ANALISIS FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP NIAT DAN PERILAKU PEMBAJAKAN *PLATFORM* HIBURAN DIGITAL DI INDONESIA

TESIS

Dosen Pengampu:

Arif Hartono S.E., M.Ec., Ph.D.

Disusun oleh:

Nama	: Luthfan Lazauardi
Nomor Induk Mahasiswa	: 21911022
Program Studi	: Magister Manajemen
Bidang Konsentrasi	: Pemasaran

ACC ujian pendadaran (27/04/2023)

Arif Hartono, PhD

PROGRAM STUDI MANAJEMEN PROGRAM MAGISTER

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

2023

TESIS

Ditulis dan diajukan untuk memenuhi syarat ujian akhir guna memperoleh gelar magister di Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika, Universitas Islam Indonesia



Disusun oleh:

Nama	: Luthfan Lazauardi
Nomor Induk Mahasiswa	: 219111022
Program Studi	: Magister Manajemen
Bidang Konsentrasi	: Pemasaran

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS BISNIS DAN EKONOMIKA

2023

PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME

"Dengan ini saya menyatakan bahwa dalam tesis ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar magister di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian hari terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, saya sanggup menerima hukuman/sanksi apapun sesuai peraturan yang berlaku."

Yogyakarta, 02 Mei 2023

Penulis,



Luthfan Lazauardi

HALAMAN PENGESAHAN TESIS

Disusun oleh:

Nama	: Luthfan Lazauardi
Nomor Mahasiswa	: 21911022
Program Studi	: Magister Manajemen
Bidang Konsentrasi	: Pemasaran

Yogyakarta, Maret 2023

Telah disetujui dan disahkan oleh

Dosen Pembimbing,

Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D.

HALAMAN PENGESAHAN

Yogyakarta,

Telah diterima dan disetujui dengan baik oleh :

Dosen Penguji I	Dosen Penguji II
Arif Hartono, SE., M.Ec., Ph.D.	Drs. Anas Hidayat, MBA., Ph.D.

BERITA ACARA UJIAN TESIS

Pada hari Senin tanggal 15 Mei 2023 Program Studi Magister Manajemen, Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia telah mengadakan ujian tesis yang disusun oleh :

LUTHFAN LAZAUARDI

No. Mhs. : 21911022

Konsentrasi : Manajemen Pemasaran

Dengan Judul:

ANALISIS FAKTOR YANG BERPENGARUH TERHADAP NIAT DAN PERILAKU PEMBAJAKAN PLATFORM HIBURAN DIGITAL DI INDONESIA

Berdasarkan penilaian yang diberikan oleh Tim Penguji,
maka tesis tersebut dinyatakan **LULUS**

Penguji I	Penguji II
Arif Hartono, SE., M.Ec., Ph.D.	Drs. Anas Hidayat, MBA., Ph.D.

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Manajemen,

Anjar Priyono, SE., M.Si., Ph.D

HALAMAN PERSEMBAHAN

Syukur Alhamdulillah atas kehadirat Allah Subhanahu wa ta'ala atas limpahan Rahmat dan Hidayah-Nya sehingga karya sederhana ini dapat terselesaikan.

Persembahan kecil bagi Ayahanda dan Ibunda :

SUHARI

dan

YUNI MARJURIE M.

Atas segala doa, semangat, nasihat, kesabaran, pengorbanan dan kasih sayang yang tak terhingga.

MOTTO

“Sesungguhnya Allah tidak mengubah keadaan sesuatu kaum sehingga mereka mengubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri”

(Q.S Ar-Ra’d:11)

“Waktu ibarat pedang, jika engkau tidak menebasnya maka ialah yang akan menebasmu, jiwamu jika tidak kau sibukkan di dalam kebenaran maka ia akan menyibukkanmu dalam kebatilan"

(Al-Imam Ibnul Qoyyim rahimahullah)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku dan niat individu untuk membajak materi digital dan menawarkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku pembajakan dengan pendekatan *Theory of Planned Behaviour* (TPB), khususnya pada pembajakan *platform* hiburan di Indonesia. Data dalam penelitian ini adalah data primer dengan menggunakan kuesioner online kepada 200 responden. Jenis analisis SEM yang digunakan pada penelitian ini adalah *Partial Least Square* atau PLS-SEM.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa …. Temuan pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan literatur tambahan pada studi terkait bagaimana niat pembajakan digital memengaruhi perilaku pembajakan digital yang didasari oleh *Theory of Planned Behaviour* (TPB) khususnya pembajakan digital pada *platform* hiburan, serta dapat dimanfaatkan sebagai bahan pengambilan keputusan oleh para manajer perusahaan terkait masalah pembajakan digital pada *entertainment platform.*

Revisi sampe dengan hasil temuannya!!!

Kata kunci: *Theory of Planned Behaviour (TPB),* Pembajakan digital, Perilaku pembajakan digital, Indonesia

ABSTRACT

This study aims to identify the factors that influence individual behavior and intentions to pirate digital material and offer a better understanding of piracy behavior using the Theory of Planned Behavior (TPB), particularly on entertainment platform piracy in Indonesia. The data in this study are primary data using online questionnaires to 200 respondents. The type of SEM analysis used in this study is Partial Least Square or PLS-SEM.

The results of this study indicate that…. The findings in this study are expected to provide additional literature on studies related to how digital piracy intentions affect digital piracy behavior based on the Theory of Planned Behavior (TPB), especially digital piracy on entertainment platforms, and can be used as material for decision making by company managers regarding issues digital piracy on entertainment platforms.

Kata kunci: *Theory of Planned Behaviour (TPB), Digital piracy, Digital piracy behavior, Indonesia*

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warrahmatullah Wabarakatuh

Alhamdulillahi Rabbil'alamin, puji syukur penulis haturkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berbagai rizki dan karunia-Nya yang tak terhingga. Hanya karena-Nya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir dengan judul "Analisis Faktor Yang Berpengaruh Terhadap Niat dan Perilaku Pembajakan *Platform* Hiburan Digital di Indonesia".

Penulis menyadari dalam menyelesaikan tugas akhir ini, penulis tidak lepas dari bimbingan, dorongan dan dukungan berbagai pihak baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan setinggi- tingginya kepada:

1. Bapak Arif Hartono, S.E., M.Ec., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing tesis yang telah banyak berjasa dalam memberikan ilmu dan pelajaran selama proses penyusunan tesis. Terima kasih atas kesabaran yang telah diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis ini
2. Ayahanda Suhari dan Ibunda Yuni Marjurie M. selaku orang tua penulis yang selalu memberikan doa dan dukungan yang tak terhingga.
3. Luthfan Lazauardi, diriku sendiri yang telah berjuang melawan berbagai hal sampai titik ini. Kamu hebat!

4. Feisal Hilman, Ria Sherliana, dan Daffa Almer Dzaki selaku kakak, adik dan keluarga yang selalu menemani dan memberikan banyak saran dalam penulisan ini.
5. Shalazandyan Kresna Jumelano selaku rekan perjuangan selama tiga tahun yang selalu mendengar keluh kesah dan memberikan dukungan dalam menyelesaikan perkuliahan.
6. Shabrina Nur Annisa selaku teman kerja, berjuang dan melewati berbagai hal yang selalu memberikan dukungan dan motivasi.

Kepada segala pihak yang telah membantu dalam penulisan tugas akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas dukungan baik materiil dan immaterial yang telah diberikan. Penulis memang tidak mampu menyebutkan satu persatu, tetapi Allah selalu mampu membalas kebaikan kalian semua.

Wassalamu'alaikum Warahmatullah Wabarakatuh.

Yogyakarta, 09 Maret 2023

Penulis,

Luthfan Lazauardi

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL .....**Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN JUDUL.....**Error! Bookmark not defined.**
PERNYATAAN BEBAS PLAGIARISME.....**Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PENGESAHAN TESIS iv
BERITA ACARA UJIAN TUGAS AKHIR TESIS ..... **Error! Bookmark not defined.**
HALAMAN PERSEMBAHAN vii
MOTTO 7
ABSTRAK 8
ABSTRACT i8
KATA PENGANTAR x
DAFTAR ISI xii
DAFTAR TABEL xiviv
DAFTAR GAMBAR 15
BAB I PENDAHULUAN 17
1.1. Latar Belakang Masalah 17
1.2. Rumusan Masalah 256
1.3. Tujuan Penelitian 27
1.4. Manfaat Penelitian 28
BAB II KAJIAN PUSTAKA 29
2.1. Landasan Teori dan Perumusan Hipotesis 29
2.2. Model Penelitian 39
BAB III METODE PENELITIAN 39
3.1. Lokasi Penelitian 39
3.2. Populasi dan Sampel 39
3.2.1. Populasi 39
3.2.2. Sampel 39
3.3. Variabel Penelitian dan Operasional Variabel 40
3.3.1. Variabel Penelitian 40

3.3.2. Operasional Variabel 42
3.4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data 46
3.5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian 46
3.5.1. Uji Validitas 47
3.5.2. Uji Reliabilitas 49
3.6. Teknik Analisis Data 49
3.6.1. Analisis Deskriptif 49
4.6.2. Analisis Statistik Inferensial 51
BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN .....
4.1. Analisis Deskriptif Karakteristik Responden .....
4.2 Analisis Deskriptif terhadap Variabel .....
4.3. Analisis Statistik .....
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....
5.1. Kesimpulan .....
5.2. Implikasi Manajerial .....
5.3. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi Penelitian .....
Daftar Pustaka .....
Lampiran .....

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Hasil Uji Validitas..... 48
Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas..... 47
Tabel 3.4 Tabel Kriteria Penilaian Variabel..... 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Model Penelitian..... 39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pembajakan digital telah menjadi isu ekonomi global (Eisend, 2019). Saat ini, ada jutaan orang di seluruh dunia yang secara ilegal menyalin dan mendistribusikan jutaan karya secara *online* (Fisk, 2011). Setiap apapun yang terhubung ke internet merupakan alat yang sempurna untuk menyalin, menyimpan, dan mendistribusikan informasi (Fisk, 2011).

Indonesia telah mengalami peningkatan jumlah pengguna *platform* bajakan, hal tersebut telah dilaporkan dalam riset yang dilakukan oleh Akamai Technologies, Inc. yang bertajuk *Pirates in the Oufield* yang dilaksanakan pada Januari-September 2021. Menyentuh jumlah pengunduhan dan *streaming* ilegal pada *platform* film di angka 82 miliar selama kurun waktu tersebut sehingga menjadikan hal tersebut perlu diperhatikan lebih jauh, apalagi pada penelitian tersebut Indonesia telah memasuki 10 besar peringkat pengguna terbanyak di dunia dengan jumlah 3,5 miliar kunjungan.

Adanya pembajakan digital telah merugikan banyak pihak, bukan hanya pencurian karya semata saja. Pembajakan digital berdampak besar pada perekonomian suatu negara, dengan sebagian besar penelitian menemukan bahwa pembajakan merugikan penjualan, tingkat pembajakan yang lebih rendah kemungkinan besar berarti lebih banyak pendapatan,

pekerjaan, dan pajak (Meireles dan Campos, 2019). Dampak lain juga terjadi pada kehidupan mereka yang terlibat pada produksi karya kreatif yang kita nikmati. Cronan dan Rafee (2008) meneliti pembajakan dan kekayaan intelektual sebagai beberapa isu utama yang dihadapi profesional saat ini.

Indonesia memiliki prevalensi pembajakan digital yang tinggi (Hati *et al.*, 2020). Pada tahun 2020, Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) telah melaporkan bahwa pembajakan film di Indonesia saja (belum termasuk musik dan karya lainnya) telah merugikan industri hiburan Indonesia sebesar 5 triliun rupiah pertahunnya atau 348,8 juta dollar AS. Banyak dari kita yang menganggap permasalahan tersebut hanyalah masalah kecil, padahal konsumen juga dapat terpapar konten berbahaya dan serangan siber mulai dari *phising*, *malware*, *botnets*, *ransomware*, dan pencurian identitas. Bahkan, Menurut Deputi Fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual dan Regulasi Badan Ekonom Kreatif (Bekraf), Ari Juliano Gema, pada tahun 2022 nilai kerugian dari pembajakan film bisa mencapai 100 triliun per tahunnya diiringi dengan data berdasarkan hasil riset Lembaga Penyelidik Ekonomi dan Masyarakat (LPEM) Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia pada tahun 2018 dengan potensi kerugian karena pengunduhan konten digital secara ilegal mencapai 1,5 triliun lebih (data diambil dari 4 kota yaitu Jakarta, Medan, Bogor dan Deli Serdang). Menurut Pham *et al.*, (2019) menambahkan bahwa memang benar Indonesia memiliki tingkat penjualan produk digital bajakan yang tinggi.

Perdagangan palsu atau perdagangan yang melanggar telah menjamur secara global karena faktor penawaran dan permintaan (Garas *et al.,* 2022). Pembajakan digital mengacu pada penyalinan, pengunduhan, atau pembelian file berhak cipta tanpa izin eksplisit dari pemegang hak cipta (Eisend, 2019). *Digital piracy* didefinisikan sebagai konsumsi salinan ilegal layanan digital (Taylor, 2012). Menurut Pham *et al.,* (2019) perilaku pembajakan digital didefinisikan sebagai konsumsi salinan ilegal produk atau layanan digital, seperti *e-book*, perangkat lunak, musik, video. Perilaku ini terbukti sebagai aktivitas berbahaya dan menjadi utas bagi berbagai industri. Mengunduh produk bajakan di internet bukanlah tugas yang sulit dan dapat diselesaikan dalam waktu kurang dari satu menit (Hati *et al.*, 2020). Kebanyakan orang tidak akan pernah mencuri sesuatu yang bukan milik mereka. Namun, mereka masih menikmati karya atau aplikasi tanpa izin dan lisensi resmi. Mereka tidak menganggap tindakan tersebut ilegal, karena aktivitas ini tidak melibatkan hak milik produk secara fisik. (Sahni dan Gupta, 2019)

Pada dasarnya, konsumen dapat membedakan mana produk yang legal maupun ilegal. Namun, keputusan pembelian tentunya sebagian besar berasal dari niat konsumen (Pham *et al.,* 2019). Niat memiliki unsur-unsur yang memengaruhi perilaku (Owusu *et al.,* 2018). Menurut Eisend (2019) niat merupakan prediktor terbaik dari perilaku. Jika melihat langkah-langkahnya, niat adalah perilaku kehendak yang didasarkan pada pilihan sadar, yang menyiratkan pembentukan niat untuk melakukan sesuatu

(Taylor, 2012). Hal tersebut telah dibuktikan oleh beberapa penelitian terdahulu yang menemukan adanya hubungan positif antara variabel niat terhadap perilaku seperti Cronan dan Rafee (2008); Koklic (2016); Choi dan Suh (2022).

Dalam beberapa tahun terakhir, fenomena pembajakan digital telah menjadi pembahasan dalam penelitian empiris. Mayoritas penelitian terdahulu tersebut menggunakan *Theory of Planned Behaviour* (TPB) untuk memahami mengapa konsumen terlibat dalam pembajakan digital (Koay *et al.,* 2021). Menurut Choi dan Suh (2022) TPB sering dipelajari dalam kaitannya dengan perilaku tidak etis dan ilegal. TPB sering diverifikasi sebagai model teoretis untuk memprediksi perilaku penggunaan konten atau pembajakan digital. TPB mengusulkan bahwa perilaku tertentu ditentukan oleh niat untuk melakukan perilaku yang diprediksi oleh beberapa faktor yaitu manfaat yang dirasakan, ketakutan akan konsekuensi hukum, kemungkinan hukuman yang dirasakan, kewajiban moral, sikap, norma subjektif dan kontrol perilaku yang dirasakan (Arli dan Tjiptono, 2016). Beberapa penelitian terkait pembajakan digital telah dilakukan dengan menggunakan *Theory Planned Behavior* sebagai teori yang digunakan (misalnya Pham *et al.,* 2019; Hati *et al.,* 2019; Koay *et al.,* 2020; Olivero *et al.,* 2019; Meireles dan Campos, 2019; dan Koay *et al.,* 2022).

Model TPB dikembangkan oleh Ajzen (1991), model tersebut mengemukakan tiga faktor yang memengaruhi niat dan perilaku seseorang,

yaitu sikap (*attitude*), norma subjektif (*subjective norm*), dan kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*).

