

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan media teknologi di dunia sangatlah pesat, teknologi diciptakan oleh manusia untuk membantu berbagai macam aktivitas, sehingga mempermudah pekerjaan dan meningkatkan produktivitas. Terciptanya hal-hal baru adalah bentuk inovasi serta ide-ide cemerlang yang tumbuh seiring berkembangnya waktu, menjadikannya sebagai suatu hal yang memang harus dipikirkan untuk kehidupan dimasa yang akan datang.

Pada masa sekarang, komputer sudah tidak lagi menjadi barang mewah bagi kalangan manusia. Berbeda dengan masa dahulu, komputer hanya bisa dimiliki oleh orang-orang tertentu saja yakni kalangan orang-orang yang dibidang mampu atau orang yang mempunyai kekayaan yang cukup untuk membelinya.

Seiring berjalannya waktu, inovasi baru tentunya juga terbentuk. Ketertarikan sejumlah orang untuk memiliki komputer tersebut, dipengaruhi oleh munculnya komputer portable (laptop) yang bentuknya sangat elegan sehingga bisa dibawa kemana-kemana dengan mudah. Komputer/laptop mempunyai banyak fungsi, seperti digunakan untuk mengerjakan tugas-tugas sekolah, tugas-tugas kuliah, bekerja, membuat data-data perusahaan, bermain *game* dan lain sebagainya sesuai kebutuhan yang diperlukan.

Penggunaan komputer/laptop memang sangat membantu dalam kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan pekerjaan. Untuk

mengoperasikan sebuah komputer perlu adanya perangkat-perangkat pendukung yakni, *hardware* (perangkat keras) dan *software* (perangkat lunak). *hardware* (perangkat keras) adalah suatu komponen yang ada pada komputer yang bisa dilihat secara kasat mata dan dapat disentuh secara fisik seperti, monitor, keyboard, mouse, CPU dan lain-lain. Sedangkan *software* (perangkat lunak) adalah suatu sistem yang ada pada komputer yang menjembatani antara perangkat keras dengan pengguna yang digunakan untuk menjalankan tugas sebagaimana mestinya.

Dilihat dari segi jenisnya, *software* (perangkat lunak) terdapat beberapa macam. Namun secara umum yang biasa kita ketahui *software* (perangkat lunak) terbagi menjadi dua macam, yaitu ada yang berbayar (*shareware*) dan ada pula yang gratis (*freeware*). Perangkat lunak (*software*) yang berbayar (*shareware*) adalah metode *marketing* untuk *software* komersil dimana versi *trial*-nya didistribusikan terlebih dahulu tanpa dipungut biaya. *Software shareware* biasanya dapat diperoleh secara gratis dengan cara mendownload dari internet atau bonus DVD/CD dari majalah-majalah komputer. *Shareware* mempunyai banyak nama, diantaranya *demoware*, *trial ware* atau “*try befor you buy*” karena sifatnya yang mengizinkan pengguna untuk mencoba-coba terlebih dahulu.¹ Meskipun *software shareware* dibagi secara gratis, akan tetapi jika pengguna menginginkan versi lengkap dari *software* atau ingin terus menerus menggunakannya,

¹ Maya Sari, “Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan *Software* Bajakan Dikalangan Mahasiswa di Kota Makassar”, *Jurnal: Komunikasi KAREBA*. Vol. 1, No. 4, Desember 2011, 402-403.

maka pengguna harus membayarnya dengan sejumlah uang dan berlangganan.

