari semakin terjangkau. Dari populasi penduduk Indonesia sebesar 237,512,355 yang mana ada sekitar 25,000,000 pengguna internet atau sekitar 10.5% (data Mei 2008 dari APJII) dan telah terpasang sebanyak 241,000 koneksi internet di Indonesia (data per Maret 2008 dari ITU). Dengan demikian, Internet marketing merupakan salah satu peluang yang dapat diambil sebagai salah satu sumber menambah pendapatan dan mencari keuntungan.

Lain halnya pada industri musik. Semenjak ditemukannya musik dalam format *digital* berukuran kecil (MP3), penggunaan internet justru semakin menyebabkan turunnya penjualan kaset dan CD. Hal ini disebabkan munculnya jaringan-jaringan Peer-to-Peer (P2P) atau *file-sharing* seperti Kazaa, LimeWire, dan sebagainya. Dengan jaringan ini seseorang dapat berbagi berbagai file apapun, termasuk musik, secara gratis. Ini mendorong semakin banyaknya pembajakan hak cipta.

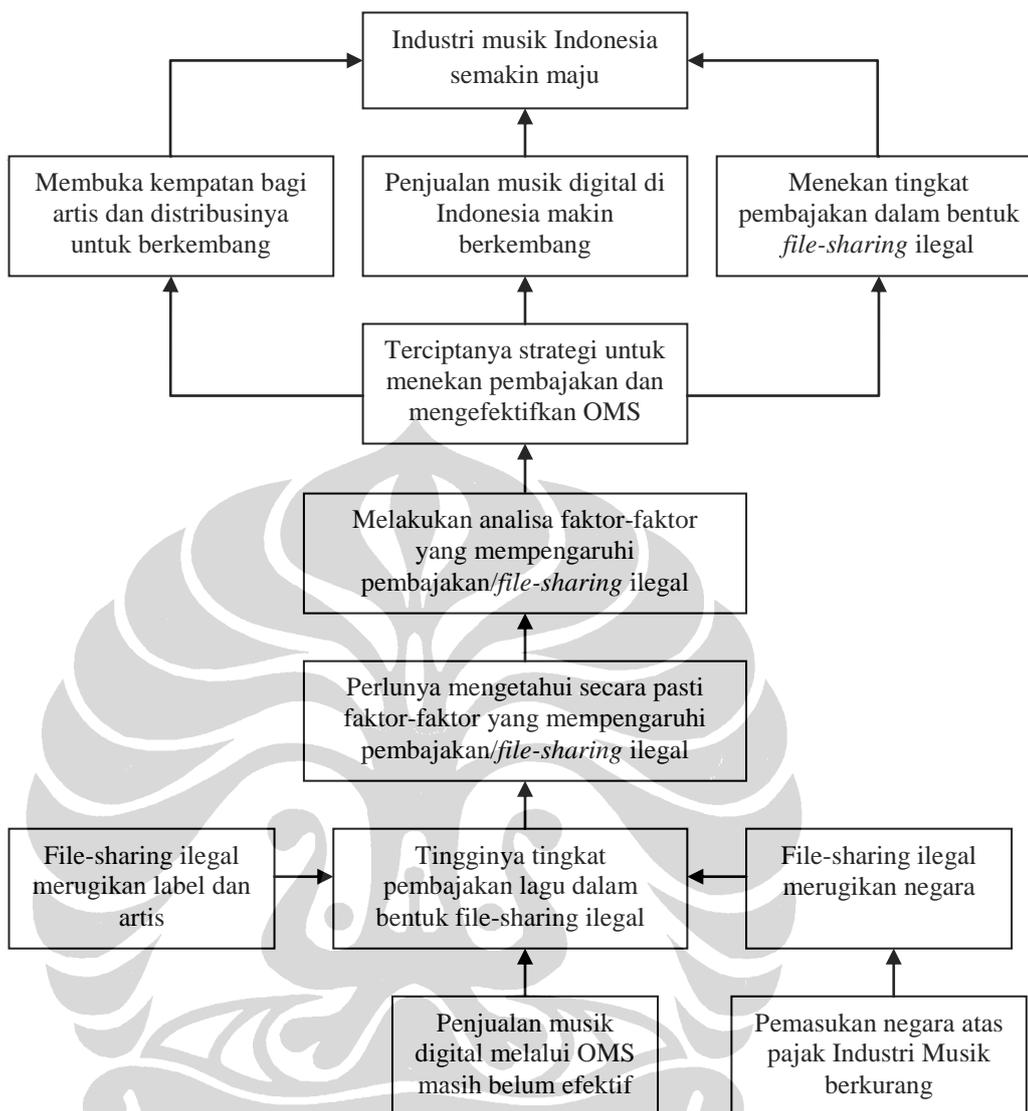
Sebenarnya, telah banyak situs-situs musik *online* yang menjual musik dalam format *digital* seperti Amazon.com, iTunes yang merupakan toko musik *digital online* terbesar di dunia. Namun sayangnya, masyarakat Indonesia belum dapat membeli musik dari situs tersebut dengan alasan Indonesia merupakan salah satu negara dengan tingkat penipuan kartu kredit terbesar di dunia. Harga per file musik digital sebesar 99 *cent* pun dirasa masih terlalu mahal untuk ukuran masyarakat Indonesia.