Norma subjektif menjadi salah satu bagian dari TPB. Secara luas, menurut Sahni dan Gupta (2019), norma merupakan suatu prinsip tindakan yang benar yang mengikat para anggota kelompok dan berfungsi untuk membimbing, mengendalikan, atau mengatur perilaku yang pantas dan dapat diterima. Sedangkan norma subjektif merupakan persepsi pribadi tentang apakah penting baginya setuju dengan tindakan itu atau tidak (Pham *et al.*, 2019). Norma subjektif dikembangkan berdasarkan pengaruh orang-orang di sekitar individu seperti keluarga, teman, dan kolega. Faktor sosial seperti norma, nilai, dan aturan yang diadopsi oleh masyarakat dapat memengaruhi niat seseorang untuk membajak perangkat lunak (Hati *et al.*, 2019). Hati *et al.*, (2019) menambahkan norma subjektif memiliki pengaruh kuat pada kelompok pembajakan, yang menunjukkan bahwa keluarga harus membesarkan anak dan mendidiknya dengan keyakinan yang selaras dengan konsep moralitas. Penelitian terdahulu telah menemukan hasil bahwa norma subjektif berhubungan positif dengan niat untuk membajak produk digital (Meireles dan Kampos, 2019; Kasber *et al*., 2022; Hati *et al.*, 2020 Jose *et al.*, 2021; Sayal dan Singh, 2020).

Sikap merupakan salah satu bagian TPB, sikap adalah evaluasi umum yang bertahan lama terhadap sesuatu yang mewakili bagaimana perasaan konsumen tentang produk, layanan, dan perusahaan (Lake, 2019). Sikap pada penelitian ini mengacu pada bagaimana pengguna mengevaluasi

pembajakan digital dan produk bajakan (Eisend, 2019). Sikap seseorang terhadap perilaku tertentu merupakan perasaan atau pemikirannya, baik hal yang baik maupun buruk terhadap perilaku tersebut (Hati *et al.*, 2020). Beberapa penelitian terdahulu menemukan hasil bahwa sikap memiliki hubungan positif terhadap niat untuk melakukan pembajakan digital misalnya Sayal dan Singh, (2020); Pham *et al.*, (2019) dan Tseng *et al.*, (2020).

Arli dan Tjiptono (2016) menjelaskan bahwa TPB menambahkan determinan lain dari niat perilaku, yaitu *perceived behavioral control* (seberapa mudah melakukan perilaku). Menurut TPB, apakah suatu perilaku dapat berhasil dieksekusi tergantung pada kemampuan pelaku untuk melakukan perilaku yang diinginkan. Jika menurutnya perilaku tersebut dapat dilakukan dengan mudah tanpa hambatan, maka hal itu akan meningkatkan niat orang tersebut untuk melakukan perilaku tersebut (Koay *et al.*, 2020). Penelitian terdahulu telah menemukan bahwa kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat konsumen untuk membajak produk digital (misalnya, Jose *et al.*, 2021; Sayal dan Singh. 2020; Pham *et al.*, 2020; Koay *et al.*, 2020; Olivero *et al.*, 2019; Meireles dan Campos, 2019; Tseng *et al*, 2020).

Selain itu, Koay *et al.*, (2020) menambahkan bahwa kewajiban moral *(moral obligation)* dapat dimasukkan dalam TPB sebagai variabel pendukung dari sikap untuk menjelaskan perilaku tidak etis.

Beberapa penelitian memodelkan kewajiban moral sebagai variabel langsung dari niat. Hal tersebut didukung oleh beberapa penelitian terdahulu yang terkait pengaruh kewajiban moral terhadap niat pembajakan yang menunjukkan hasil signifikan (misalnya, Meireles dan Campos (2019); Koay *et al.*, 2020; Si *et al.*, 2020; Tan *et al*, 2017; Xu *et al*, 2019). Tindakan individu sebagian besar diatur oleh keyakinan moral mereka. Oleh karena itu, keyakinan moral terhadap tindakan yang salah dapat mencegahnya untuk melakukan pembajakan. Misalnya, jika ada perasaan bersalah, maka mereka akan mencegah untuk terlibat dalam pembajakan (Sahni dan Gupta, 2019).

Diyakini bahwa individu memperlakukan pencurian online secara berbeda dari pencurian fisik. Sebuah studi yang dilakukan oleh *Federation Against Software Theft* (FAST) mempertanyakan pandangan publik tentang masalah pencurian perangkat lunak online, dan hasilnya menunjukkan bahwa delapan dari sepuluh orang tidak akan melaporkan rekannya atas pencurian perangkat lunak online, namun dengan persentase orang yang sama, mereka akan melaporkan tindakan pencurian langsung. Hal ini menunjukkan contoh *morality gap* dalam hal pembajakan digital (Sahni dan Gupta, 2019).

Untuk lebih memahami mengapa perilaku pembajakan digital terjadi dan apa yang memengaruhi niat seseorang untuk melakukan pembajakan, peneliti harus menentukan faktor apa yang memengaruhi niat untuk melakukan pembajakan, serta perilaku pembajakan itu sendiri. Untuk

itu, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang memengaruhi perilaku dan niat individu untuk membajak materi digital dan menawarkan pemahaman yang lebih baik tentang perilaku pembajakan.

Pembajakan perangkat lunak telah menjadi perhatian utama dalam beberapa tahun terakhir dan menjadi topik studi penelitian menarik. Penggunaan *Theory of Planned Behavior* terkait pembajakan digital pada penelitian ini mengembangkan penelitian terdahulu yang membahas kontribusi utama penyebab niat dan perilaku pembajakan digital, salah satunya Indonesia. Negara-negara dengan pendapatan rata-rata rendah dan tingkat pengangguran tinggi sangat rentan terhadap pembajakan digital (Arli dan Tjiptono, 2016) Bagi rata-rata orang Indonesia, pembajakan digital mungkin tidak lagi dianggap sebagai tindakan yang tidak etis atau tidak bermoral, bahkan sudah menjadi hal yang lazim di Indonesia (Koay *et al.,* 2022). Koay *et al.,* (2022) mencatat bahwa masih banyak orang Indonesia yang menganggap bahwa membeli adalah legal, tetapi menjual produk bajakan adalah ilegal. Konsumen terlibat dalam pembajakan digital ketika dianggap menghasilkan berbagai manfaat, seperti hemat waktu, hemat biaya, dan kenyamanan. Misalnya, ketika produk digital asli dijual dengan harga tinggi, pembajakan digital tampaknya menjadi alternatif yang menarik bagi anak muda di Indonesia yang daya belinya rendah untuk mendapatkan produk digital (Koay *et al.,* 2022).

Koay *et al.*, (2022) telah melakukan penelitian dengan menggunakan model TPB yang berfokus pada niat pembajakan digital di kalangan anak muda di Indonesia. Hal tersebut juga telah dilakukan oleh Hati *et al.*, (2020) di mana penelitian pembajakan digital di Indonesia pada objek *E-Textbook.* Pada pembaharuannya, penelitian ini mengadopsi perilaku pembajakan digital menjadi salah satu variabel dependen yang didasari oleh beberapa faktor *Theory Planned Behavior* melalui niat pembajakan digital yang berfokus pada objek media hiburan *online* yang diadopsi dari penelitian sebelumnya yaitu Pham *et al.*, (2019) dan Koay *et al.*, (2022).

Pembajakan digital sama dengan mencuri, yang dapat merugikan industri kreatif global dan nasional serta menurunkan motivasi perusahaan untuk berinvestasi lebih lanjut dalam pengembangan produk digital yang lebih baik (misalnya perangkat lunak, musik, film, *e-book*, *game*) karena kehilangan keuntungan dari lisensi yang dimiliki (Koay *et al.*, 2020). Pada penelitian yang dilakukan oleh Olivero *et al.*, (2019) Sebanyak 78% responden telah menggunakan perangkat lunak dan situs web untuk mengunduh materi digital yang dilindungi oleh hak cipta. Mereka terutama mengunduh musik (58%), film (45%), perangkat lunak (23%), dan e-book (7%). Angka tersebut menggambarkan bahwa pembajakan digital pada media hiburan *online* sangatlah tinggi, hal tersebut didukung oleh penelitian Hati *et al.*, (2020) yang menyarankan pembaharuan penelitian pembajakan digital pada objek media hiburan *online*. Industri musik Indonesia

mengalami kerugian keseluruhan sebesar 90 persen dari pasar karena pembajakan dalam segala bentuk (yaitu fisik, internet, dan seluler) (Arli dan Tjiptono, 2016). Arli dan Tjiptono (2016) mencatat bahwa perkiraan Asosiasi Industri Rekaman Indonesia bahwa sekitar enam juta orang di Indonesia terlibat dalam pengunduhan ilegal, yang merugikan perusahaan rekaman sebesar US$1,65 juta per hari. Maka dari itu, penelitian ini akan ada kebaruan di mana pembajakan digital pada objek ranah media hiburan *online* yaitu musik dan perfilman seperti Viu, Netflix, Spotify, Joox, *website* film bajakan (IndoXXI, LK21) dan lainnya yang akan menjadi objek penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis melakukan penelitian tentang *Theory of Planned Behavior* (TPB) untuk menganalisis perilaku pembajakan digital yang dipengaruhi oleh *attitude, subjective norm, perceived behavioral control* dan *moral obligation* serta dimediasi oleh niat untuk melakukan pembajakan digital pada media hiburan *(entertainment) online.*

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, terdapat lima permasalahan yang dapat dirumuskan untuk penelitian ini, yaitu:

1. Apakah norma subjektif berpengaruh terhadap niat pembajakan digital pada media hiburan *online*?
2. Apakah sikap berpengaruh terhadap niat pembajakan digital pada media hiburan *online*?

3. Apakah kontrol perilaku yang dirasakan berpengaruh terhadap niat pembajakan digital pada media hiburan *online*?
4. Apakah kewajiban moral berpengaruh terhadap niat pembajakan digital pada media hiburan *online*?
5. Apakah niat pembajakan digital berpengaruh terhadap perilaku pembajakan digital pada media hiburan *online*?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh norma subjektif terhadap niat pembajakan digital
2. Untuk menguji dan menganalisis pengaruh perilaku terhadap niat pembajakan digital.
3. Untuk menguji dan menganalisis kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat pembajakan digital.
4. Untuk menguji dan menganalisis kewajiban moral terhadap niat pembajakan digital.
5. Untuk menguji dan menganalisis niat pembajakan digital terhadap perilaku pembajakan digital.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan literatur tambahan pada studi terkait bagaimana niat pembajakan digital memengaruhi perilaku pembajakan digital yang didasari oleh *Theory of Planned Behaviour* (TPB) khususnya pembajakan digital pada *platform* hiburan. Sehingga, penelitian ini diharapkan dapat berkontribusi pada penambahan literatur, memperluas pengetahuan serta menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya, khususnya dengan variabel perilaku pembajakan digital, niat pembajakan digital, kewajiban moral, norma subjektif, kontrol perilaku yang dirasakan, dan sikap.

2. Manfaat Praktis

   Selain itu, hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai acuan dalam pengambilan keputusan oleh para manajer perusahaan terkait masalah pembajakan digital pada *entertainment platform*. Selain itu, hasil penelitian ini juga menjadi acuan strategi guna mencapai kinerja pemasaran yang lebih efektif dan efisien terkait penanganan pembajakan digital pada *entertainment platform*.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori dan Perumusan Hipotesis

2.1.1. *Theory of Planned Behavior* (TPB)

Menurut Owusu *et al.,* (2018), TPB adalah model yang diperluas dari *Theory of Reasoned Action* (TRA). TRA bergantung pada proposisi bahwa perilaku seseorang ditentukan oleh niat perilaku orang tersebut untuk melakukan perilaku tersebut. TRA dan TPB merupakan teori yang paling banyak digunakan untuk menilai pengambilan keputusan konsumen (Kasber *et al.,* 2022). Kedua teori tersebut banyak digunakan dalam studi empiris karena pemahaman mereka tentang bagaimana konsumen berperilaku serta upaya mereka dalam menjelaskan dan memprediksi perilaku individu (Kasber *et al.,* 2022).

TPB menjelaskan bahwa niat untuk melakukan perilaku tertentu adalah anteseden langsung dari perilaku apa pun, ini berarti niat yang lebih besar dikaitkan dengan upaya superior oleh individu untuk melakukan perilaku tersebut. (Meireles dan Campos, 2019). Menurut Pham *et al.*, (2019) Model TPB dikembangkan oleh Ajzen (1991), model tersebut mengemukakan tiga faktor yang memengaruhi niat dan perilaku seseorang, yaitu sikap (*attitude*), norma subjektif (*subjective norm*), dan kontrol perilaku yang dirasakan (*perceived behavioral control*). Faktor TPB dapat digunakan untuk meramalkan perilaku pembajakan digital (Pham *et al.*, 2019). Choi dan Suh (2022) menjelaskan bahwa TPB juga sering dipelajari

dalam kaitannya dengan perilaku tidak etis dan ilegal. TPB sering diverifikasi sebagai model teoretis untuk memprediksi perilaku penggunaan konten atau pembajakan digital.

Meireles dan Campos (2019) menyelidiki pembajakan perangkat lunak di tempat kerja dengan mengandalkan model yang diperluas menggunakan *Theory of Planned Behavior* (TPB). Hal ini menunjukkan bahwa konstruk TPB (sikap, norma subjektif, dan persepsi kontrol perilaku) berpengaruh signifikan terhadap niat perilaku.

Menurut Koay *et al.,* (2020) TPB berpendapat bahwa niat individu merupakan cerminan akurat dari perilakunya di masa depan. Ketika niat untuk melakukan perilaku tertentu (misalnya, membajak produk digital) kuat, kemungkinan konversi dari niat menjadi perilaku aktual tinggi. Dalam pengambilan keputusan etis, mengukur perilaku seringkali terdapat masalah, sehingga niat perilaku adalah variabel yang banyak digunakan dengan validitas prediktif yang cukup untuk digunakan termasuk pada pembajakan produk digital (Wang *et al.*, 2022).

2.1.2. Norma Subjektif *(Subjective Norm)* dan Niat Pembajakan digital *(Intention)*

Menurut Hati *et al.,* (2020), norma subjektif merupakan bentuk tekanan sosial yang diberikan pada individu untuk melakukan atau menghindari perilaku tertentu. Norma subjektif dikembangkan berdasarkan pengaruh orang-orang di sekitar individu seperti keluarga, teman, dan

kolega. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh Meireles dan Campos (2019) yang menyatakan bahwa persetujuan pembajakan digital oleh teman, keluarga (atau orang penting lainnya) secara positif memengaruhi niat individu.

Faktor sosial seperti norma, nilai dan aturan yang diadopsi oleh masyarakat dapat memengaruhi niat seseorang untuk membajak perangkat lunak (Hati *et al.,* 2020). Sedangkan menurut Eisend (2019) norma subjektif adalah persepsi individu tentang apakah orang-orang yang penting bagi individu itu menganggap perilaku itu harus dilakukan.