Perangkat lunak (*software*) yang gratis (*freeware*) adalah *software* komputer/laptop yang bisa didapatkan dan digunakan secara gratis tanpa batasan waktu. Meskipun gratis, *software freeware* tetap dilindungi hak cipta. Kriteria sebuah *software* yang dapat dikategorikan sebagai *freeware* adalah *software* tersebut bisa digunakan tanpa dipungut biaya yang harus dibayarkan untuk waktu yang tidak terbatas.²

Tersedianya perangkat lunak yang saat ini beredar, mulai dari yang berbayar hingga yang bebas (*free*) menjadikannya pilihan untuk para pengguna, mana yang akan dimanfaatkan sesuai kebutuhan. Kemudahan serta tersedianya berbagai fitur yang dimiliki oleh perangkat lunak yang berbayar jauh lebih unggul dari perangkat lunak yang bebas (*free*) sehingga banyak dari kalangan pengguna lebih tertarik ingin memiliki *software* yang berbayar tersebut.

Harga yang ditawarkan untuk berlangganan menggunakan *software* tersebut bisa terbilang mahal, sehingga membuat dari sebagian pengguna tidak mampu untuk membelinya. Hal tersebut membuat mereka mengambil jalan alternatif untuk memperoleh apa yang mereka inginkan dengan cara yang tidak sah (pembajakan).

Pembajakan *software* merupakan kegiatan penduplikasian *software* oleh pihak yang tidak berwenang secara ilegal atau tidak sah dan melanggar

² *Ibid*, 402.

UU Hak Cipta yang dalam hal itu dapat merugikan pembuat atau pencipta *software* sehingga menyebabkan tidak berkembangnya industri peredaran *software*.³ Peristiwa pembajakan *software* di Indonesia sudah marak terjadi, dapat dibuktikan pada data tahunan yang dilansir *Internasional Data Corporation* (IDC) Indonesia berada di urutan ke 11 dari 31 negara dengan tingkat pembajakan yang nilai komersil dari *software* bajakannya sebesar \$1,322 miliar. Menurut data laporan *Business Alliance* (BSA) dan *International Data Corporation* (IDC), dimana Indonesia masuk ke dalam negara terbesar ke-10 di dunia dalam tingkat pembajakan *software* yang mencapai 85%.⁴

Peristiwa pembajakan *software* di Indonesia bukan lagi merupakan rahasia umum, pembajakan *software* di Indonesia telah dilakukan oleh semua kalangan dengan motivasi yang berbeda-beda pula. Mulai dari perusahaan untuk menunjang operasional perusahaan tersebut, pelajar atau mahasiswa untuk membantu keperluan studi seperti mempermudah mengerjakan tugas-tugas, hingga para pekerja baik formal maupun informal untuk membantu mereka dalam menyelesaikan pekerjaannya.

Selain itu, pembajakan *software* juga memberikan dampak negatif secara garis besar. Diantaranya ialah nilai ekonomi yang kecil dikarenakan industri *software* khususnya dalam negeri merasa dirugikan sehingga

³ Andriana Victoria, dkk, "Usulan Solusi Mengatasi Maraknya Penggunaan *Software* Ilegal Dalam Sistem Informasi Berbasis Komputer di Indonesia", *Jurnal: Bina Ekonomi Majalah Ilmiah Fakultas Ekonomi Unpar*, Vol 12, No. 2, Agustus 2008, 106.

⁴ Azhari Arsyad Athallah, dkk, "Analisis Perbedaan Pendapat terhadap Pembajakan *Software* Perspektif Fikih Muamalah", *Jurnal: Prosiding Hukum Ekonomi Syariah*, Vol 7 No. 2, Tahun 2021, 309.

menurunnya angka pendapatan, mudah menyebarnya virus karena *software* bajakan tidak terjamin keamanannya, serta tidak dapat melakukan pembaharuan pada *software* tersebut.

Hal ini sangat merugikan berbagai pihak, terutama pada sektor ekonomi perindustrian dan kasus tersebut sangat bertentangan dengan ajaran Islam. Firman Allah SWT tentang larangan memakan harta orang lain secara batil (tanpa hak) dan larangan merugikan harta maupun hak orang lain, yakni:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ

مِنْكُمْ ۖ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya: *Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu. (QS. An-Nisa': 29).*⁵

Dalam ayat lain juga di sebutkan, Allah SWT berfirman:

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْنُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

Artinya: *dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi ini dengan membuat kerusakan. (QS. As-Syu'ara: 183).*⁶

Berkaitan dengan hal tersebut, Majelis Ulama' Indonesia mengeluarkan fatwa tentang perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yakni dalam Fatwa

⁵ Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahan* (Bandung: Diponegoro, 2005), 83.