Di Indonesia sendiri sudah ada beberapa toko musik *digital online* seperti equinox yang merupakan distributor musik-musik Indonesia untuk iTunes (karena itulah disebut iTunes Indonesia); importmusik.com (IM:Port) yang dikembangkan

oleh musisi Indra Lesmana, Anang Hermansyah, dkk; *Digital Beat Store* (DBS) yang juga memiliki gerai yang terletak di BlitzMegaplex Paris van Java, Bandung dan di Grand Indonesia, Jakarta; musicstore.kapanlagi.com dan yang terbaru adalah playmusic.co.id. IM:Port dan DBS menawarkan model harga yang berbeda. Harga yang ditawarkan oleh kedua situs toko musik *online* ini cukup murah yaitu berkisar antara Rp 5000 sampai Rp 10,000. Namun situs-situs ini belum begitu populer di telinga masyarakat Indonesia. Situs-situs ini masih kalah bersaing dengan jaringan P2P yang jelas-jelas ilegal dan rentan akan adanya penyusupan *spyware*, *adware* serta *malicious code* yang dapat menyebabkan di ambil alihnya sebuah sistem komputer.

Pendistribusian file musik digital dengan cara *file-sharing* ilegal, yaitu melalui jaringan P2P, jelas melanggar undang-undang hak cipta. Karena dalam hal ini pelaku telah melakukan kegiatan penggandaan atau pebanyakan sebuah karya rekam tanpa izin. Ada konsekuensi hukuman berupa hukuman penjara maupun denda bagi yang melanggar. Sebagaimana disebutkan di Pasal 72 ayat 1 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, "Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah)". Namun demikian, masih banyak masyarakat yang melakukan hal tersebut. Menurut Wendy Putranto dari Majalah Rolling Stone Indonesia, sebagai industri yang menciptakan, menampilkan, mempromosikan, melindungi dan melestarikan budaya musik maka industri musik di Indonesia yang telah menyumbangkan pajak dan devisa besar bagi negara serta membuka jutaan lapangan pekerjaan di negara ini sudah selayaknya diselamatkan dari kehancuran. Sehubungan dengan permasalahan tersebut, maka perlu dilakukan penelitian untuk mengidentifikasi dan memodelkan faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM).

1.2 DIAGRAM KETERKAITAN MASALAH



Gambar 1.1. Diagram Keterkaitan Masalah

1.3 PERUMUSAN MASALAH

Dari uraian di atas, maka perumusan masalahnya adalah perlunya dilakukan penelitian untuk mengidentifikasi dan memodelkan faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal dengan menggunakan *Structural Equation Modeling* (SEM).

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini antara lain:

1. Mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembajakan dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal.
2. Memodelkan hubungan antar faktor-faktor tersebut dengan *Structural Equation Modelling* (SEM).

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian ini antara lain:

1. Menjadi masukan bagi perusahaan rekaman dalam mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pembajakan dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal.
2. Menjadi masukan bagi perusahaan rekaman dalam menentukan strategi maupun kebijakan perusahaan ke depan yang sesuai dengan kebutuhan pelanggan untuk menekan tingkat pembajakan dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal.
3. Menjadi masukan bagi pemerintah dalam membuat kebijakan untuk menekan tingkat pembajakan musik dalam bentuk *file-sharing* secara ilegal.