Oliver *et al.,* (2019) mengungkapkan bahwa *Subjective norm* memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention toward digital piracy*. Sebagian besar studi terdahulu melaporkan bahwa norma subjektif berhubungan positif dengan niat untuk membajak produk digital (Meireles dan Campos, 2019; Kasber *et al.*, 2022; Hati *et al.,* 2020 Jose *et al.,* 2021; Sayal dan Singh, 2020). Sehingga dapat diajukan hipotesis sebagai berikut: *H1: Norma subjektif berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital*

2.1.3. Sikap *(Attitude)* dan Niat Pembajakan digital *(Intention)*

Sikap adalah elemen utama dari TPB, yang telah diterima secara luas sebagai prediktor terbaik dari niat perilaku (Koay *et al.,* 2020). Sikap mengacu pada evaluasi keseluruhan terhadap suatu objek, baik yang disukai maupun yang tidak disukai (Petrescu *et al.*, 2018). Menurut Hati *et al.*, (2020) sikap seseorang terhadap perilaku tertentu merupakan perasaan atau

pemikirannya, baik hal yang baik maupun buruk terhadap perilaku tersebut. Sikap terhadap perilaku juga dapat didefinisikan sebagai evaluasi keseluruhan seseorang mengenai perilaku yang bersangkutan (Meireles dan Campos, 2018). Adapun studi terkait etika telah menunjukkan bahwa sikap merupakan prediktor penting dari perilaku berbohong, mengutil, dan berbuat buruk. Selain itu, sikap seseorang terhadap perilaku etis telah terbukti memengaruhi niat perilaku mereka dalam konteks pengambilan keputusan (tidak) etis (Wang *et al.,* 2020)

Dalam *platform online,* sikap memainkan peran penting dalam situasi pengambilan keputusan terkait dengan niat untuk melakukan tindakan elektronik dan internet yang melibatkan hak privasi dan kepemilikan (Petrescu *et al.*, 2018). Penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sayal dan Singh, (2020), Pham *et al.,* (2019) dan Tseng *et al.*, (2020) menemukan hasil bahwa *attitude* memiliki pengaruh positif terhadap *intention*. Hal tersebut juga didukung dengan penelitian Hati *et al.*, (2019) yang mendapatkan hasil bahwa pengaruh sikap terhadap niat siswa untuk melakukan pembajakan *e-textbook* adalah signifikan. Sikap terhadap perilaku merupakan faktor pribadi yang menilai kecenderungan individu untuk melakukan pembajakan digital (Meireles dan Campos, 2019). Sehingga, hipotesis yang dapat dirumuskan adalah sebagai berikut:

H2: Sikap berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital

2.1.4. Kontrol Perilaku yang Dirasakan *(Perceived Behavioral Control)* dan Niat Pembajakan digital *(Intention)*

Koay *et al.,* (2021) dalam penelitiannya menyatakan bahwa TRA mengasumsikan bahwa orang memiliki kendali atas perilaku mereka, tetapi hal tersebut tidak sesuai dengan kenyataan. Maka dari itu, kontrol perilaku yang dirasakan ditambahkan dalam kerangka TPB untuk memprediksi niat. *Perceived behavioral control* (PBC) didefinisikan sebagai persepsi individu bahwa ia mampu atau tidak membajak produk digital (Koay *et al.,* 2020). Menurut Eisend (2019) Niat dan perilaku terhadap pembajakan digital bergantung pada kontrol perilaku yang dirasakan, yaitu keyakinan individu tentang seberapa mudah atau sulitnya melakukan suatu perilaku (misalnya ada peluang untuk melakukan pembajakan, kemampuan menemukan sumber *online* bajakan dan lainnya). Kontrol perilaku yang dirasakan hanya menunjukkan persepsi orang tentang seberapa mudah atau sulit bagi mereka untuk melakukan perilaku tersebut (Meireles dan Campos, 2019). Berdasarkan *Theory Planned Behavior*, kontrol perilaku yang dirasakan didefinisikan sebagai persepsi seseorang tentang bagaimana perilaku yang diinginkan, berdasarkan keyakinan akan kemampuan dan peluang untuk melakukan perilaku tersebut (Hati *et al.*, 2020)

Menurut TPB, apakah suatu perilaku dapat berhasil dieksekusi tergantung pada kemampuan pelaku untuk melakukan perilaku yang diinginkan. Jika menurutnya perilaku tersebut dapat dilakukan dengan mudah tanpa hambatan, hal itu akan meningkatkan niat orang tersebut untuk melakukan perilaku tersebut (Koay *et al.*, 2020).

Banyak penelitian sebelumnya menemukan bahwa kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat konsumen untuk membajak produk digital (misalnya, Jose *et al.,* 2021; Sayal dan Singh. 2020; Pham *et al*., 2020; Koay *et al.,* 2020; Olivero *et al.*, 2019; Meireles dan Campos, 2019; Tseng *et al.,* 2020). Hal tersebut menjelaskan tentang bagaimana mereka berpikir atas kemampuannya untuk memperoleh produk digital secara ilegal memiliki dampak langsung pada keputusan mereka untuk melakukan hal tersebut. Sehingga dapat diajukan hipotesis sebagai berikut :

H3: Kontrol perilaku yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital

2.1.5. Kewajiban Moral *(Moral Obligation)* dan Niat Pembajakan digital *(Intention)*

Selain itu, kewajiban moral sering digunakan untuk menjelaskan perilaku pembajakan digital. Kewajiban moral merupakan norma etis yang memainkan peran penting dalam membangun keyakinan etis pribadi (Pham, 2019). Sedangkan menurut Hati *et al.,* (2020) kewajiban moral adalah jenis rasa bersalah yang muncul berdasarkan perilaku seseorang. Dengan kata lain, mengacu pada penilaian atau evaluasi seseorang terhadap perilaku apakah secara moral benar atau salah (Koay *et al.*, 2020).

Moralitas merupakan faktor penting karena memungkinkan seseorang untuk menilai dampak keputusan terhadap kesejahteraan orang

lain yang memungkinkan individu untuk bekerja sama dan beralih dari kebutuhan individu jangka pendek ke kebutuhan masyarakat jangka panjang (Hati *et al.*, 2020). Menurut Koay *et al.,* (2020) norma sosial secara tidak langsung dapat membentuk norma seseorang dari waktu ke waktu. Artinya, pengaruh kewajiban moral terhadap niat memengaruhi niat seseorang secara langsung.

Penelitian yang dilakukan oleh Meireles dan Campos (2019) menyatakan bahwa subjek yang mudah dibajak dan memiliki kesempatan untuk melakukannya, kemungkinan besar akan memiliki niat yang lebih besar untuk membajak materi digital. Koay *et al.,* (2020) mengusulkan bahwa kewajiban moral dapat dimasukkan dalam TPB sebagai variabel pendukung dari sikap untuk menjelaskan perilaku tidak etis sementara beberapa penelitian memodelkan kewajiban moral sebagai variabel langsung dari niat.

Hasil penelitian Meireles dan Campos (2019) menemukan bahwa kewajiban moral memiliki pengaruh positif dan signifikan, hal tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu (misalnya, Koay *et al.*, 2020; Si *et al.*, 2020; Tan *et al*, 2017; Xu *et al.*, 2019). Maka dari itu, dapat dibentuk hipotesis sebagai berikut:

H4: Kewajiban moral berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital.

2.1.6. Niat Pembajakan Digital *(Intention Toward Digital Piracy)*

Niat berperilaku etis/tidak etis adalah niat individu untuk melakukan atau tidak melakukan perilaku tertentu (Cronan dan Rafee, 2008). Menurut Owusu *et al*., (2018) Niat merupakan probabilitas subjektif bahwa seorang individu akan terlibat dalam suatu perilaku. Sedangkan, niat pembajakan digital merupakan kemauan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu, yang akan menentukan apakah orang tersebut dapat melakukan perilaku tersebut atau tidak (Pham *et al.,* 2019). Semakin kuat niat untuk melakukan suatu perilaku, semakin besar kemungkinan individu akan terlibat dalam perilaku tersebut (Owusu *et al.,* 2018). Studi tentang perilaku tidak etis, khususnya, sangat bergantung pada niat individu sebagai sumber dari perilaku tidak etis (Owusu *et al.,* 2018).

Niat memiliki unsur-unsur yang memengaruhi perilaku, niat menunjukkan seberapa keras individu akan berusaha dan jumlah tenaga yang ingin mereka terapkan, untuk melakukan perilaku tersebut (Owusu *et al.,* 2018). Menurut TPB, perilaku ditentukan oleh niat untuk melakukan, yang pada beriringan oleh sikap (Teah *et al.,* 2015). Niat merupakan prediktor terbaik dari perilaku (Eisend, 2019). Niat seseorang dianggap menangkap faktor motivasi yang memengaruhi perilaku (Cronan dan Al-Rafee, 2008) .

Penelitian yang dilakukan oleh Cronan dan Al-Rafee (2008) menemukan niat menjadi variabel yang sangat akurat ketika memprediksi perilaku. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian yang dilakukan oleh

Koklic (2016) yang menemukan hasil positif dan signifikan pada niat terhadap variabel perilaku. Pada penelitian Choi dan Suh (2022) ditemukan bahwa pada hipotesis niat penggunaan terhadap perilaku pembajakan memiliki hasil yang tinggi dan signifikan. Berdasarkan kajian teori dan bukti empiris tersebut, dapat diajukan hipotesis sebagai berikut:

H5: Niat pembajakan digital berpengaruh positif terhadap perilaku pembajakan digital.

2.1.7. Perilaku Pembajakan Digital *(Digital Piracy Behavior)*

Perilaku buruk konsumen adalah perilaku yang melanggar hukum dan norma perilaku yang diterima secara umum dalam masyarakat saat ini. Contohnya termasuk mengutil, penipuan, dan pembajakan dan lainnya (Lake, 2009). Perilaku buruk konsumen dapat mengganggu aktivitas konsumsi dan dapat menyebabkan kerugian bagi bisnis, baik pendapatan maupun kerugian konsumen lainnya (Lake, 2009).

Pada masyarakat digital saat ini, teknologi informasi berkembang sangat pesat. Perkembangan teknologi membantu meningkatkan akses internet dan tersedianya teknologi pendukung untuk pembajakan digital, seperti *filesharing, cracking,* dan *hacking* (Pham *et al.,* 2019). Dengan perkembangan teknologi yang pesat, kini semakin mudah bagi pengguna untuk melakukan perilaku pembajakan digital, terutama dibentuk *filesharing*. Akses internet dan berbagi teknologi dapat berdampak pada pembajakan digital (Pham *et al.,* 2019).

Pembajakan digital merupakan masalah utama yang dihadapi industri teknologi saat ini dan dibutuhkan pencegahan terhadap hal tersebut (Cronan dan Rafee, 2008). Pham *et al.*, (2019) mendefinisikan perilaku pembajakan digital sebagai konsumsi ilegal produk atau layanan digital, seperti e-book, perangkat lunak, musik maupun video. Pembajakan digital mengacu pada penyalinan, pengunduhan, atau pembelian file berhak cipta tanpa izin eksplisit dari pemegang hak cipta (Eisend, 2019). Perilaku ini terbukti sebagai aktivitas berbahaya dan menjadi utas bagi berbagai industri (Eisend, 2019). Perilaku tersebut dapat terjadi dikarenakan beberapa faktor yaitu terlalu hemat, kurangnya pendidikan etika dan kurangnya pengendalian diri (Owusu *et al.*, 2018).

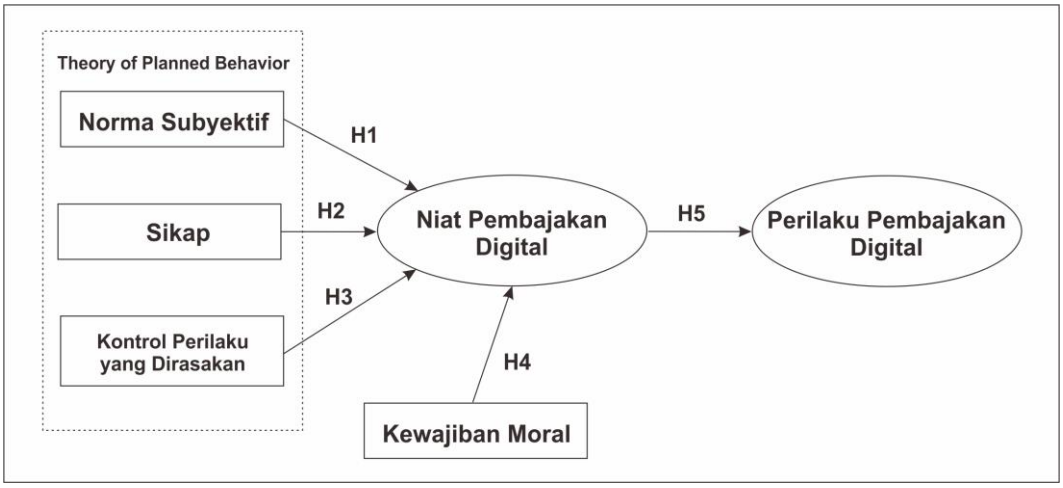
Alasan yang mendasari pembelian dan penggunaan perangkat lunak bajakan termasuk ketersediaan tinggi, biaya tinggi, dan ancaman hukum rendah (Thongmak, 2017). Harga mencerminkan bagaimana sikap konsumen terhadap nilai produk, produk bajakan dijual dengan harga yang lebih rendah sehingga menciptakan keunggulan harga dibanding dengan produk asli (Teah, 2015). Pada kasus yang sama pula, perilaku pembajakan terjadi karena konsumen dipaksa untuk membeli produk tersebut, tetapi tidak mau membayar harga yang mahal (Teah, 2015).

Bailey (2006) menambahkan bahwa semakin baik sikap dan norma subjektif terhadap perilaku, dan semakin besar kontrol perilaku yang dirasakan, maka akan semakin kuat niat individu untuk melakukan perilaku yang sedang dipikirkan. Menurut Eisend (2019) manajer biasanya lebih

memperhatikan niat dan perilaku yang terkait dengan perilaku pembajakan, banyak strategi anti pembajakan berfokus pada perubahan sikap (misalnya, melalui kampanye persuasif dan informatif), yang pada gilirannya memengaruhi niat dan perilaku pembajakan.

2.2. Model Penelitian

Model penelitian menjelaskan enam variabel penelitian yaitu norma subjektif, sikap, kontrol perilaku yang dirasakan, kewajiban moral, niat melakukan pembajakan digital, dan perilaku pembajakan digital. Berdasarkan studi empiris, landasan teori, dan perumusan hipotesis di atas maka terbentuklah kerangka pikir penelitian sebagai berikut:



Gambar 2.1 Model Penelitian

Sumber: Pham *et al.*, (2019) dan Koay *et al.*, (2022) yang dimodifikasi

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di Indonesia. Adapun objek penelitian yang digunakan yaitu *website* (seperti IndXXI, LK21 dan lainnya) maupun *entertain platform* (seperti Spotify, Joox, Netflix, Viu, Maxstream dan lainnya). Dilansir dari *Center For Digital Society* (2022), Indonesia dilaporkan menjadi salah satu negara dengan angka pembajakan perangkat lunak tertinggi di dunia sebesar 84% atau sekitar 6 juta orang di Indonesia yang telah melakukan pengunduhan ilegal.

3.2. Populasi dan Sampel

3.2.1. Populasi

Sekaran *et al.,* (2016) menyatakan bahwa populasi merupakan seluruh hal menarik, kelompok orang, maupun sebuah peristiwa yang ingin diselidiki oleh peneliti. Adapun populasi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu masyarakat Indonesia yang mengakses *website* (seperti IndXXI, LK21 dan lainnya) maupun *entertain platform* (seperti Spotify, Joox, Netflix, Viu, Maxstream dan lainnya) secara ilegal.

3.2.2. Sampel

Sampel merupakan subkelompok atau subset dari populasi (Sekaran *et al.*, 2016). Penelitian ini menggunakan sampel yaitu seorang pengguna dan pengakses *website* (seperti IndXXI, LK21 dan lainnya) maupun *entertain platform* (seperti

Spotify, Joox, Netflix, Viu, Maxstream dan lainnya) secara ilegal. Menurut teori Hair *et al.,* (2010) pengambilan sampel dapat dilakukan dengan perhitungan sebagai berikut:

Sampel minimum : 5 x (25 + 6) = 155

Sampel maksimum : 10 x (25 + 6) = 310

Namun, guna mengantisipasi responden yang tidak pernah mengakses *website* (seperti IndXXI, LK21 dan lainnya) maupun *entertain platform* (seperti Spotify, Joox, Netflix, Viu, Maxstream dan lainnya) secara ilegal, peneliti mengumpulkan responden sebanyak 200 Dalam praktiknya, teknik *sampling* akan diaplikasikan pada responden melalui *Google Form*.

3.3. Variabel Penelitian dan Operasional Variabel

3.3.1. Variabel Penelitian

Pada penelitian ini terdiri dari tiga variabel independen (bebas) yaitu norma subjektif, sikap dan kontrol perilaku yang dirasakan. Satu variabel mediasi yaitu niat melakukan pembajakan digital serta satu variabel dependen (terikat) yaitu perilaku pembajakan digital. Definisi operasional dan pengukuran masing-masing variabel dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.3.2. Operasional Variabel

1. Norma Subjektif *(Subjective Norm)*

Norma subjektif didefinisikan sebagai persepsi individu tentang apakah orang-orang yang penting bagi individu itu menganggap perilaku itu harus dilakukan

(Eisend, 2019). Berdasarkan definisi tersebut, mengacu pada penelitian Pham *et al.*, (2019) bahwa variabel norma subjektif dapat diukur melalui beberapa indikator yaitu :

a. Jika saya melakukan pembajakan produk digital, maka kerabat terdekat saya tidak akan setuju.
b. Kerabat terdekat saya akan memandang diri saya rendah, jika saya melakukan pembajakan produk digital.
c. Semua orang terdekat saya menganggap melakukan pembajakan digital merupakan perilaku yang kurang baik.
d. Rekan-rekan saya menganggap perilaku pembajakan digital itu salah.

2. Sikap *(Attitude)*

Hati *et al.*, (2020) sikap seseorang terhadap perilaku tertentu merupakan perasaan atau pemikirannya, baik hal yang baik maupun buruk terhadap perilaku tersebut. Pada penelitian ini indikator pengukuran variabel sikap menggunakan acuan penelitian yang dilakukan oleh Pham *et al.*, (2019) sebagai berikut:

a. Pembajakan digital adalah ide yang bijak.
b. Pembajakan digital adalah ide yang bermanfaat.
c. Pembajakan digital adalah ide yang bagus.
d. Secara keseluruhan, sikap saya terhadap pembajakan digital adalah positif.