⁶ *Ibid*, 374.

MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual menyebutkan bahwa setiap bentuk pelanggaran terhadap Hak Kekayaan Intelektual, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak Hak Kekayaan Intelektual milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya haram.⁷

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pasal 1 butir 1 menyebutkan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.⁸

Walaupun sudah diatur jelas oleh syariat Islam dan undang-undang bahwa penggunaan *software* bajakan tidak diperbolehkan, tetapi masih banyak orang yang masih menggunakan *software* bajakan tanpa merasa bersalah. Bukan hanya kalangan mahasiswa, penggunaan *software* bajakan telah mencakup kalangan luas. Karena banyaknya peminat orang untuk lebih membeli *software* bajakan, maka para pembajak akan tetap terus membajak program komputer karena masih banyak peminatnya. Oleh

⁷ Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

⁸ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1.

karena itu, kesadaran masyarakat sangat penting agar lebih mendukung pencipta dengan tidak menggunakan *software* bajakan.

Penggunaan *software* bajakan sangat banyak sekali penulis jumpai bukan hanya dikalangan perkumpulan atau organisasi yang ada di kampus-kampus, juga organisasi di suatu desa pun juga penulis temui. Salah satunya organisasi Karang Taruna yang ada di desa Kesek kecamatan Labang kabupaten Bangkalan. Awal mula yang penulis temui terkait penggunaan *software* bajakan itu sendiri adalah beberapa mahasiswa dari kampus yang berbeda yang mereka aktif di organisasi Karang Taruna yang mengadakan pelatihan serta sosialisasi kepada pemuda-pemuda yang ada di desa Kesek.

Semangat dari para pemuda yang ada di desa Kesek dalam mengabdikan ke desanya sendiri sangat antusias sekali. Ilmu yang mereka peroleh dari hasil belajar dari berbagai lembaga pendidikan mereka terapkan dan mereka salurkan untuk perkembangan desa agar lebih maju. Berbagai kegiatan rutin mereka konsep dengan baik, tidak hanya dalam ruang lingkup pendidikan, juga dalam cara untuk hidup bersosialisasi antar warga mereka ajarkan.

Beranjak dari kegiatan tersebut, para pemuda organisasi Karang Taruna di desa Kesek dalam menjalankan agenda kegiatan tersebut seperti pelatihan dalam mengembangkan minat dan bakat sebagai pemuda yang kreatif tidak luput dari yang namanya penggunaan laptop. Dari penggunaan laptop tersebut para pemuda organisasi Karang Taruna yang ada di desa Kesek

memperkenalkan beberapa jenis *software* sebagai bahan pelatihan untuk menjalankan dari jenis *software* tersebut.

Yang membuat penulis bertanya-tanya mengenai pelatihan tersebut adalah dari jenis *software* yang di gunakan oleh para pemuda organisasi yang ada di desa Kesek tidak original/bajakan, sehingga dari hal tersebut penulis menyimpulkan bahwa kegiatan yang di adakan oleh para pemuda tersebut sangat berguna sekali bagi masyarakat yang ada di desa Kesek untuk kemajuan sumber daya manusianya, tapi dilain itu penggunaan *software* yang tidak original/ bajakan mempunyai hukum tersendiri baik itu menurut pandangan secara Islami maupun secara hukum murni.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji dan meneliti lebih dalam mengenai bagaimana tinjauan *Maṣlaḥah* dalam menjawab permasalahan terhadap penggunaan *software* bajakan agar selanjutnya dapat diketahui terkait hukum menggunakan *software* bajakan.. Oleh karena itu, penulis mempunyai maksud dan tujuan untuk membuat skripsi yang berjudul **“Tinjauan *Maṣlaḥah* Terhadap Penggunaan *Software* Bajakan Oleh Organisasi Karang Taruna di Desa Kesek Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka penulis akan paparkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang menyebabkan penggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna di desa Kesek Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan?
2. Bagaimanakah tinjauan *masalah* terhadap penggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna di desa Kesek Kecamatan Labang Kabupaten Bangkalan?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian
 - a. Untuk mengetahui apa saja faktor yang menyebabkan masih terjadinya penggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna di desa Kesek.
 - b. Untuk mengetahui bagaimana tinjauan *masalah* terhadap penggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna di desa Kesek.

