

**PERTANGGUNGJAWABAN PIDANA TERHADAP PEMBUAT, PENGEDAR, DAN
PEMAKAI DALAM TINDAK PIDANA PEMBAJAKAN *SOFTWARE* KOMPUTER
DITINJAU DARI HUKUM PIDANA ISLAM**

(Studi Terhadap UU No. 28 Tahun 2014 tentang HAK CIPTA)

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Program Strata 1 (S.1) Dalam Ilmu Syariah dan Hukum.



Disusun Oleh :

TOPAN PANDU DARMAWAN

1602026044

**PROGRAM STUDI HUKUM PIDANA ISLAM
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG**

2020



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Jalan Prof.Dr. Hamka Km. 2 Kampus III Ngaliyan Telp./Fax 024-7601291 Semarang 50185

**BERITA ACARA
(PENGESAHAN DAN YUDISIUM SKRIPSI)**

Pada hari ini, Jum'at tanggal 10 (Sepuluh) bulan Juli tahun 2020 (Dua Ribu Dua Puluh) telah dilaksanakan sidang munaqasah skripsi mahasiswa:

Nama : Topan Pandu D
NIM : 1602026044
Jurusan/ Program Studi : Hukum Pidana Islam
Judul Skripsi : Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pembuat, Pengedar dan Pemakai dalam Tindak Pidana Pembajakan Software Komputer ditinjau dari Hukum Pidana Islam (Studi Terhadap UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta)
Pembimbing I : Dr. H. Ali Imron, S.Ag., S.H.,M.Ag
Pembimbing II : -

Dengan susunan Dewan Penguji sebagai berikut:

1. Moh.Khasan, M.Ag (Penguji 1)
2. Dr. Ali Imron, S.H.,M.H (Penguji 2)
3. Drs. Eman Sulaeman, M.H (Penguji 3)
4. Dr. Agus Nurhadi, M.A (Penguji 4)

Yang bersangkutan dinyatakan **LULUS** / ~~TIDAK LULUS~~* dengan nilai: **3.70 (B+)**

Berita acara ini digunakan sebagai pengganti sementara dokumen **PENGESAHAN SKRIPSI** dan **YUDISIUM SKRIPSI**, dan dapat diterima sebagai kelengkapan persyaratan pendaftaran wisuda.

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan,



ALI IMRON



Ketua Prodi Hukum
Pidana Islam,



RUSTAM D.K.A.H

Dr. H. Ali Imron, S.Ag., S.H., M.Ag.

Jl. Kyai Gilang Kauman No. 12 RT.2/IV Mangkang Kulon, Tugu, Semarang.

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar

Hal : Naskah Skripsi

a.n. Sdr.a Topan Pandu Darmawan

Kepada Yth.

Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

UIN Walisongo Semarang

Assalamua'alaikum Wr.Wb.

Setelah saya meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini saya kirimkan naskah skripsi saudara:

Nama : Topan Pandu Darmawan

NIM : 1602026044

Jurusan : Hukum Pidana Islam

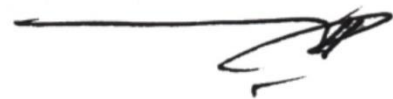
Judul Skripsi : **Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pembuat, Pengedar, dan Pemakai Dalam Tindak Pidana Pembajakan *Software* Komputer Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam (Studi Terhadap UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)**

Selanjutnya saya mohon agar skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasyahkan.

Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Semarang, 10 Juni 2020
Pembimbing



Dr. H. Ali Imron, S.Ag., S.H., M.Ag.
NIP. 19730730 200312 1 002

MOTTO

".... وتعاونوا على البر والتقوى ولا تعاونوا على الإثم والعدوان واتقوا الله إن الله شديد

العقاب"

"Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertaqwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya."