3. Kontrol Perilaku yang Dirasakan *(Perceived Behavioral Control)*

Menurut Koay *at al.*, (2020) *perceived behavioral control* (PBC) merupakan persepsi individu bahwa ia mampu atau tidak melakukan sesuatu. Sebuah meta-

analisis menunjukkan bahwa kontrol perilaku yang dirasakan masuk dalam salah satu kovariat yang secara konsisten membantu dalam memprediksi pembajakan (Eisend, 2019). Adapun beberapa indikator pengukuran penelitiang berdasarkan Pham *et al.,* (2019) :

a. Produk digital bajakan mudah untuk diakses oleh saya
b. Saya memiliki kemampuan serta pengetahuan untuk menggunakan produk digital bajakan.
c. Saya dapat menemukan produk digital bajakan jika saya mau.
d. Saya memiliki kendali dalam membajak produk digital.

4. Kewajiban Moral *(Moral Obligation)*

Hati *et al.,* (2020) kewajiban moral adalah jenis rasa bersalah yang muncul berdasarkan perilaku seseorang. *Moral obligation* menjelaskan mengenai perasaan bersalah yang dirasakan oleh individu jika ia melakukan suatu perilaku tertentu (Cronan dan Rafee, 2008). Indikator-indikator pengukuran variabel kewajiban moral diadopsi dari penelitian Hati *et al.,* (2019) yaitu:

a. Saya merasa bersalah jika saya melakukan pembajakan produk digital.
b. Membajak produk digital bertentangan dengan prinsip saya.
c. Secara moral salah bagi saya untuk membajak produk digital.
d. Secara keseluruhan, pembajakan digital dapat diterima secara etis.
e. Saya merasa tidak tenang jika saya membajak produk digital.
f. Saya mulai mencoba untuk tidak melanggar hukum, aturan, dan peraturan.

5. Niat Pembajakan Digital *(Intention Toward Digital Piracy)*

Menurut Pham *et al.,* (2019) niat untuk melakukan pembajakan digital merupakan kemauan seseorang untuk melakukan suatu perilaku tertentu, yang akan menentukan apakah orang tersebut dapat melakukan perilaku tersebut atau tidak (Pham *et al.*, 2019). Pada penelitian ini, niat untuk melakukan pembajakan digital memiliki indikator pengukuran variabel berdasarkan penelitian terdahulu oleh Pham *et al.,* (2019) yaitu :

a. Saya berniat melakukan pembajakan produk digital dalam waktu dekat.
b. Jika saya memiliki kesempatan, saya akan membajak produk digital.
c. Sampai saat ini, saya tidak melakukan pembajakan digital.

6. Perilaku Pembajakan Digital *(Digital Piracy Behavior)*

Koclic (2016) mendefinisikan perilaku sebagai fungsi dari niat untuk terlibat dalam hal itu, memfasilitasi kondisi, dan kekuatan kebiasaan dalam melakukan perilaku. Adapun indikator pengukuran perilaku pembajakan digital berdasarkan penelitian terdahulu oleh Pham *et al.,* (2019) yaitu:

a. Saya sering membajak produk digital.
b. Saya sering menggunakan produk digital bajakan.
c. Saya sering membagikan produk digital bajakan.
d. Saya mendorong orang lain untuk menggunakan produk digital bajakan.

3.4. Jenis dan Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini menggunakan data primer yang didapat dari survei melalui kuesioner yang diisi oleh responden yang pernah mengakses *website* (seperti IndXXI, LK21 dan lainnya) maupun *entertain platform* (seperti Spotify, Joox,

Netflix, Viu, Maxstream dan lainnya) secara ilegal . Data primer merupakan data yang dikumpulkan melalui pihak pertama, biasanya dapat melalui kuesioner, wawancara, jejak, dan lain-lain (Arikunto, 2013). Kuesioner penelitian diisi secara *online* melalui *Google Form.*

Menurut Sofyan (2016) Sebuah skala yang digunakan dalam mengukur pendapat, sikap maupun persepsi seseorang terhadap suatu fenomena tertentu atau objek disebut Skala Likert. Kuesioner pada penelitian ini menggunakan skala Likert. Pada penelitian ini kuesioner menggunakan skala Likert yang terdiri dari enam tingkatan, yaitu sebagai berikut:

- Sangat Setuju (SS) : 6
- Setuju (S) : 5
- Cukup Setuju (CS) : 4
- Kurang Setuju (KS) : 3
- Tidak Setuju (TS) : 2
- Sangat Tidak Setuju (STS) : 1

3.5. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

Pada penelitina ini menggunakan uji valitidas dan reliabilitas dengan jumlah 40 orang responden yang menggunakan bentuk *pre-test.*

3.5.1. Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau tidaknya suatu kuesioner. Hal tersebut dikatakan valid jika pertanyaan mampu mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut

(Ghozali, 2016). Menurut Ghozali (2016) Uji validitas dilakukan dengan menggunakan pendekatan *product moment correlation* (r). Sebuah indikator dapat dinyatakan valid apabila r hitung lebih besar dan positif dari r tabel dengan taraf signifikansi 5%. Adapun penelitian ini menggunakan uji validitas yang dibantu *software* berupa SPSS dengan responden minimal 40 orang. Adapun hasil pengujian yang telah dilakukan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

Tabel 3.2. Hasil Uji Validitas

Variabel	Indikator	r hitung	r tabel	Keterangan
Subjective Norm (Norma Subjektif)	**SN1**	0,825	0,304	Valid
	SN2	0,841	0,304	Valid
	SN3	0,875	0,304	Valid
	SN4	0,867	0,304	Valid
Attitude (Sikap)	**A1**	0,947	0,304	Valid
	A2	0,924	0,304	Valid
	A3	0,950	0,304	Valid
	A4	0,874	0,304	Valid
Perceived Behavioral Control (Kontrol Perilaku yang Dirasakan)	**PBC1**	0,699	0,304	Valid
	PBC2	0,797	0,304	Valid
	PBC3	0,795	0,304	Valid
	PBC4	0,732	0,304	Valid
Moral Obligation (Kewajiban Moral)	**MO1**	0,877	0,235	Valid
	MO2	0,911	0,304	Valid

	MO3	0,891	0,304	Valid
	MO4	0,675	0,304	Valid
	MO5	0,803	0,304	Valid
	MO6	0,778	0,304	Valid
Intention Toward Digital Piracy (Niat Melakukan Pembajakan Digital)	**INT1**	0,889	0,304	Valid
	INT2	0,883	0,304	Valid
	INT3	0,722	0,304	Valid
Digital Piracy Behavior (Perilaku Pembajakan Digital)	**BH1**	0,836	0,304	Valid
	BH2	0,855	0,304	Valid
	BH3	0,854	0,304	Valid
	BH4	0,829	0,304	Valid

Sumber : Data Primer Diolah (2023)

Berdasarkan table di atas, seluruh indikator pertanyaan memiliki nilai r hitung yang lebih tinggi dari r tabel, maka dari itu dapat disimplkan bahwa pertanyaan tersebut dinyatakan valid.

3.5.2. Uji Reliabilitas

Menurut Sekaran *et al.*, (2016) reliabilitas adalah suatu pengukuran yang menunjukkan sejauh mana pengukuran tersebut bebas kesalahan, hal tersebut juga menjamin pengukuran yang konsisten lintas waktu dan lintas beragam item dalam instrumen. Uji reliabilitas dapat dinyatakan valid jika nilai *Cronbach Alpha* dengan nilai yang lebih besar dari 0,7 (70%).

Tabel 3.3 Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	*Cronbach's Alpha*	*Standart Cronbach's Alpha*	Keterangan
Subjective Norm (Norma Subjektif)	0,872	0,7	Reliabel
Attitude (Sikap)	0,942	0,7	Reliabel
Perceived Behavioral Control (Kontrol Perilaku yang Dirasakan)	0,743	0,7	Reliabel
Moral Obligation (Kewajiban Moral)	0,904	0,7	Reliabel
Intention Toward Digital Piracy (Niat Melakukan Pembajakan Digital)	0,770	0,7	Reliabel
Digital Piracy Behavior (Perilaku Pembajakan Digital)	0,856	0,7	Reliabel

Sumber: Data Primer Diolah (2023)

3.6. Teknik Analisis Data

3.6.1. Analisis Deskriptif

Menurut Sekaran dan Bougie (2017) analisis deskriptif digunakan untuk menjelaskan karakteristik, kejadian, orang maupun situasi

tertentu melalui data yang telah dikumpulkan. Analisis deskriptif digunakan pada penelitian ini untuk menjelaskan karakteristik responden yang berjumlah 200 orang. Adapun karakteristik yang dilihat seperti jenis kelamin, umur, pendidikan terakhir, pekerjaan, rata rata pendapatan per bulan.

Selanjutnya, jawaban yang telah terkumpul pada penelitian ini dianalisis untuk mengetahui jawaban terhadap masing-masing variabel. Penelitian ini menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 6. Maka dapat ditentukan besarnya interval responden yaitu :

Skor nilai terendah = 1

Skor nilai tertinggi = 6

Interval = $\frac{6-1}{6} = 0{,}83$

Berdasarkan data di atas, diperoleh interval penilaian terhadap masing-masing variabel sebagai berikut:

Tabel 4.4 Kriteria Penilaian Responden

1,00 - 1,82	Sangat Tidak Setuju
1,83 - 2,65	Tidak Setuju
2,66 - 3,48	Kurang Setuju
3,49 - 4,31	CukupSetuju
4,32 - 5,14	Setuju
5,15 - 6,00	Sangat Setuju

Sumber: Olah Data, 2023

4.6.2. Uji Statistik Inferensial

4.6.2.1. Analisis *Structural Equation Modeling* (SEM)

Structual Equation Modeling (SEM) digunakan sebagai metode penelitian data pada penelitian ini. SEM merupakan sebuah teknik analisis data yang dapat digunakan dalam menjawab beberapa jenis pertanyaan pada penelitian yang berbasis analisis statistik. Menurut Ramlall (2016) SEM adalah sebuah metodologi yang komprehensif dan fleksibel untuk memperkirakan, menguji, dan mewakili sebuah model teoritis yang bertujuan untuk menjelaskan berbagai mungkin variasi yang ada.

4.6.2.2. Metode *SEM* dengan Pengukuran *Partial Least Square (PLS)*

Partial Least Square (PLS-SEM) digunakan pada penelitian ini sebagai jenis analisis SEM yang diaplikasikan. Hipotesis diuji menggunakan *Partial Least Square (PLS)* karena memiliki tingkat ketelitian yang tinggi. Selain itu, Garson, (2016) menambahkan, PLS juga memiliki kelebihan yaitu kemampuan untuk memodelkan beberapa variabel dependen serta variabel independen serta mampu menyesuaikan data yang hilang sehingga mampu memperkuat prediksi. Menurut Hair *et al.*, (2017), PLS juga bisa digunakan pada penelitan yang memiliki

distribusi data yang tidak normal. Adapun kedua sub model PLS yaitu model pengukuran *(Outer Model)* dan model structural *(Inner Model).*

4.6.2.3. Pengujian Model Penelitian *(Outer Model)*

Evaluasi model penelitian atau *outer model* digunakan untuk menguji validitas dan reliabilitas. *Outer model* merupakan evaluasi pengujian apakah ada hubungan antara variabel konstruk (indikator) dengan variabel laten. *Outer Model* didasari oleh beberapa teknik yaitu uji *convergent validity, discriminant validity,* dan *composite reliability,* berikut penjelasannya :

1) *Convergent Validity*

Convergent validity atau validitas konvergen dapat digunakan alat ukur seberapa besarnya korelasi antara variabel laten dengan konstruk. Menurut (Ghozali, (2014) hal tersebut juga dapat dilihat dari nilai *Average Variance Extracted* (AVE), apabila nilai AVE ≥ 0,50 maka variabel dapat memenuhi validitas konvergen.

2) *Discriminant Validity*

Discriminant validity adalah uji yang dilakukan untuk memastikan bahwa masing-masing variabel memiliki perbedaan. Nilai validitas diskriminan dapat dilihat melalui nilai *cross loading* untuk setiap variabel yang memiliki nilai >0.70. Adapun menurut Ghozali (2014) dengan melihat

bagaimana nilai setiap konstruk dan korelasinya antar konstruk. Maka dari itu, ketia nilai akar AVE > nilai korelasi antar konstruk maka *discrimant value* dinyatakan baik.

3) *Composite Reliability*

Composite reliability adalah teknik pengukuran nilai yang baik dari reliabilitas pada suatu konstruk. Dalam hal ini, reliabilitas pada suatu konstruk dapat dilihat dari nilai relibialitas komposit dan nilai *Croncbach's Alpha*. Menurut Ghozali (2014) data yang memiliki *composite reliability* >0.7 mempunyai reliabilitas yang tinggi. Sedangkan menurut Haryono (2017) penggunaan AVE dalam menilai kriteria *convergent validity* minimal menunjukkan 0,5.

4.6.2.4. Pengujian Model Penelitian *(Inner Model)*

Inner model merupakan evaluasi bagaimana adanya kolinearitas antar konstruk dan kemampuan dalam memprediktif model penelitian. Dalam hal ini, *inner model* digunakan untuk menguji hubungan antara konstruk later. Adapun beberapa strukturalnya yaitu :

1) *Uji Path Coefficient*

Menurut Haryono (2017), uji *path coefficient* digunakan untuk menunjukkan bagaimana kekuatan nilai dan hubungan antar konstruk. Hasil dana rah dari *uji path coefficient* harus sesuai dengan hipotesis yang ada. Pada uji *path coefficient* menggambarkan

bagaimana pengaruh variabel independen terhadap variabel dependen. Setelah itu, hasil dapat dilihat melalui nilai *Coefficient determination (R-square)* yang digunakan untuk menunjukkan pengaruh variabel laten eksogen tertentu terhadap variabel laten endogen apakah memiliki pengaruh yang substantive. Menurut Ghozali (2014), jika Nilai R-square sebesar 0.75 (kuat), 0.50 (moderat) dan 0.25 (lemah).

2) *Goodness of Fit*

Untuk memvalidasi model struktural secara keseluruhan digunakan *Goodness of Fit* (GOF). Adapun tujuan dari penilaian *Goodness of Fit* yaitu untuk mengukur bagaimana kinerja model PLS mulai dari awal tahap pengukuran hingga model structural yang fokus melihat bagaimana prediksi pada kinerja model. Dalam hal ini, nilai *Goodness of Fit* berkisar di angka 0 sampai 1. Adapun Q^2 *predictive relevance* yang berfungsi untuk memvalidasi model. Menurut Haryono (2017) jika nilai Q^2 *predictive relevance* mendekati angka 1 maka dapat disimpulkan bahwa variabel eksogen baik serta mampu memprediksi variabel endogennya.

3) Uji Hipotesis

Tujuan dari uji hipotesis yaitu untuk mengetahui bagaimana pengaruh variabel independen terhadap dependen. Hal tersebut dapat dilihat melalui t statistic dan p value.

4.6.2.5. Uji Hipotesis

Hipotesis-hipotesis yang ada akan diuji melalui Uji statistik T. Adapun dasar dari pengambilan keputusannya yaitu jika T hitung < t tabel maka variabel bebas tidak memiliki pengaruh terhadap variabel terikat sehingga hipotesis ditolak. Namun, jika Thitung > t tabel maka variabel bebas berpengaruh terhadap variabel terikat yang artinya hipotesis diterima. Adapun uji statistik dalam uji t akan membentuk DF yaitu:

$$Df = n - k - 1$$

Keterangan:

K= jumlah variabel

N= jumlah sampel

Apabila tanda sesuai dengan teori dan nilai signifikan < 0,05, maka hipotesis diterima. Namun, jika tanda tidak sesuai dengan teori dan memiliki nilai signifikan > 0,05 maka dapat disimpulkan hipotesis ditolak. Jika hasil signifikan, artinya terdapat pengaruh antar variabel

a. Jika *Outer Model* signifikan maka indikator bersifat valid
b. Jika *Inner Model* signifikan maka terdapat pengaruh yang signifikan
c. Jika *Partial Least Square* tidak mengasumsikan data yang terdistribusi normal yaitu diperoleh dari proses *bootsrapping*.