2. Manfaat Penelitian

Adapun dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

- a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis yaitu:

- 1) Manfaat penelitian bagi penulis, sebagai sarana untuk pengembangan ilmu pengetahuan dalam mengkaji pembajakan *software* yang ditinjau dari hukum Islam maupun dari hukum positif yang ada di Indonesia.
- 2) Manfaat penelitian bagi pembaca, diharapkan supaya mampu menambah pengetahuan sehingga dapat membukakan kesadaran terhadap penggunaan *software* yang diperoleh secara tidak sah atau ilegal.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini memiliki manfaat secara praktis yaitu:

- 1) Dapat digunakan sebagai referensi tambahan untuk penelitian selanjutnya yang lebih luas dan mendalam guna mengupas tuntas mengenai tema yang berkaitan dengan penelitian ini.
- 2) Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa menjadi masukan bagi mahasiswa maupun masyarakat mengenai hukum penggunaan *software* bajakan yang ditinjau dari segi kemaslahatan.

D. Kajian Pustaka

Berdasarkan penelusuran penulis, penulis menemukan ada beberapa karya-karya ilmiah yang judulnya berkaitan dengan penelitian yang sedang penulis teliti. Adapun karya-karya ilmiah tersebut yaitu:

1. Skripsi yang telah ditulis oleh Muhammad Bayu Heksa Putra Hermawan, yang berjudul “Penggunaan *Windows* bajakan di Kalangan Mahasiswa IAIN Palangka Raya (Perspektif Hukum Ekonomi Syariah)”.⁹ Dalam penelitian tersebut, penulis merumuskan pokok masalah yang dikarenakan di kota Palangka Raya masih sangat banyak toko-toko instalasi *windows* bajakan yang membuat para mahasiswa ataupun masyarakat lain ingin menginstal *windows* bajakan. Dalam hal ini, penginstal mendapatkan keuntungan dari jasa penginstalan *windows* bajakan. Sehingga dalam penelitian tersebut mengacu pada bagaimana hukum ekonomi syariah menjawab permasalahan-permasalahan yang terjadi. Penelitian ini dilakukan pada tahun 2020. Persamaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang barang bajakan, akan tetapi ruang lingkup penelitian penulis lebih luas yaitu mengenai *software* bajakan. Sedangkan untuk perbedaannya adalah dari sudut pandang yang digunakan penulis yakni bagaimana perspektif *maṣlahah* menjawab persoalan tersebut.
2. Skripsi yang telah ditulis oleh Cindi Muhrani Dewi, yang berjudul “Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Mendownload Lagu Secara Ilegal (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Muamalah

⁹ Muhammad Bayu Heksa Putra Hermawan, *Penggunaan Windows bajakan di Kalangan Mahasiswa IAIN Palangka Raya (Perspektif Hukum Ekonomi Syariah)*, (Palangka Raya: IAIN Palangka Raya, 2020).