(QS. Al-Maidah Ayat 2)

PERSEMBAHAN

Dengan segala rasa syukur bahagia serta kerendahan hati, penulis persembahkan karya yang sederhana ini untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta Ayahanda Sudarmujiyono dan Ibunda Kusminah yang senantiasa memberikan dukungan, semangat dan tak lupa selalu memberikan do'a yang tak pernah putus disetiap hari nya.
2. Adik laki-laki ku Fajar Pambuko Sugiharto yang selalu menemani disepanjang harinya dan turut memberi motivasi serta semangat guna menyelesaikan skripsi ini.
3. Para Guru ku serta seluruh Almamater yang pernah menempa diriku.
4. Teman-teman seperjuanganku Hukum Pidana Islam Angkatan 16 serta teman-teman organisasi ku yang telah menemani selama berada dibangku kuliah dari tahun 2016 hingga sekarang.
5. Teman-teman PPL Kelompok 6 PN dan PA Kudus (Fafa, Yunus, Umar, Mas Khoirul Mutaqqin, Mas Agung, Lala, Fikah, Dyah, Safira, Febri, Khotim, Wafi, Putri, Linda, Fajri, Maila, Novita, Hidayah, Dianah) yang telah menemani dalam mencari sebuah pengalaman di lapangan.
6. Teman-teman KKN Reguler ke 73 di Desa Kemambang (Lukman Hakim, Rubait Burhan, Ifaul Fahmi, Siti Maunah, Dwi Sari, Izzatunnafisatu, Kiky Anggraeni, Evi Yatul, Kurnia Amiroh, Siti Barokah, Lafinia Manggarati, Vira Aulia, Vini Agil, Siti Rohmah) yang telah memberi banyak sekali kenangan selama 45 hari hidup bersama.
7. Teman-teman ku personil Elekyo Band (Burhan Muhammad Fauzi dan Kelvin Afrizal) yang selalu menghibur, memberi motivasi, dan energi positif untuk menyelesaikan tugas akhir ini.
8. Teman-teman organisasi Teater ASA, FKHM, dan PMII Rayon Syariah yang telah memberi banyak sekali pengalaman berorganisasi selama berada dikampus.
9. Almamater UIN Walisongo Semarang.

DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggung jawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang pernah ditulis orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi satupun pemikiran-pemikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 1 Juni 2020

Deklarator



Topan Pandu Darmawan

NIM. 1602026044

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I. Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

| Huruf Arab | Nama | Huruf Latin | Nama |
|------------|------|--------------------|----------------------------|
| ا | Alif | Tidak Dilambangkan | Tidak Dilambangkan |
| ب | Ba | B | Be |
| ت | Ta | T | Te |
| ث | Sa | S | Es (dengan titik di atas) |
| ج | Jim | J | Je |
| ح | Ha | H | Ha (dengan titik di atas) |
| خ | Kha | Kh | Ka dan Ha |
| د | Dal | D | De |
| ذ | Zal | Z | Zet (dengan titik di atas) |
| ر | Ra | R | Er |
| ز | Zai | Z | Zet |
| س | Sin | S | Es |
| ش | Syin | Sy | Es dan Ye |
| ص | Sad | S | Es (dengan titik di bawah) |
| ض | Dad | D | De (dengan titik di bawah) |
| ط | Ta | T | Te (dengan titik di bawah) |

| | | | |
|---|--------|----|-----------------------------|
| ظ | Za | Z | Zet (dengan titik di bawah) |
| ع | Ain | – | apostrof terbalik |
| غ | Gain | G | Ge |
| ف | Fa | F | Ef |
| ق | Qof | Q | Qi |
| ك | Kaf | K | Ka |
| ل | Lam | L | El |
| م | Mim | M | Em |
| ن | Nun | N | Ea |
| و | Wau | W | We |
| ه | Ha | H | Ha (dengan titik di atas) |
| ء | Hamzah | –' | Apostrof |
| ي | Ya | Y | Ye |

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (').