BAB IV

ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Deskriptif Karakteristik Responden

4.1.1 Karakteristik Responden berdasarkan Jenis Kelamin

Pada Tabel 4.1 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan jenis kelamin yaitu :

Tabel 4.1. Responden menurut Jenis Kelamin

Kategori	Jumlah	Persentase
Laki-Laki	84	42,0%
Perempuan	116	58,0%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan jenis kelamin perempuan berjumlah 116 orang

responden atau sebesar 58,0%, sedangkan responden jenis kelamin Laki-laki berjumlah 84 orang responden atau sebesar 42,0%.

4.1.2 Karakteristik Responden berdasarkan Usia Responden

Pada Tabel 4.2 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan usia responden yaitu :

Tabel 4.2. Responden menurut Usia

Kategori	Jumlah	Persentase
<20 Tahun	84	42,0%
21 - 25 Tahun	110	55,0%
26 - 30 Tahun	6	3,0%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan hasil di mana sebagian besar responden pada penelitian ini dengan usia 21-25 tahun berjumlah 110 orang atau sebesar 55,0%, <20 tahun berjumlah 84 orang atau sebesar 42,0% dan 26-30 tahun berjumlah 6 orang atau sebesar 3,0%.

4.1.3 Karakteristik Responden berdasarkan Pendidikan Terakhir

Pada Tabel 4.3 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan pendidikan terakhir yaitu :

Tabel 4.3. Responden menurut Pendidikan Terakhir

Kategori	Jumlah	Persentase
SMA/Sederajat	127	63,5%
Diploma	8	4,0%
S1	62	31,0%
S2	3	1,5%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Table di atas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan pendidikan terakhir SMA/sederajat berjumlah 127 orang atau sebesar 63,5%, Diploma berjumlah 8 orang atau sebesar 4,0%, S1 berjumlah 62 orang atau sebesar 31,0% dan S2 berjumlah 3 orang atau sebesar 1,5%.

4.1.4 Karakteristik Responden berdasarkan Pekerjaan Responden

Pada Tabel 4.4 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan pekerjaan responden yaitu :

Tabel 4.4. Responden menurut Pekerjaan

Kategori	Jumlah	Persentase
Siswa/i SMA	9	4,5%
Mahasiswa/i	158	79,0%
Karyawan Swasta / BUMN	22	11,0%
Wiraswasta	1	0,5%
Wirausaha	9	4,5%
Lainnya	1	0,5%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini yang merupakan seorang mahasiswa/i berjumlah 158 orang atau sebesar 79,0%, Siswa/i berjumlah 9 orang atau sebesar 4,5%, karyawan swasta / BUMN berjumlah 22 orang atau sebesar 11,0%, wiraswasta berjumlah 1 orang atau sebesar 0,5%, wirausaha berjumlah 9 orang atau sebesar 4,5% dan lainnya berjumlah 1 orang atau sebesar 0,5%.

4.1.5 Karakteristik Responden berdasarkan Pendapatan Responden

Pada Tabel 4.5 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan pendapatan responden yaitu :

Tabel 4.5. Responden menurut Penghasilan

Kategori	Jumlah	Persentase
<Rp5.000.000	179	89,5%
Rp5.000.001-10.000.000	20	10,0%
Rp10.000.001-15.000.000	1	0,5%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan pendapatan rata-rata per bulan <Rp5.000.000 berjumlah 179 orang atau sebesar 89,5%, Rp5.000.001-10.000.000 berjumlah 20 orang atau sebesar 10,0% dan Rp10.000.001-15.000.000 berjumlah 1 orang atau sebesar 0,5%.

4.1.6 Karakteristik Responden berdasarkan Frekuensi Penggunaan *Platform* Bajakan Setiap Bulan

Pada Tabel 4.6 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan frekuensi penggunaan *platform* bajakan setiap bulan responden yaitu :

Tabel 4.6. Responden menurut Frekuensi penggunaan *Platform* bajakan setiap bulan

Kategori	Jumlah	Persentase
1-2	92	46,0%
3-4	42	21,0%
5-6	20	10,0%

>6	46	23,0%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Berdasarkan Tabel 4.6 menunjukkan bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan menggunakan *platform* bajakan 1-2 kali setiap bulannya berjumlah 92 orang atau sebesar 46,0%, 3-4 kali setiap bulannya berjumlah 42 orang atau sebesar 21,0%, 5-6 kali setiap bulannya berjumlah 20 orang atau sebesar 10,0 dan >6 berjumlah 46 orang atau sebesar 23,0%.

4.1.7 Karakteristik Responden berdasarkan Platform

Pada Tabel 4.7 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan *platform* yang digunakan yaitu :

Tabel 4.7. Responden menurut Platform

Kategori	Jumlah	Persentase
Idilix	1	0,5%
Joox	5	2,5%
Maxstream	3	1,5%
Netflix	28	14,0%
Spotify	60	30,0%
Telegram	4	2,0%
Viu	3	1,5%
Website Film (IndXXI, Rebahin, dll)	96	48,0%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan platform yang digunakan Website Film (IndXXI, Rebahin, dll) berjumlah 96 orang atau sebesar 48,0%, Idilix berjumlah 1 orang atau sebesar 0,5%, Joox berjumlah 5 orang atau sebesar 2,5%,

Maxstream berjumlah 3 orang atau sebesar 1,5%, Netflix berjumlah 28 orang atau sebesar 14,0%, Telegram berjumlah 4 orang atau sebesar 2,0%, Viu berjumlah 3 orang atau sebesar 1,5% dan Spotify berjumlah 60 orang atau sebesar 30,0% yang menjadi platform bajakan terbanyak yang digunakan.

4.1.8 Karakteristik Responden berdasarkan Tindakan yang Dilakukan

Pada Tabel 4.8 dapat dilihat analisis deskriptif karaktersitik responden berdasarkan tindakan yang dilakukan yaitu :

Tabel 4.8. Responden menurut Tindakan yang Dilakukan

Kategori	Jumlah	Persentase
Mengunduh untuk pribadi	25	12,5%
Menyebarkan konten	2	1,0%
Streaming / mendengarkan konten	151	75,5%
Tidak mengulang kembali tindakan tersebut	20	10,0%
Untuk diri sendiri	2	1,0%
Total	200	100%

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Tabel di atas menunjukkan hasil bahwa sebagian besar responden pada penelitian ini dengan tindakan yang dilakukan Streaming/ mendengarkan konten berjumlah 151 orang atau sebesar 75,5%, Mengunduh untuk pribadi berjumlah 25 orang atau sebesar 12,5%, menyebarkan konten berjumlah 2 orang atau sebesar 1,0%, tidak mengulang

tindakan tersebut berjumlah 20 orang atau sebesar 10,0% dan untuk diri sendiri berjumlah 2 orang atau sebesar 1,0%.

4.2 Statistik Deskriptif Variabel Penelitian

Analisis statistic deskriptif varibel penelitian dapat menjelaskan bagaimana data terhadap pertanyaan penelitian terkait varibel penelitian yang telah diisi oleh responden yaitu Norma Subjektif, Sikap, Kontrol Perilaku, Kewajiban Moral, Niat Pembajakan Digital dan Perilaku Pembajakan DIgital. Adapun pada pengaplikasiannya diukur menggunakan score 1-6 dengan skala sanagt tidak setuju hingga setuju.

4.2.1 Variabel Norma Subjektif

Variabel Norma Subjektif memiliki 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.9 Tabel Deskriptif Variabel Norma Subjektif

Variabel	Pernyataan	Mean
Norma Subjektif	Jika saya melakukan pembajakan produk digital, maka kerabat terdekat saya tidak akan setuju.	3,58
	Kerabat terdekat saya akan memandang diri saya rendah, jika saya melakukan pembajakan produk digital.	3,38
	Semua orang terdekat saya menganggap melakukan pembajakan digital merupakan perilaku yang kurang baik.	3,55
	Rekan-rekan saya menganggap perilaku pembajakan digital itu salah.	3,58
	Total rata-rata penilaian	3,52

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi adalah indikator pertama dan keempat yaitu Jika saya melakukan pembajakan produk digital, maka kerabat terdekat saya tidak akan setuju dan Rekan-rekan saya menganggap perilaku pembajakan digital itu salah, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,58. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator kedua yaitu Kebanyakan orang yang penting bagi saya akan memandang rendah saya jika saya membajak produk digital, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,38. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Norma Subjektif pada penelitian ini adalah 3,52.

4.2.2 Variabel Sikap terhadap Pembajakan Digital

Variabel sikap terhadap Pembajakan Digital memiliki 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.10 Tabel Deskriptif Variabel Sikap terhadap Pembajakan Digital

Variabel	Pernyataan	Mean
Sikap terhadap Pembajakan Digital	Pembajakan digital adalah ide yang bijak	2,92
	Pembajakan digital adalah ide yang bermanfaat	3,02
	Pembajakan digital adalah ide yang bagus.	2,99
	Secara keseluruhan, sikap saya terhadap pembajakan digital adalah positif	3,04
	Total rata-rata penilaian	2,99

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Dari deskriptif penilaian Sikap terhadap Pembajakan Digital pada tabel 4.10 di atas dari 200 responden menunjukkan bahwa penilaian

tertinggi adalah indikator keempat yaitu Secara keseluruhan, sikap saya terhadap pembajakan digital adalah positif, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,04. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator pertama yaitu Pembajakan digital adalah ide yang bijak, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 2,92. Adapun rata–rata penilaian dari variabel Sikap terhadap Pembajakan Digital pada penelitian ini adalah 2,99.

4.2.3 Variabel Kontrol Perilaku yang Dirasakan

Variabel Kontrol Perilaku yang Dirasakan memiliki 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.11 Tabel Deskriptif Variabel Kontrol Perilaku yang Dirasakan

Variabel	Pernyataan	Mean
Kontrol Perilaku yang Dirasakan	Produk digital bajakan mudah untuk diakses oleh saya	3,66
	Saya memiliki kemampuan serta pengetahuan untuk menggunakan produk digital bajakan.	3,42
	Saya dapat menemukan produk digital bajakan jika saya mau.	3,85
	Saya memiliki kendali dalam membajak produk digital.	3,54
	Total rata-rata penilaian	3,62

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi adalah indikator ketiga yaitu Saya dapat menemukan produk digital bajakan

jika saya mau, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,85. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator kedua yaitu Saya memiliki kemampuan serta pengetahuan untuk menggunakan produk digital bajakan., dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,42. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Kontrol Perilaku yang Dirasakan pada penelitian ini adalah 3,62.

4.2.4 Variabel Kewajiban Moral

Variabel Kewajiban Moral memiliki 6 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.12 Tabel Deskriptif Variabel Kewajiban Moral

Variabel	Pernyataan	Mean
Kewajiban Moral	Saya merasa bersalah jika saya membajak produk digital.	3,26
	Membajak produk digital bertentangan dengan prinsip saya.	3,52
	Secara moral salah bagi saya untuk membajak produk digital	2,94
	Secara keseluruhan, pembajakan digital dapat diterima secara etis	3,04
	Saat terjadi kesalahan, saya mencoba untuk tidak menyalahkan orang lain	3,70
	Saya kebanyakan berusaha untuk tidak melanggar hukum, aturan, dan peraturan	3,59
	Total rata-rata penilaian	3,33

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi adalah indikator kelima yaitu Saat terjadi kesalahan, saya mencoba untuk tidak menyalahkan orang lain, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,70. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator ketiga yaitu Secara moral salah bagi saya untuk membajak produk digital, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 2,94. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Kewajiban Moral pada penelitian ini adalah 3,33.

4.2.5 Variabel Niat Pembajakan Digital

Variabel Niat Pembajakan Digital memiliki 3 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.13 Tabel Deskriptif Variabel Niat Pembajakan Digital

Variabel	Pernyataan	Mean
Niat Pembajakan Digital	Saya berniat membajak produk digital dalam waktu dekat.	2,92
	Jika saya memiliki kesempatan, saya akan membajak produk digital.	3,11
	Saya tidak pernah melakukan pembajakan digital.	3,36
	Total rata-rata penilaian	3,12

Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi adalah indikator ketiga yaitu Saya tidak pernah melakukan pembajakan digital, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,36. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator pertama yaitu Saya

berniat membajak produk digital dalam waktu dekat, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 2,92. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Niat Pembajakan Digital pada penelitian ini adalah 3,12.

4.2.6 Variabel Perilaku Pembajakan Digital

Variabel Perilaku Pembajakan Digital memiliki 4 pertanyaan yang telah diisi oleh responden. Adapun rata-rata hasil yang telah didistribusikannya yaitu :

Tabel 4.14 Tabel Deskriptif Variabel Perilaku Pembajakan Digital

Variabel	Pernyataan	Mean
Perilaku Pembajakan Digital	Saya sering membajak produk digital.	3,19
	Saya sering menggunakan produk digital bajakan.	3,59
	Saya sering membagikan produk digital bajakan.	2,78
	Saya mendorong orang lain untuk menggunakan produk digital bajakan	2,67
	Total rata-rata penilaian	3,05

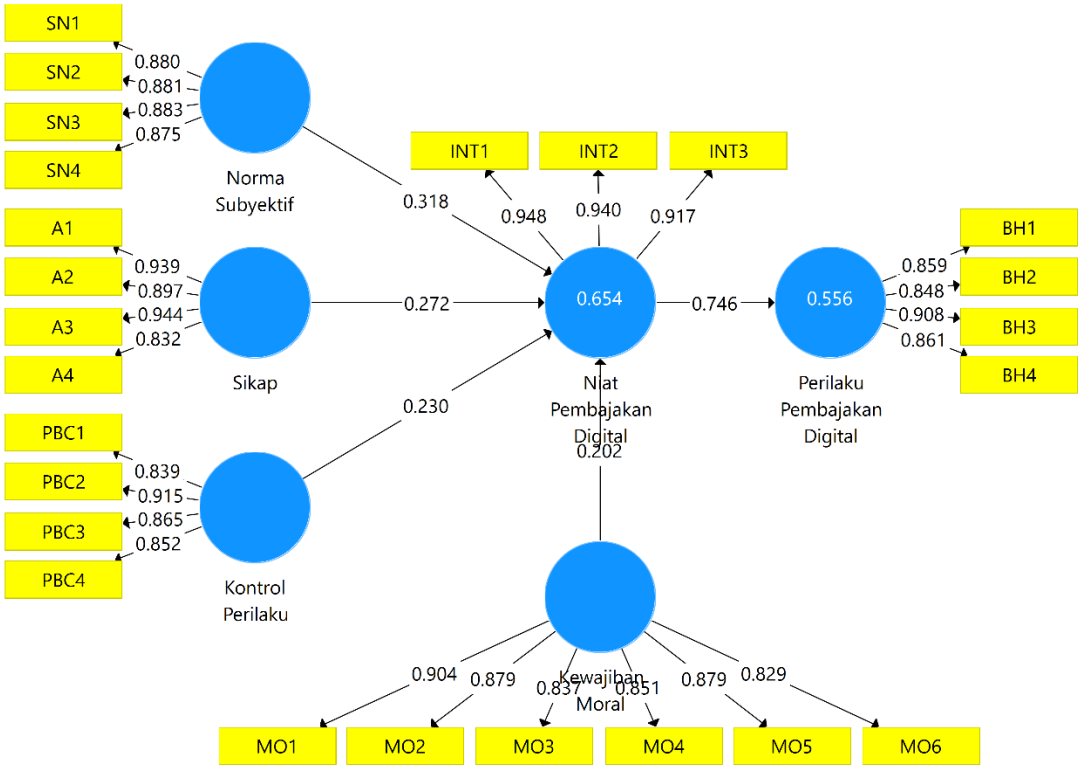
Sumber : Data Primer Diolah, 2023

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa penilaian tertinggi adalah indikator kedua yaitu Saya sering menggunakan produk digital bajakan, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 3,59. Sedangkan penilaian yang paling rendah adalah indikator keempat yaitu Saya mendorong orang lain untuk menggunakan produk digital bajakan, dengan penilaian rata-rata responden dengan nilai 2,67. Keseluruhan rata–rata penilaian dari variabel Perilaku Pembajakan Digital pada penelitian ini adalah 3,05.

4.3 Analisis Data

4.3.1 Pengujian Model Pengukuran *(Outer Model)*

Pengujian model pengukuran (*outer model*) sering juga disebut *outer relation* atau *measurement model* yang mendefinisikan bagaimana setiap indikator berhubungan dengan variabel latennya. Uji ini terdiri dari uji validitas, diskriminan validitas dan uji reliabilitas.



Gambar 4.1 Pengujian Model Pengukuran

a. Uji Validitas Konvergen

Convergent validity atau validitas konvergen digunakan untuk mengukur besarnya korelasi antar konstruk dengan variabel laten. Ukuran *convergent validity* dinyatakan baik apabila nilai factor

loadingnya > 0.70 dan nilai *Average Variance Extracted* (AVE) > 0,50. Berikut adalah nilai *outer loading* masing-masing indikator pada variabel penelitian ini sebagai berikut.