Fakultas Syariah dan Hukum UINSU)”.¹⁰ Fokus dari penelitian ini adalah bagaimana hukum mendownload lagu secara ilegal menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan menurut Fatwa MUI serta bagaimana pandangan mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah dan Hukum UINSU tentang mendownload lagu secara ilegal dalam fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/15/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Persamaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang barang yang diperoleh secara tidak resmi (ilegal), akan tetapi ruang lingkup penelitian penulis lebih mengarah pada penggunaan *software* bajakan. Sedangkan untuk perbedaannya adalah penulis menggunakan sudut pandang *Maṣlaḥah* dalam mengkaji permasalahan yang sedang terjadi.

3. Skripsi yang telah ditulis oleh Aidul Akbar Hamonangan Siregar yang berjudul “Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Penyewaan *Software* Video Game Bajakan”.¹¹ Hasil dari penelitian ini dilatar belakangi untuk mencari kebutuhan hidup dengan menyewakan *software* video game yang diperoleh secara ilegal sehingga penyewa mendapatkan keuntungan dengan adanya praktik sewa menyewa *software* video game bajakan. Dari hasil penelitian ini kesimpulannya

¹⁰ Cindi Muhrani Dewi, *Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Mendownload Lagu Secara Ilegal (Studi Kasus Mahasiswa Jurusan Muamalah Fakultas Syariah dan Hukum UINSU)*, (Medan: UINSU, 2017).

¹¹ Aidul Akbar Hamonangan Siregar, *Analisis Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Penyewaan Software Video Game Bajakan*, (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019).

adalah bahwa hukum syariat Islam dalam penyewaan *software* video *game* bajakan merupakan pemanfaatan suatu barang tanpa izin dari pemilik dengan menyewakan barang tersebut kepada orang lain dan syariat Islam melarang akan hal tersebut. Persamaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti adalah sama-sama meneliti tentang barang yang diperoleh secara tidak resmi (ilegal), akan tetapi ruang lingkup penelitian penulis lebih mengarah pada penggunaan *software* bajakan. Perbedaannya dengan penelitian yang sedang penulis teliti adalah permasalahan tersebut sangat cocok apabila dikaji dan ditelaah dengan menggunakan teori *maṣlaḥah*.

Dari penelitian yang penulis paparkan diatas mempunyai persamaan dengan penelitian yang sedang penulis teliti yaitu penelitian yang sama-sama membahas tentang barang-barang ilegal/bajakan, akan tetapi untuk perbedaannya adalah penelitian yang sedang penulis teliti lebih mengarah pada tinjauan *maṣlaḥah* dalam penggunaan *software* bajakan.

E. SISTEMATIKA PEMBAHASAN

Secara keseluruhan, skripsi ini disusun dalam lima bab, masing-masing bab saling berkaitan antara satu dengan yang lain. Satu bab dengan bab lain merupakan satu kesatuan hingga mencapai kesimpulan yang dapat dipahami oleh pembaca khususnya penulis. Maka dari itu penulis akan paparkan sistematika pembahasan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pendahuluan ini berisi sebagai pengantar dari skripsi secara keseluruhan. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab landasan teori ini berisi tentang penjelasan teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yang bertujuan sebagai landasan pembahasan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan pembajakan *software* ditinjau dari perspektif *maṣlahah*. Dalam bab ini berisi tentang pengertian *software* bajakan, *maṣlahah* beserta sub-subnya dan hak cipta perspektif hukum Islam beserta sub-subnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab metode penelitian ini berisi tentang metode yang digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian bagaimana tinjauan sosiologi hukum Islam dan hukum positif terkait penggunaan *software* yang di peroleh secara ilegal. Terdiri dari metode penelitian, jenis penelitian, sumber data, metode pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV HASIL PENELITIAN

Dalam bab hasil penelitian ini berisi tentang profil organisasi Karang Taruna Gala Citra, faktor yang menyebabkan masih terjadinya pemnggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna Gala Citra

dan tinjauan *masalah* terhadap penggunaan *software* bajakan oleh organisasi Karang Taruna Gala Citra.

BAB V PENUTUP

Dalam bab penutup ini berisi tentang kesimpulan dan saran.