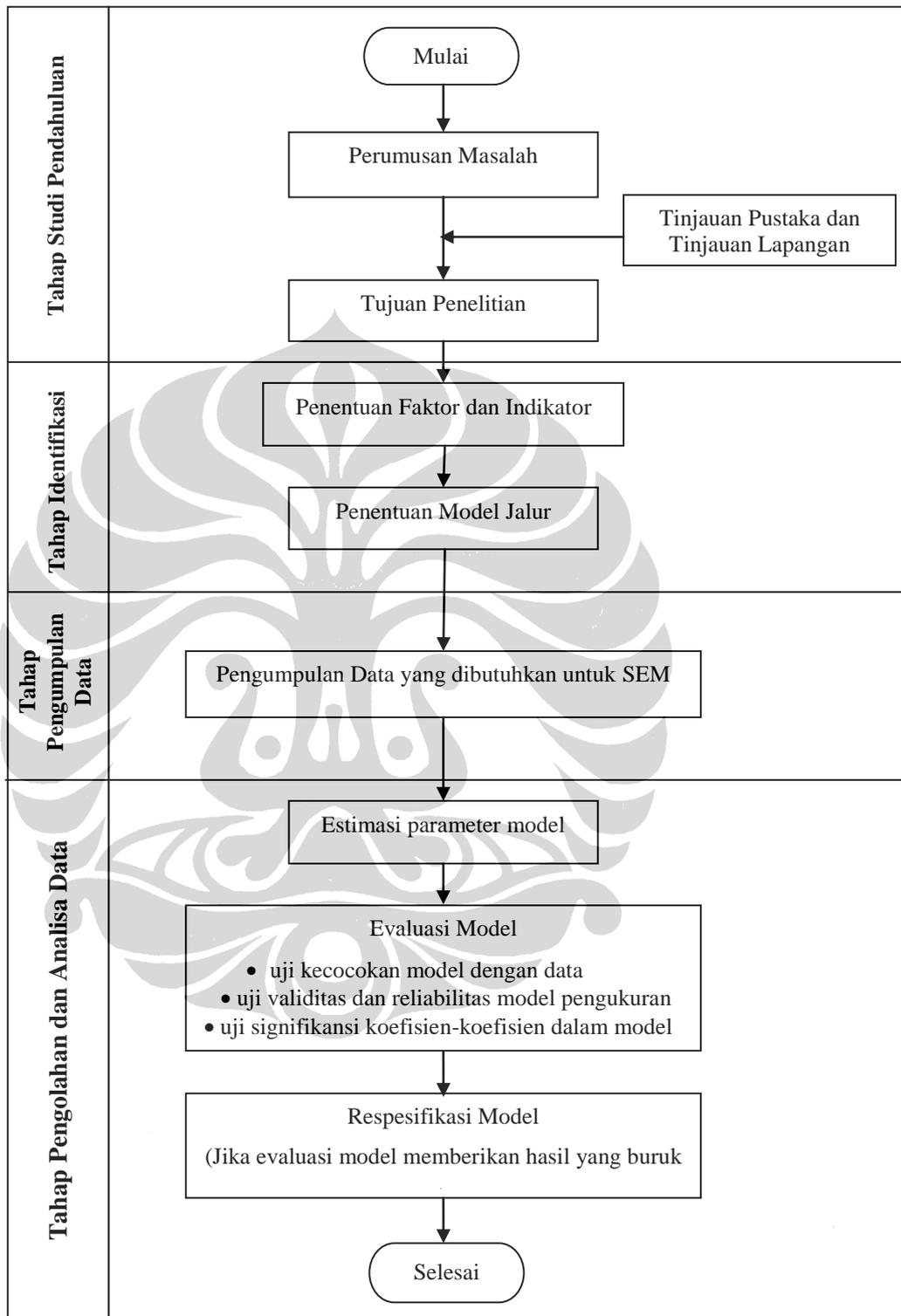
1.6 BATASAN MASALAH

Batasan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah :

- Musik digital yang diteliti dalam penelitian ini adalah musik digital *full-track* yang diperoleh dengan cara *online*,
- Responden yang digunakan dalam penelitian ini adalah para pengguna internet yang suka mengunduh file musik *digital*.

1.7 METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa tahap, yaitu :



Gambar 1.2. Metodologi Penelitian

- **Tahap Studi Pendahuluan**, meliputi :

1. Perumusan Masalah yang akan diteliti,
 2. Tinjauan Pustaka dan Tinjauan Lapangan,
 3. Perumusan Tujuan Penelitian.
- **Tahap Identifikasi**, meliputi :
 1. Penentuan faktor yang mempengaruhi pembajakan
 2. Penentuan indikator dari faktor tersebut
 3. Pembentukan model penelitian dengan *Structural Equation Modelling*.
Tahap ini terdiri dari pembentukan model struktural antar faktor-faktor yang diperoleh dari tahap 1.
 - **Tahap Pengumpulan Data**, meliputi :
Pengumpulan data yang dibutuhkan untuk *structtural equation model* dengan menyebarkan kuesioner kepada responden,
 - **Tahap Pengolahan dan Analisa data**, meliputi :
 1. Melakukan estimasi untuk memperoleh nilai dari parameter-parameter yang ada di dalam model. Tahap ini berkaitan dengan estimasi terhadap model untuk menghasilkan nilai-nilai parameter dengan menggunakan salah satu metode estimasi.
 2. Melakukan evaluasi terhadap model. Tahap ini berkaitan dengan pengujian kecocokan antara model dengan data, validitas dan reliabilitas model pengukuran, dan signifikansi koefisien-koefisien dari model struktural.
 - **Tahap Pengambilan Kesimpulan.**

1.8 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan tesis ini adalah sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

Bab ini menjelaskan secara singkat mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, batasan masalah, metodologi penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II Landasan Teori

Bab ini menjelaskan mengenai landasan teori atau studi literatur yang membahas teori perilaku konsumen, dan teori *structural equation modeling* (SEM).

Bab III Pengumpulan Data

Bab ini menjelaskan tahap-tahap penelitian yang terdiri atas tahap identifikasi variabel (faktor), perumusan model dan pengumpulan data

Bab IV Pengolahan dan Analisa Data

Bab ini membahas pengolahan data mulai dari analisis deskriptif, pemeriksaan data hilang dan nilai ekstrim, uji kenormalan data, estimasi model, evaluasi hasil estimasi model hingga respesifikasi model jika diperlukan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang didapat dari bab sebelumnya dan merekomendasikan beberapa saran yang diperlukan untuk kesempurnaan penelitian yang serupa di masa yang akan datang.