Tabel 4.13. Nilai Convergent Validity

Variabel	Indikator	Nilai Loading	AVE	Keterangan
Norma Subjektif	SN1	0,880	0,774	Valid
	SN2	0,881		Valid
	SN3	0,883		Valid
	SN4	0,875		Valid
Sikap	A1	0,939	0,817	Valid
	A2	0,897		Valid
	A3	0,944		Valid
	A4	0,832		Valid
Kontrol Perilaku	PBC1	0,839	0,754	Valid
	PBC2	0,915		Valid
	PBC3	0,865		Valid
	PBC4	0,852		Valid
Kewajiban Moral	MO1	0,904	0,746	Valid
	MO2	0,879		Valid
	MO3	0,837		Valid
	MO4	0,851		Valid
	MO5	0,879		Valid
	MO6	0,829		Valid
Niat Pembajakan Digital	INT1	0,948	0,875	Valid
	INT2	0,940		Valid
	INT3	0,917		Valid
Perilaku Pembajakan Digital	BH1	0,859	0,755	Valid
	BH2	0,848		Valid
	BH3	0,908		Valid
	BH4	0,861		Valid

Sumber: Data primer diolah, 2023

Berdasarkan tabel 4.13 bahwa nilai *factor loading* semua indikator variabel > 0.7 dan nilai AVE pada masing masing variabel menunjukkan nilai > 0,50, menunjukkan bahwa semua indikator pada

variabel penelitian dapat dikatakan valid dan tidak terdapat data yang di keluarkan.

b. Uji Validitas Discriminant

Discriminant validity adalah uji yang dapat memastikan bahwa adanya perbedaan dari masing-masing variabel. Discriminant validity dilihat melalui nilai *Fornell-Larcker Criterion* dan *cross loading* yang menunjukkan besarnya korelasi antar konstruk dengan indikatornya dan indikator dari konstruk lainnya. Pengukuran *Fornell-Larcker Criterion* dilakukan dengan melihat akar AVE dari masing-masing konstruk bernilai lebih besar dari pada korelasi antar konstruk dan standar nilai yang digunakan untuk *cross loading* yaitu harus lebih besar dari 0,7.

Tabel 4.14 Nilai *Fornell-Larcker Criterion*

	Kewajiban Moral	**Kontrol Perilaku**	**Niat Pembajakan Digital**	**Norma Subjektif**	**Perilaku Pembajakan Digital**	**Sikap**
Kewajiban Moral	0.864					
Kontrol Perilaku	0.561	0.868				
Niat Pembajakan Digital	0.597	0.690	0.935			
Norma Subjektif	0.290	0.567	0.611	0.880		
Perilaku Pembajakan Digital	0.532	0.592	0.746	0.478	0.869	
Sikap	0.642	0.615	0.664	0.383	0.699	0.904

Sumber: Data primer diolah, 2023

Berdasarkan pada tabel 4.14, nilai *Fornell-Larcker Criterion* menunjukkan bahwa akar AVE dari masing-masing konstruk bernilai lebih besar dari pada korelasi antar konstruk.

Tabel 4.15 Nilai Loading Silang (Cross Loading)

	Norma Subjektif	Sikap	Kontrol Perilaku	Kewajiban Moral	Niat Pembajakan Digital	Perilaku Pembajakan Digital
SN1	**0.885**	0.285	0.431	0.228	0.518	0.375
SN2	**0.889**	0.331	0.494	0.312	0.626	0.450
SN3	**0.884**	0.283	0.406	0.129	0.481	0.335
SN4	**0.895**	0.296	0.459	0.219	0.510	0.439
A1	0.303	**0.925**	0.489	0.580	0.589	0.580
A2	0.340	**0.879**	0.461	0.397	0.534	0.558
A3	0.310	**0.935**	0.463	0.547	0.551	0.564
A4	0.246	**0.811**	0.386	0.378	0.476	0.483
PBC1	0.318	0.323	**0.826**	0.251	0.393	0.343
PBC2	0.475	0.531	**0.907**	0.495	0.626	0.531
PBC3	0.418	0.410	**0.854**	0.340	0.486	0.395
PBC4	0.494	0.434	**0.834**	0.388	0.533	0.443
MO1	0.234	0.445	0.407	**0.887**	0.486	0.390
MO2	0.199	0.457	0.390	**0.882**	0.445	0.372
MO3	0.157	0.400	0.278	**0.805**	0.466	0.343
MO4	0.140	0.431	0.315	**0.822**	0.432	0.362
MO5	0.267	0.506	0.484	**0.880**	0.483	0.360
MO6	0.294	0.507	0.388	**0.825**	0.525	0.381
INT1	0.570	0.582	0.570	0.536	**0.949**	0.721
INT2	0.566	0.579	0.591	0.514	**0.946**	0.702
INT3	0.570	0.542	0.549	0.519	**0.913**	0.638
BH1	0.452	0.632	0.529	0.486	0.723	**0.843**
BH2	0.320	0.556	0.452	0.362	0.574	**0.843**
BH3	0.359	0.474	0.353	0.284	0.561	**0.874**
BH4	0.386	0.396	0.369	0.303	0.597	0.822

Sumber: Data primer diolah, 2023

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai *cross loading* setiap itemnya >0.70, dan juga pada masing – masing item memiliki nilai paling besar saat dihubungkan dengan variabel latennya dibandingkan dengan ketika dihubungkan dengan variabel laten lain. Maka dari itu dapat disimpulkan bahwa setiap variabel pada penelitian ini telah tepat

dalam menjelaskan variabel latennya dan membuktikan bahwa *discriminant validity* seluruh item valid.

c. Uji Reliabilitas

Composite reliability merupakan pengukuran nilai sesungguhnya dari reliabilitas pada suatu konstruk. Pengukuran reliabilitas suatu konstruk dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan Cronbach's Alpha dan Composite Reliability dengan nilai > 0,7. Hasil pengujian Reliabilitas dapat ditunjukkan pada tabel 4.16 di bawah ini:

Tabel 4.16 Nilai Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Composite Reliability	Keterangan
Norma Subjektif	0,903	0,932	Reliabel
Sikap	0,924	0,947	Reliabel
Kontrol Perilaku	0,891	0,925	Reliabel
Kewajiban Moral	0,932	0,946	Reliabel
Niat Pembajakan Digital	0,928	0,954	Reliabel
Perilaku Pembajakan Digital	0,892	0,925	Reliabel

Sumber: Data primer diolah, 2023

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa nilai semua variabel > 0.7. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa konstruk dinyatakan reliabel dan dapat dilanjutkan pada tahapan uji model struktural.

4.3.2 Analisis Model Struktural (*Inner Model*)

Ttujuan evaluasi model struktural atau inner model yaitu sebagai prediksi hubungan antar variabel laten. Hal tersebut dapat dilihat melalui

nerapa besarnya persentasi variance yang ada pada nilai R-Square pada pengujian model fit, konstruk laten endogen serta uji signifikansi pada hipotesis penelitian ini.

a. R-*Square (R²)*

Tabel 4.17 Nilai R² Variabel Endogen

Model	R Square
Niat Pembajakan Digital	0, 654
Perilaku Pembajakan Digital	0,556

Sumber: Data Primer diolah, 2023

Dapat dilihat pada tabel di atas bahwa model Norma Subjektif, Sikap, Kontrol Perilaku dan Kewajiban Moral terhadap Niat Pembajakan Digital memberikan nilai sebesar 0,654, sehingga dapat disimpullan bahwa variabel Niat Pembajakan Digital yang dapat dijelaskan oleh variabel Norma Subjektif, Sikap, Kontrol Perilaku dan Kewajiban Moral adalah sebesar 65,4% sedangkan sisanya dijelaskan oleh variabel lain diluar penelitian ini.

Pada model model Niat Pembajakan Digital terhadap Perilaku Pembajakan Digital memiliki nilai sebesar 0,556, sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Perilaku Pembajakan Digital dapat dijelaskan oleh variabel Niat Pembajakan Digital adalah sebesar 55,6% sedangkan sisanya telah dijabarkan oleh beberapa variabel lain diluar penelitian ini.

b. *Goodness of Fit*

Penilaian *Goodness of Fit* bertujuan untuk mengukur bagaimana kinerja model PLS mulai dari tahap pengukuran maupun model structural dengan fokus memprediksi kinerja model. Menurut Haryono (2017) jika nilai Q^2 *predictive relevance* semakin rendah dan mendekati angka 1 dapat disimpulkan bahwa variabel eksogen baik dan jelas serta mampu memprediksi variabel endogennya.

Tabel 4.18 Goodness of Fit

	SSO	SSE	Q^2 (=1-SSE/SSO)
Kewajiban Moral	1200.000	1200.000	
Kontrol Perilaku	800.000	800.000	
Niat Pembajakan Digital	600.000	264.798	0.559
Norma Subjektif	800.000	800.000	
Perilaku Pembajakan Digital	800.000	472.847	0.409
Sikap	800.000	800.000	

Sumber: Data primer diolah, 2023

Uji *goodness of fit* pada tabel di atas menunjukkan bahwa nilai Q^2 lebih besar dari 0, maka dari itu daoat disimpulkan bahwa model penelitian dinyatakan fit.

4.3.3 Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian dengan menggunakan SmartPLS dilakukan melalui metode *bootsrapping*. Pengambilan keputusan untuk menerima ataupun menolak sebuah hipotesis didasarkan pada nilai signifikansi (P Value), dan nilai T – table. Ha diterima dan Ho ditolak apabila nilai signifikansi t – value > 1.96 dan atau nilai p – value < 0.05

pada taraf signifikansi 5% (α 5%) . Sebaliknya, maka Ha ditolak dan Ho diterima apabila nilai t-value < 1.96 dan atau nilai p-value > 0.05 pada taraf signifikansi 5% (α 5%). Adapun beberapa hipotesis pada penelitian ini yaitu :

Tabel 4.19 Pengujian Hipotesis

Hipotesis	Original Sample (O)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Value	Keterangan
H1: Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital	0,318	4,020	0,000	Diterima
H2: Sikap berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital	0,272	3,936	0,000	Diterima
H3: Kontrol Perilaku yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital	0,230	3,023	0,003	Diterima
H4: Kewajiban Moral berpengaruh positif terhadap Niat Pembajakan Digital	0,202	2,835	0,005	Diterima
H5: Niat pembajakan digital berpengaruh positif terhadap Perilaku Pembajakan Digital	0,746	16,498	0,000	Diterima

Sumber: Data Primer diolah, 2023

4.4 Pembahasan Hasil

4.4.1 Pengaruh Norma Subjektif terhadap Niat Pembajakan Digital

Pengujian hipotesis 1 pada pengaruh norma subjektif terhadap niat pembajakan digital menunjukkan koefisien *original sample* bernilai positif sebesar 0,318. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 4,020 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis

pertama yang menyatakan Norma Subjektif berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital diterima.

Kasber *et al.,* (2022) pada penelitiannya mengungkapkan bahwa norma subjektif merupakan faktor terpenting yang memengaruhi niat. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Oliver *et al.,* (2019) yang menunjukkan bahwa *Subjective norm* berpengaruh positif dan signifikan terhadap *Intention toward digital piracy.* Artinya, apabila semakin tinggi norma subjektif maka akan meningkatkan niat melakukan pembajakan digital. Sebagian besar studi terdahulu juga menunjukkan hasil yang sama di mana norma subjektif berhubungan positif dengan niat pembajakan digital (Meireles dan Campos, 2019; Jose *et al.*, 2021; Sayal dan Singh, 2020). Pengaruh yang kuat dari norma subjektif, khususnya pada niat pembajakan, menunjukkan bahwa keluarga harus membesarkan anak dan mendidik remaja dengan keyakinan yang sejalan dengan konsep moralitas (Hati *et al.,* 2020).

4.4.2 Pengaruh Sikap terhadap Niat Pembajakan Digital

Pengujian hipotesis 2 pada pengaruh sikap terhadap niat pembajakan digital menunjukkan koefisien *original sample* bernilai positif sebesar 0,272. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 3,936 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kedua yang menyatakan Sikap berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital diterima.

Meireles dan Campos (2019) menyatakan sikap terhadap perilaku merupakan faktor pribadi yang menilai kecenderungan individu untuk melakukan pembajakan digital. Hasil penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Hati *et al.*, (2019) yang menunjukkan hasil bahwa pengaruh sikap terhadap niat siswa untuk melakukan pembajakan adalah signifikan. Artinya, apabila semakin tinggi sikap maka akan meningkatkan niat melakukan pembajakan digital. Hal tersebut juga didukung oleh penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Sayal dan Singh, (2020), Pham *et al.*, (2019) dan Tseng *et al.*, (2020) menemukan hasil bahwa sikap memiliki pengaruh positif terhadap niat pembajakan digital.

4.4.3 Pengaruh Kontrol Perilaku yang Dirasakan terhadap Niat Pembajakan Digital

Pengujian hipotesis 3 pada pengaruh kontrol perilaku yang dirasakan terhadap niat pembajakan digital menunjukkan koefisien *original sample* bernilai positif sebesar 0,230. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 3,023> 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,003 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis ketiga yang menyatakan Kontrol perilaku yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital diterima.

Pham *et al.,* (2020) pada penelitiannya menemukan hasil bahwa kontrol perilaku yang dirasakan memiliki dampak yang kuat pada niat pembajakan digital. Hasil dari penelitian ini sejalan dengan beberapa

penelitian sebelumnya menemukan bahwa kontrol perilaku yang dirasakan memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap niat konsumen untuk membajak produk digital (misalnya, Jose *et al.,* 2021; Sayal dan Singh. 2020; Koay *et al.,* 2020; Olivero *et al.,* 2019; Meireles dan Campos, 2019; Tseng *et al.,* 2020). Artinya, apabila semakin tinggi kontrol perilaku yang dirasakan maka akan meningkatkan niat melakukan pembajakan digital. Koay *et al.,* (2020) menyatakan jika menurut seseorang perilaku tersebut dapat dilakukan dengan mudah tanpa hambatan, hal itu akan meningkatkan niat orang tersebut untuk melakukan perilaku tersebut.

4.4.4 Pengaruh Kewajiban Moral terhadap Niat Pembajakan Digital

Pengujian hipotesis 4 pada pengaruh kewajiban moral terhadap niat pembajakan digital menunjukkan koefisien *original sample* bernilai positif sebesar 0,202. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 2,835 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,005 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis keempat yang menyatakan Kewajiban moral berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital diterima.

Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Meireles dan Campos (2019) yang menemukan hasil bahwa kewajiban moral memiliki pengaruh positif dan signifikan terhadap niat, hal tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu (misalnya, Koay *et al.,* 2020; Si *et al.,* 2020; Tan *et al,* 2017). Artinya, apabila semakin tinggi kewajiban moral maka akan meningkatkan niat melakukan pembajakan digital. Hal tersebut

mendukung kuat penelitian yang dilakukan oleh Xu *et al.,* (2019) yang menunjukkan bahwa kewajiban moral berhubungan positif dengan niat pengguna untuk melakukan sesuatu.

4.4.5 Pengaruh Niat Pembajakan Digital terhadap Perilaku Pembajakan Digital

Pengujian hipotesis 5 pada pengaruh niat pembajakan digital terhadap perilaku pembajakan digital menunjukkan koefisien *original sample* bernilai positif sebesar 0,746. Nilai t–statistik pada hubungan konstruk ini sebesar 16,498 > 1.96 dengan nilai p–value sebesar 0,000 < 0.05. Dengan demikian, hipotesis kelima yang menyatakan Niat pembajakan digital berpengaruh positif terhadap Perilaku Pembajakan Digital diterima.

Menurut Eisend (2019) Niat merupakan prediktor terbaik dari perilaku. Niat merupakan probabilitas subjektif bahwa seorang individu akan terlibat dalam suatu perilaku (Owusu *et al.,* 2018). Hasil dari penelitian ini sejalan dengan penelitian Choi dan Suh (2022) ditemukan bahwa pada hipotesis niat penggunaan terhadap perilaku pembajakan memiliki hasil yang tinggi dan signifikan, hal tersebut juga didukung oleh beberapa penelitian terdahulu (misalnya, Cronan dan Al-Rafee 2008; dan Koklic, 2016). Artinya, apabila semakin tinggi niat maka akan meningkatkan perilaku pembajakan digital. Semakin kuat niat untuk melakukan suatu

perilaku, maka semakin besar kemungkinan individu akan terlibat dalam perilaku tersebut (Owusu *et al.*, 2018)

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menguji pengaruh norma subjektif, sikap, kontrol perilaku yang dirasakan, kewajiban moral dan niat pembajakan digital, serta menguji dampaknya terhadap niat pembajakan digital pada *platform* hiburan di Indonesia. Berdasarkan hasil analisis dalam penelitian ini yang telah dijabarkan pada BAB IV, kesimpulan yang dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Norma subjektif berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa norma subjektif berbanding lurus dengan niat pembajakan digital, sehingga jika norma subjektif bertambah maka niat pembajakan digital pada *platform* hiburan digital akan meningkat.
2. Sikap berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa sikap berbanding lurus dengan niat pembajakan digital, sehingga jika sikap bertambah maka niat pembajakan digital pada *platform* hiburan digital akan meningkat.

