

## ABSTRAK

Perhatian utama perspektif ekonomi terhadap membatasi tindakan pembajakan digital yaitu penggunaan produk-produk digital dengan melanggar bentuk-bentuk Perjanjian Lisensi Pengguna Akhir (EULA) jangka pendek dikhawatirkan akan menyebabkan turunnya performa industri-industri penyedia produk tersebut akibat turunnya penerimaan, hilangnya potensi penciptaan kesempatan kerja, dan penerimaan pajak oleh negara.

Dalam panjang kekhawatiran adalah rendahnya insentif bagi para kegiatan-kegiatan ekonomi dengan biaya tetap tinggi (sunk cost) yang menjadi karakteristik biaya produsen produk konten digital. Keputusan produsen untuk menurunkan laju pertumbuhan teknologi juga akan menyebabkan tidak tercapainya socially optimal level tingkat teknologi dan akan mengarah pada kondisi underprovision baik jumlah maupun kualitas

Dengan menggunakan prinsip manfaat harapan atau utilitas marginal dari penggunaan produk digital orisinal dan bajakan sebagai harga relatif produk digital bajakan, maka harga relatif produk digital bajakan telah mengakomodasi seluruh aspek dari karakteristik produk digital bajakan yakni harga langsung produk digital orisinal, harga langsung produk digital bajakan dan selisih harga produk digital orisinal dan bajakan.

Selain dari karakteristik produk digital, karakteristik individu juga dijadikan sebagai variabel kontrol dalam penelitian ini adalah karakteristik gender, latar belakang sosial budaya, standar etika, dan pengetahuan akan konsekuensi penggunaan produk digital peranti lunak bajakan.

Kebutuhan khusus pada produk digital peranti lunak menyebabkan relatif mudah untuk mengidentifikasi kelompok pengguna produk digital peranti lunak bajakan. Kondisi ini yang menjelaskan pemilihan populasi yaitu kelompok mahasiswa dalam lingkungan kampus. Pemilihan jenis produk digital peranti lunak secara spesifik ditetapkan melalui pertimbangan proporsi penggunaan dan kebutuhan akan peranti lunak tersebut relatif tinggi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa harga produk penelitian bajakan berpengaruh negatif dan terhadap probabilitas permintaan produk peranti lunak bajakan. Sedangkan karakteristik gender berpengaruh signifikan dengan arah yang berbeda dengan hipotesis penelitian. Sedangkan untuk variabel-variabel karakteristik individu lainnya walaupun memiliki pengaruh yang secara apriori sesuai, namun memiliki tingkat signifikansi yang lemah.

Kesimpulan penting dalam penelitian ini adalah bahwa harga relatif produk digital bajakan yang dibangun dari informasi tingkat kesediaan membayar (WTP) produk digital peranti lunak orisinal dapat merepresentasikan perbedaan kualitas antara kedua produk tersebut dan menjadi sebuah harga relatif produk digital bajakan. Proposisi ini diyakini akan berlaku untuk produk-produk digital jenis lain yang ada di pasar.

**Kata Kunci: Karakteristik Produk, Karakteristik Individu, Harga Relatif, Tingkat Kesediaan Membayar**