3. Kontrol perilaku yang dirasakan berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa control perilaku yang dirasakan berbanding lurus dengan niat pembajakan digital, sehingga jika control perilaku yang dirasakan bertambah maka niat pembajakan digital pada *platform* hiburan digital akan meningkat.
4. Kewajiban moral berpengaruh positif terhadap niat pembajakan digital. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa kewajiban moral berbanding lurus dengan niat pembajakan digital, sehingga jika kewajiban moral bertambah maka niat pembajakan digital pada *platform* hiburan digital akan meningkat.
5. Niat pembajakan digital berpengaruh positif terhadap perilaku pembajakan digital. Maka dari itu, dapat disimpulkan bahwa niat pembajakan digital berbanding lurus dengan perilaku pembajakan digital, sehingga jika niat pembajakan digital bertambah maka perilaku pembajakan digital pada *platform* hiburan digital akan meningkat.

5.2. Implikasi Manajerial

Melihat dari sudut pandang manajerial, penelitian ini dapat memberikan implikasi manajerial yang ditujukan pada pemerintah, kerabat maupun perusahaan *platform* hiburan digital di Indonesia terkait faktor-faktor yang memengaruhi pembajakan digital. Terjadinya perilaku pembajakan digital tentunya dapat dicegah melalui usaha lebih dalam mengedukasi masyarakat terkait dampak buruk dari pembajakan *platform* hiburan baik melalui aplikasi maupun website. Hal tersebut dapat didasari oleh norma subjektif, sikap, kontrol perilaku yang dirasakan hingga kewajiban

moral yang kian memudar sehingga tidak mampu mencegah niat serta perilaku pembajakan digital. Maka dari itu, upaya peningkatan moral perlu ditegakan dengan baik agar tidak terjadi *Morality Gap* antara pembajakan digital dan perilaku kriminal lainnya yang tentunya perlu dimulai dari lingkup pemerintah hingga lingkup kecil yaitu keluarga dan kerabat dekat.

Bukan hanya itu, perusahaan *platform* hiburan juga perlu membuat alternatif untuk menentukan keamanan sistem aplikasi yang mumpuni agar tidak mudah diretas oleh pihak yang tidak bertanggungjawab karena pada dasarnya konsumen akan memilih produk digital bajakan karena lebih mudah diakses, harga yang lebih murah hingga fitur yang dimiliki juga sama saja dengan yang asli. Pemerintah juga harus mendukung program perusahaan *platform* hiburan dengan memblokir beberapa website yang menyediakan konten bajakan dan memperkuat sistem hukum pada pelaku pembajakan.

5.3. Keterbatasan Penelitian dan Rekomendasi Penelitian

Berikut keterbatasan penelitian yang dapat memberikan peluang dan perbaikan pada penelitian mendatang. Beberapa keterbatasan tersebut yaitu :

1. Penelitian hanya fokus pada pengguna *platform* hiburan digital bajakan saja, sehingga dapat disarankan untuk selanjutnya dapat melakukan penelitian pada pembajakan *platform* lain seperti *software* (Microsoft Office, CorelDraw, Photoshop dan lainnya).
2. Penelitian ini belum membahas terkait persepsi risiko yang terjadi setelah melakukan pembajakan digital, mengingat produk tersebut bukanlah produk

yang sesuai sehingga terdapat virus yang mampu merusak *gadget.* Maka dari itu penelitian selanjutnya dapat membahas terkait persepsi risiko.

3. Pada penelitian ini hanya membahas variabel norma subjektif, sikap, kontrol perilaku yang dirasakan, kewajiban moral yang memengaruhi niat saja. Sehingga penelitian selanjutnya dapat membahas lebih detail terkait variabel yang memengaruhi niat pembajakan digital seperti aturan pemerintah, faktor keluarga, persepsi harga dan lainnya.

Daftar Pustaka

Ajzen, I. (1991). "The theory of planned behavior", *Organizational Behavior and Human Decision Processes, 50*(2), 179-211.

Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.

Arli., Denni dan Tjiptono, Fandy (2016). Consumer Digital Piracy Behaviour Among Youths: Insight From Indonesia. *Asia Pacific Journal of Marketing and Logistic, 28*(5), 898-922.

Bailey, A. A. (2006). Retail employee theft: a theory of planned behavior perspective, *International Journal of Retail & Distribution Management, 34*(11), 802-816

Central For Digital Society (2022). Pembajakan Digital di Negara Dunia Ketiga. https://cfds.fisipol.ugm.ac.id/id/2022/12/24/pembajakan-digital-di-negara-dunia-ketiga/. Diakses pada 21 Januari 2023

Choi, Y. dan Suh, K. H. (2022). Verifying the usefulness of the theory of planned behavior model for predicting ilegal use of online content: the role of outcome expectancies and social loafng, *BMC Psychology, 10,* 263.

Cronan, T. P. dan Al-Rafee, S. (2008). Factors that Influence the Intention to Pirate Software and Media, *Journal of Business Ethic, 78,* 527-545

Eisend, Martin (2019). Explaining Digital Piracy: A Meta-Analysis. *Information System Research, 30*(2), 636-664

Garas, S.R., Mahran, A.F., Mohamed, H.M. (2022) Do you consider buying a counterfeit? New evidence from the theory of planned behaviour and cognitive dissonance theory. *Journal of Product & Brand Management.*

Garson, G. D (2016). Partial Least Squares: Regression & Structural Equation Models (2016 Edition). *Asheboro: Statistical Associates Publishing.*

Ghozali, I. (2014). Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program SPSS. Semarang: Badan Penerbit UNDIP.

Ghozali, I. (2016). Aplikasi Analisis Multivariat dengan Program IBM SPSS 23.0. Semarang. Badan Penerbit Universitas Diponegoro.

Hair, JF, Hult, GTM, Ringle, CM, Sarstedt, M 2017 A Primer on Partial Least Squares Structural Equation Modeling (PLS-SEM) 2 nd edn, Sage, Los Angeles

Hati, S. R., Fitriasih, dan R., Safira A. (2019). E-textbook piracy behavior An integration of ethics theory, deterrence theory, and theory of planned behaviour. *Journal of Information, Communication and Ethics in Society*. *18*(1), 105-123

Haryono, S. (2016). Metode SEM Untuk Penelitian Manajemen dengan AMOS 22.00, LISREL 8.80 dan Smart PLS 3.0. Bekasi: PT Intermedia Personalia Utama.

Kasber, A., EL-Bassiouny, N. dan Hamed, S. (2022) Can religiosity alter luxury and counterfeit consumption? An empirical study in an emerging market. *Journal of Islamic Marketing*

Koay, K.Y., Tjiptono, F., dan Sandhu, M.S. (2020). Digital piracy among consumers in a developing economy: A comparison of multiple theory-based models. *Journal of Retailing and Consumer Services 55*

Koay, K.Y., Tjiptono, F., dan Sandhu, M.S. (2021). Predicting consumers' digital piracy behaviour: does past experience matter?. *International Journal of Emerging Market, 17*(9), 2391-2419

Koklic, M.K. (2016). Digital Piracy Among Adults in Slovenia: An Application of The Theory If Interpersonal Behavior, *Economic and Business Review, 18*(2), 135-150.

Kompas.com (2022). Di Balik Layar : Bagaimana Pembajakan Digital Melukai Industri Film Indonesia. https://tekno.kompas.com/read/2022/03/09/10020057/di-balik-layar-bagaimana-pembajakan-digital-melukai-industri-film-indonesia?page=all. Diakses pada 21 Januari 2023

Meireles, R dan Campos, P. (2019). Digital Piracy: Factors that Influence the Intention to Pirate–A Structural EquationModel Approach. *International Journal of Human-Computer Interaction*. *35* (12), 1046-1060.

Olivero, N., Greco A., Annoni A.M., *et al.*, (2019). Does opportunity make the thief? Abilities and moral disengagement in ilegal downloading. *Behaviour & Information Technology*, *38*, 1273-1289

Petrescu, M., Gironda, J.T. dan Korgaonkar, P.K. (2018) Online piracy in the context of routine activities and subjective norms, Maria Petrescu, John T.

Gironda & Pradeep K. Korgaonkar. *Journal of Marketing Management, 34*(3-4), 314-346

Pham, Q.T., Dang, N.M., dan Nguyen, D. T. (2020). Factors Affecting on the Digital Piracy Behavior: An Empirical Study in Vietnam. *Journal of Theoretical and Applied Electronic Commerce Research, 15,* 122-135

Ramlall, I. (2016). Benefits of "SEM" Applied structural equation modelling for reseachers and practioners. Emerald Group Publishing Limited, Bingley, pp. 15-17

Republika (2019). Kerugian Pembajakan Per Tahunnya Capai Pulusah Triliun. https://ekonomi.republika.co.id./berita/ekonomi/keuangan/19/09/10/pxmj57349-kerugian-pembajakan-per-tahunnya-capai-puluhan-triliun. Diakses pada 21 Januari 2023

Sayal, K. dan Singh, G. (2020) Investigating the role of theory of planned behavior and Machiavellianism in earnings management intentions. *Accounting Research Journal, 33,* 663-668

Sekaran, U & Bougie, R 2017, Metode Penelitian untuk Bisnis, edisi 6, Salemba Empat, Jakarta

Taylor, S. A. (2012). Evaluating Digital Piracy Intentions on Behaviors, *Journal of Services Marketing, 26*(7), 472-483

Teah, M., Phau, I., Huang, Y. (2015) Devil Continues to wear “Counterfeit” Prada: A Tale of Two Cities. *Journal of Consumer Marketing, 32*(3), 176-189

Thongmak, M. (2017). Ethics, Neutralization, and Piracy. *International Journal of Electronic Commerce Studies, 8*(1), 1-24

Tseng, W., Chiu, W., dan Leng, H. K. (2020). A comparative study of consumers' intention to purchase counterfeit outdoor products in Taiwan and Hong Kong, *Journal of Asian Business and Economic Studies, 28*(3), 162-176

Wang, Yu-yin, Wang, Yi-Shun dan Wang, Yu-Min (2019). What Drives Students'Internet Ethical Behaviour: An Integrated Model of The Theory of Planned Behaviour, Personality, And Internet Ethics Education. *Behaviour & Information Technology*, *41,* 588-610

Xu, Xi, Yao, Zhong, Teo, T.S. (2020). Moral obligation in online social interaction: Clicking the "like" button. *Information & Management 57.*

.

Lampiran

Lampiran 1. Kuesioner Penelitian

Assalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

Dengan hormat,

Perkenalkan saya Luthfan Lazauardi, Mahasiswa/i S2 Program Studi Manajamen Fakultas Bisnis dan Ekonomika Universitas Islam Indonesia (UII). Saat ini, saya sedang melakukan penelitian untuk tugas akhir yang bertema Pembajakan Digital pada *Platform Entertain*.

Berkaitan dengan hal tersebut, saya memohon kesediaan Sdr/i untuk meluangkan waktu guna membantu saya menjadi responden penelitian, yaitu dengan mengisi atau memilih jawaban yang telah saya sediakan pada daftar pernyataan yang saya susun. Kebenaran dan kelengkapan jawaban Saudara akan sangat membantu saya dalam penelitian ini. Tujuan pemberian kuesioner ini semata-mata untuk tujuan akademik di mana pendapat Bapak/Ibu/Saudara/i akan dijamin kerahasiaannya.

Atas perhatian dan bantuannya, saya ucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Wassalamu'alaikum Warrahmatullahi Wabarakatuh

(Luthfan Lazauardi)

Lampiran 1

Petunjuk pengisian: Pilihlah jawaban yang merefleksikan kondisi Anda.

Demografi Responden

No	Pernyataan		
1	Jenis Kelamin		Pria
			Wanita
2	Umur		<20 tahun
			21-25
			26-30
			>30
3	Pendidikan Terakhir		SMA/Sederajat
			D3
			S1
			S2
			Yang lain:
4	Pekerjaan Saat Ini		Siswa/i SMA
			Mahasiswa/i
			Karyawan Swasta / BUMN
			PNS
			Wirausaha
			Ibu Rumah Tangga

			Yang Lain:
5	Rata-rata Pendapatan Per Bulan		<Rp5.000.000
			Rp5.000.001-10.000.000
			Rp10.000.001-15.000.000
			Rp15.000.001-20.000.000
			Rp20.000.001-25.000.000
			>Rp25.000.000
6	No HP		

Objek Penelitian

No	Pernyataan		
1	Selama ini, saya lebih banyak mengakses *platform entertain* bajakan.		Ya
			Tidak
2	Frekuensi penggunaan *platform bajakan* setiap bulan.		1-2
			3-4
			5-6
			>6
4	Nama *Platform* yang paling sering digunakan		Netflix
			Viu
			Joox

	Spotify
	Website (Ex : Cinema21)
	Yang lain:

Masing-masing Variabel

Petunjuk pengisian: Pilihlah tingkat persetujuan Anda terhadap setiap pernyataan di bawah ini dengan memberikan tanda pada salah satu pilihan yang Anda anggap sesuai.

Kriteria Pilihan:

1. Sangat Tidak Setuju (STS)
2. Tidak Setuju (TS)
3. Agak Setuju (AS)
4. Setuju (S)
5. Sangat Setuju (SS)

No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Sikap Terhadap Pembajakan Digital							
1	Pembajakan digital adalah ide yang bijak						
2	Pembajakan digital adalah ide yang bermanfaat						

3	Pembajakan digital adalah ide yang bagus.						
4	Secara keseluruhan, sikap saya terhadap pembajakan digital adalah positif						
No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Norma Subjektif							
1	Jika saya membajak produk digital, sebagian besar orang yang penting bagi saya tidak akan setuju.						
2	Kebanyakan orang yang penting bagi saya akan memandang rendah saya jika saya membajak produk digital.						
3	Tidak ada orang yang penting bagi saya yang menganggap tidak apa-apa melakukan pembajakan digital.						
4	Rekan-rekan saya menganggap perilaku pembajakan digital itu salah.						
No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Kontrol Perilaku yang Dirasakan							
1	Bagi saya, mudah memiliki produk digital bajakan.						

2	Saya memiliki pengetahuan dan kemampuan untuk memanfaatkan produk digital bajakan.						
3	Saya dapat menemukan produk digital bajakan jika saya mau.						
4	Membajak produk digital sepenuhnya berada dalam kendali saya						
No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Kewajiban Moral							
1	Saya merasa bersalah jika saya membajak produk digital.						
2	Membajak produk digital bertentangan dengan prinsip saya .						
3	Secara moral salah bagi saya untuk membajak produk digital						
4	Secara keseluruhan, pembajakan digital dapat diterima secara etis						
5	Saat terjadi kesalahan, saya mencoba untuk tidak menyalahkan orang lain						
6	Saya kebanyakan berusaha untuk tidak melanggar hukum, aturan, dan peraturan						

No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Niat Pembajakan Digital							
1	Saya berniat membajak produk digital dalam waktu dekat.						
2	Jika saya memiliki kesempatan, saya akan membajak produk digital.						
3	Saya tidak pernah melakukan pembajakan digital.						
No	Pernyataan	Pilihan					
		STS	TS	KS	CS	S	SS
Perilaku Pembajakan Digital							
1	Saya sering membajak produk digital.						
2	Saya sering menggunakan produk digital bajakan.						
3	Saya sering membagikan produk digital bajakan.						
4	Saya mendorong orang lain untuk menggunakan produk digital bajakan						

UJI VALIDITAS

Correlations

		A1	A2	A3	A4	A
A1	Pearson Correlation	1	.854**	.886**	.761**	.947**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40
A2	Pearson Correlation	.854**	1	.845**	.701**	.924**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40
A3	Pearson Correlation	.886**	.845**	1	.777**	.950**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	40	40	40	40	40
A4	Pearson Correlation	.761**	.701**	.777**	1	.874**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	40	40	40	40	40
A	Pearson Correlation	.947**	.924**	.950**	.874**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		SN1	SN2	SN3	SN4	SN
SN1	Pearson Correlation	1	.598**	.581**	.630**	.825**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40
SN2	Pearson Correlation	.598**	1	.654**	.576**	.841**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40

SN3	Pearson Correlation	.581**	.654**	1	.773**	.875**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	40	40	40	40	40
SN4	Pearson Correlation	.630**	.576**	.773**	1	.867**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000		.000
	N	40	40	40	40	40
SN	Pearson Correlation	.825**	.841**	.875**	.867**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		PBC1	PBC2	PBC3	PBC4	PBC
PBC1	Pearson Correlation	1	.418**	.485**	.244	.699**
	Sig. (2-tailed)		.007	.002	.129	.000
	N	40	40	40	40	40
PBC2	Pearson Correlation	.418**	1	.549**	.458**	.797**
	Sig. (2-tailed)	.007		.000	.003	.000
	N	40	40	40	40	40
PBC3	Pearson Correlation	.485**	.549**	1	.424**	.795**
	Sig. (2-tailed)	.002	.000		.006	.000
	N	40	40	40	40	40
PBC4	Pearson Correlation	.244	.458**	.424**	1	.732**
	Sig. (2-tailed)	.129	.003	.006		.000
	N	40	40	40	40	40
PBC	Pearson Correlation	.699**	.797**	.795**	.732**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Correlations

		MO1	MO2	MO3	MO4	MO5	MO6	MO
MO1	Pearson Correlation	1	.827**	.836**	.440**	.605**	.585**	.87
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.004	.000	.000	.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO2	Pearson Correlation	.827**	1	.795**	.565**	.657**	.637**	.91
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000	.000	.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO3	Pearson Correlation	.836**	.795**	1	.554**	.547**	.676**	.89
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000	.000	.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO4	Pearson Correlation	.440**	.565**	.554**	1	.462**	.321*	.67
	Sig. (2-tailed)	.004	.000	.000		.003	.043	.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO5	Pearson Correlation	.605**	.657**	.547**	.462**	1	.681**	.80
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.003		.000	.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO6	Pearson Correlation	.585**	.637**	.676**	.321*	.681**	1	.77
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.043	.000		.
	N	40	40	40	40	40	40	
MO	Pearson Correlation	.877**	.911**	.891**	.675**	.803**	.778**	
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40	40	

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		IN1	IN2	IN3	IN
IN1	Pearson Correlation	1	.856**	.382*	.889**
	Sig. (2-tailed)		.000	.015	.000
	N	40	40	40	40
IN2	Pearson Correlation	.856**	1	.376*	.883**
	Sig. (2-tailed)	.000		.017	.000
	N	40	40	40	40
IN3	Pearson Correlation	.382*	.376*	1	.722**
	Sig. (2-tailed)	.015	.017		.000
	N	40	40	40	40
IN	Pearson Correlation	.889**	.883**	.722**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Correlations

		BH1	BH2	BH3	BH4	BH
BH1	Pearson Correlation	1	.625**	.649**	.503**	.836**
	Sig. (2-tailed)		.000	.000	.001	.000
	N	40	40	40	40	40
BH2	Pearson Correlation	.625**	1	.589**	.614**	.855**
	Sig. (2-tailed)	.000		.000	.000	.000
	N	40	40	40	40	40
BH3	Pearson Correlation	.649**	.589**	1	.728**	.854**
	Sig. (2-tailed)	.000	.000		.000	.000
	N	40	40	40	40	40
BH4	Pearson Correlation	.503**	.614**	.728**	1	.829**
	Sig. (2-tailed)	.001	.000	.000		.000

	N	40	40	40	40	40
BH	Pearson Correlation	.836**	.855**	.854**	.829**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	.000	.000	.000	
	N	40	40	40	40	40

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.942	4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.872	4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.743	4

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.904	6

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.770	3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.856	4

KARAKTERISTIK RESPONDEN

Jenis Kelamin

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Laki-Laki	84	42.0	42.0	42.0
	Perempuan	116	58.0	58.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Umur

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<20 Tahun	84	42.0	42.0	42.0
	21 - 25 Tahun	110	55.0	55.0	97.0
	26 - 30 Tahun	6	3.0	3.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Pendidikan Terakhir

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	SMA/Sederajat	127	63.5	63.5	63.5
	Diploma	8	4.0	4.0	67.5
	S1	62	31.0	31.0	98.5
	S2	3	1.5	1.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Pekerjaan Saat Ini

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Siswa/i SMA	9	4.5	4.5	4.5
	Mahasiswa/i	158	79.0	79.0	83.5

	Karyawan Swasta / BUMN	22	11.0	11.0	94.5
	Wiraswasta	1	.5	.5	95.0
	Wirausaha	9	4.5	4.5	99.5
	Lainnya	1	.5	.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Rata-Rata Pendapatan Perbulan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	<Rp5.000.000	179	89.5	89.5	89.5
	Rp5.000.001-10.000.000	20	10.0	10.0	99.5
	Rp10.000.001-15.000.000	1	.5	.5	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Frekuensi

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1-2	92	46.0	46.0	46.0
	3-4	42	21.0	21.0	67.0
	5-6	20	10.0	10.0	77.0
	>6	46	23.0	23.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Nama Platform bajakan yang paling sering digunakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Idilix	1	.5	.5	.5
	Joox	5	2.5	2.5	3.0
	Maxstream	3	1.5	1.5	4.5
	Netflix	28	14.0	14.0	18.5

	Spotify	60	30.0	30.0	48.5
	Telegram	4	2.0	2.0	50.5
	Viu	3	1.5	1.5	52.0
	Website Film (IndXXI, Rebahin, dll)	96	48.0	48.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

Tindakan yang dilakukan setelah mengakses konten dari platform bajakan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mengunduh untuk pribadi	25	12.5	12.5	12.5
	Menyebarkan konten	2	1.0	1.0	13.5
	Streaming / mendengarkan konten	151	75.5	75.5	89.0
	Tidak mengulang kembali tindakan tersebut	20	10.0	10.0	99.0
	Untuk diri sendiri	2	1.0	1.0	100.0
	Total	200	100.0	100.0	

STATISTIK DESKRIPTIF

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
SN1	200	1	6	3.58	1.305
SN2	200	1	6	3.38	1.366
SN3	200	1	6	3.55	1.227
SN4	200	1	6	3.58	1.343
Valid N (listwise)	200				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
A1	200	1	6	2.92	1.642
A2	200	1	6	3.02	1.525
A3	200	1	6	2.99	1.618
A4	200	1	6	3.04	1.483
Valid N (listwise)	200				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PBC1	200	1	6	3.66	1.394
PBC2	200	1	6	3.42	1.454
PBC3	200	1	6	3.85	1.295
PBC4	200	1	6	3.54	1.442
Valid N (listwise)	200				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
MO1	200	1	6	3.26	1.500
MO2	200	1	6	3.52	1.460
MO3	200	1	6	2.94	1.323
MO4	200	1	6	3.04	1.335
MO5	200	1	6	3.70	1.514
MO6	200	1	6	3.59	1.531
Valid N (listwise)	200				

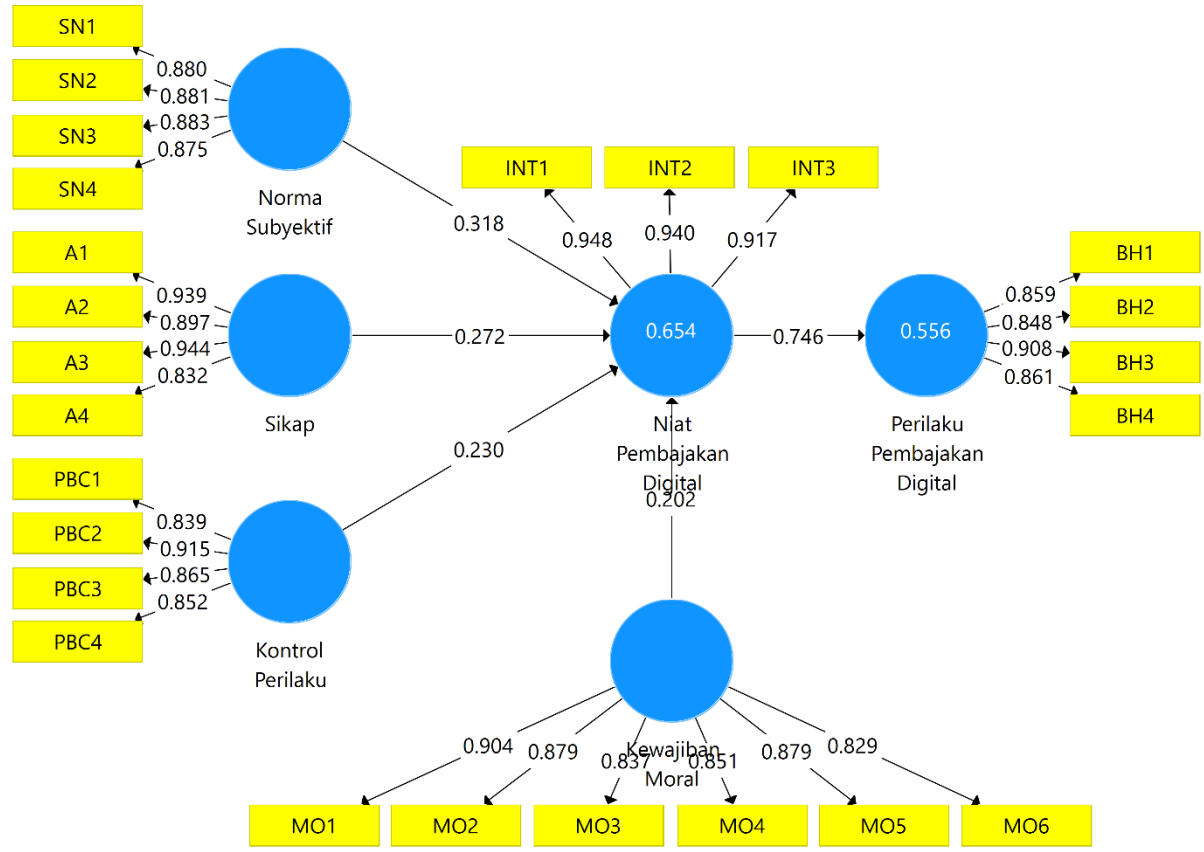
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
INT1	200	1	6	2.92	1.483
INT2	200	1	6	3.11	1.528
INT3	200	1	6	3.36	1.407
Valid N (listwise)	200				

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
BH1	200	1	6	3.19	1.534
BH2	200	1	6	3.59	1.386
BH3	200	1	6	2.78	1.655
BH4	200	1	6	2.67	1.602
Valid N (listwise)	200				

OUTER MODEL


SN1
SN2
SN3
SN4
0.880
0.881
0.883
0.875
Norma Subyektif
A1
A2
A3
A4
0.939
0.897
0.944
0.832
Sikap
PBC1
PBC2
PBC3
PBC4
0.839
0.915
0.865
0.852
Kontrol Perilaku
0.318
0.272
0.230
INT1
INT2
INT3
0.948
0.940
0.917
0.654
Niat Pembajakan Digital
0.746
0.556
Perilaku Pembajakan Digital
BH1
BH2
BH3
BH4
0.859
0.848
0.908
0.861
0.202
0.904
0.879
0.837
0.851
0.879
0.829
Kewajiban Moral
MO1
MO2
MO3
MO4
MO5
MO6

CONVERGENT VALIDITY

	Norma Subjektif	Sikap	Kontrol Perilaku	Kewajiban Moral	Niat Pembajakan Digital	Perilaku Pembajakan Digital
SN1	**0.880**					
SN2	**0.881**					
SN3	**0.883**					
SN4	**0.875**					
A1		**0.939**				
A2		**0.897**				
A3		**0.944**				
A4		**0.832**				
PBC1			**0.839**			
PBC2			**0.915**			
PBC3			**0.865**			
PBC4			**0.852**			
MO1				**0.904**		
MO2				**0.879**		
MO3				**0.837**		
MO4				**0.851**		
MO5				**0.879**		
MO6				**0.829**		
INT1					**0.948**	
INT2					**0.940**	
INT3					**0.917**	
BH1						**0.859**
BH2						**0.848**
BH3						**0.908**
BH4						**0.861**

DISCRIMINANT VALIDITY

	Kewajiban Moral	Kontrol Perilaku	Niat Pembajakan Digital	Norma Subjektif	Perilaku Pembajakan Digital	Sikap
Kewajiban Moral	0.864					
Kontrol Perilaku	0.561	0.868				
Niat Pembajakan Digital	0.597	0.690	0.935			
Norma Subjektif	0.290	0.567	0.611	0.880		
Perilaku Pembajakan Digital	0.532	0.592	0.746	0.478	0.869	
Sikap	0.642	0.615	0.664	0.383	0.699	0.904

	Norma Subjektif	Sikap	Kontrol Perilaku	Kewajiban Moral	Niat Pembajakan Digital	Perilaku Pembajakan Digital
SN1	0.880	0.320	0.493	0.255	0.506	0.386
SN2	0.881	0.387	0.537	0.343	0.619	0.480
SN3	0.883	0.309	0.447	0.160	0.485	0.356
SN4	0.875	0.320	0.506	0.239	0.519	0.443
A1	0.343	0.939	0.600	0.648	0.645	0.662
A2	0.383	0.897	0.544	0.528	0.585	0.643
A3	0.354	0.944	0.583	0.635	0.609	0.652
A4	0.304	0.832	0.492	0.500	0.559	0.564
PBC1	0.403	0.432	0.839	0.381	0.487	0.430
PBC2	0.539	0.640	0.915	0.603	0.702	0.605
PBC3	0.477	0.503	0.865	0.465	0.583	0.481
PBC4	0.531	0.532	0.852	0.465	0.595	0.515
MO1	0.273	0.553	0.519	0.904	0.531	0.475
MO2	0.214	0.544	0.493	0.879	0.468	0.427
MO3	0.227	0.527	0.431	0.837	0.537	0.466
MO4	0.230	0.560	0.450	0.851	0.519	0.483
MO5	0.259	0.560	0.544	0.879	0.502	0.427
MO6	0.293	0.579	0.471	0.829	0.527	0.468
INT1	0.580	0.637	0.643	0.574	0.948	0.739

INT2	0.570	0.624	0.656	0.561	0.940	0.715
INT3	0.563	0.601	0.638	0.540	0.917	0.635
BH1	0.459	0.682	0.596	0.553	0.716	0.859
BH2	0.336	0.593	0.503	0.436	0.572	0.848
BH3	0.425	0.600	0.475	0.421	0.633	0.908
BH4	0.427	0.544	0.473	0.425	0.655	0.861

COMPOSITE RELIABILITY

	Cronbach's Alpha	**rho_A**	**Composite Reliability**	**Average Variance Extracted (AVE)**
Norma Subjektif	**0.903**	**0.911**	**0.932**	**0.774**
Sikap	**0.924**	**0.929**	**0.947**	**0.817**
Kontrol Perilaku	**0.891**	**0.907**	**0.925**	**0.754**
Kewajiban Moral	**0.932**	**0.932**	**0.946**	**0.746**
Niat Pembajakan Digital	**0.928**	**0.931**	**0.954**	**0.875**
Perilaku Pembajakan Digital	**0.892**	**0.897**	**0.925**	**0.755**

R-SQUARE

	R Square	R Square Adjusted
Niat Pembajakan Digital	0.654	0.647
Perilaku Pembajakan Digital	0.556	0.554

Q-SQUARE

	SSO	SSE	Q^2 (=1-SSE/SSO)
Kewajiban Moral	1200.000	1200.000	
Kontrol Perilaku	800.000	800.000	
Niat Pembajakan Digital	600.000	264.798	0.559
Norma Subjektif	800.000	800.000	
Perilaku Pembajakan Digital	800.000	472.847	0.409
Sikap	800.000	800.000	

UJI HIPOTESIS

	Original Sample (O)	Sample Mean (M)	Standard Deviation (STDEV)	T Statistics (|O/STDEV|)	P Values
Norma Subjektif -> Niat Pembajakan Digital	0.318	0.317	0.079	4.020	**0.000**
Sikap -> Niat Pembajakan Digital	0.272	0.271	0.069	3.936	**0.000**
Kontrol Perilaku -> Niat Pembajakan Digital	0.230	0.224	0.076	3.023	**0.003**
Kewajiban Moral -> Niat Pembajakan Digital	0.202	0.208	0.071	2.835	**0.005**
Niat Pembajakan Digital -> Perilaku Pembajakan Digital	0.746	0.746	0.045	16.498	**0.000**