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong. Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

| Tanda | Nama | Huruf Latin | Nama |
|-------|---------------|-------------|------|
| ا | <i>Fathah</i> | A | A |
| ا | <i>Kasrah</i> | I | I |
| ا | <i>Dammah</i> | U | U |

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

| Tanda | Nama | Huruf latin | Nama |
|-------|------|-------------|------|
|-------|------|-------------|------|

| | | | |
|---|-----------------------|----|---------|
| ي | <i>Fathah</i> dan Ya | Ai | A dan I |
| و | <i>Fathah</i> dan Wau | Au | A dan U |

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harkat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

| Harkat dan Huruf | Nama | Huruf dan Tanda | Nama |
|------------------|--------------------------------|-----------------|---------------------|
| أ...ي | <i>Fathah</i> dan Alif atau Ya | a | a dan garis di atas |
| ي | <i>Kasrah</i> dan Ya | i | i dan garis di atas |
| و | <i>Dammah</i> dan Wau | u | u dan garis di atas |

D. Ta marbutah

Transliterasi untuk *ta marbutah* ada dua, yaitu: *ta marbutah* yang hidup atau mendapat harkat *fathah*, *kasrah*, dan *dammah*, transliterasinya adalah [t]. Sedangkan *ta marbutah* yang mati atau mendapat harkat sukun, transliterasinya adalah [h].

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbutah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbutah* itu ditransliterasikan dengan ha (h).

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda tasydid (ّ), dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda syaddah.

Jika huruf ى bertasydid di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf kasrah (اى), maka ia ditransliterasi seperti huruf maddah (i).

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf (alif lam ma'arifah) . Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasi seperti biasa, al-,

baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung yang mengikutinya. Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

G. *Hamzah*

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi apostrof (') hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila hamzah terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab ia berupa alif.

H. Penulisan Kata Arab yang Lazim digunakan dalam Bahasa Indonesia

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari pembendaharaan bahasa Indonesia, atau sudah sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka mereka harus ditransliterasi secara utuh.

I. *Lafz Al-Jalalah* (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf jarr dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *mudaf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf hamzah.

Adapun *ta marbutah* di akhir kata yang disandarkan kepada *Lafz Al-Jalalah*, ditransliterasi dengan huruf [t].

J. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (All Caps), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR).

ABSTRAK

Dalam perkembangan zaman, manusia sangatlah haus akan sebuah ilmu pengetahuan demi terciptanya sebuah teknologi yang dapat memenuhi kebutuhan. Banyak sekali inovasi-inovasi dari manusia yang telah berjalan melalui berbagai zaman. Salah satu hasil inovasi tersebut yakni *software* komputer.. Ketika sebuah *software* komputer sangat dicari oleh masyarakat karena manfaat yang didapat maka timbulah sebuah kompetisi yang mana banyak orang berlomba-lomba membuat sebuah inovasi guna menciptakan sebuah *software*. Namun, disisi lain dari sebuah inovasi, munculah sebuah problematika yang sangat mengkhawatirkan. Para pembuat *software* berlomba-lomba membuat inovasi yang besar dengan harapan orang-orang dapat menghargainya dengan cara mau membeli nya, namun hal ini bertolak belakang karena dengan harga *software* sendiri yang dipatok mahal akhirnya munculah tindakan pembajakan. Hal seperti ini dinilai dapat menyebabkan pupusnya harapan para inovator-inovator khususnya dari Indonesia. Akan tetapi perlu ditinjau lebih dalam lagi bagaimana sebenarnya regulasi di Indonesia dalam mengatur pertanggungjawaban pidana terkait perilaku pembajakan yang demikian meliputi pembuat, pengedar serta pemakai *software* bajakan, dan bagaimana pandangan hukum Islam terhadap perilaku pembajakan *software* komputer tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Doktrinal yang mana merupakan penelitian-penelitian atas hukum yang dikonsepsikan dan dikembangkan atas dasar doktrin yang dianut sang pengkonsep dan/atau sang pengembangnya. Dan menggunakan metode kualitatif yang mana penelitian ini menghasilkan data diskriptif yaitu yang dinyatakan secara tertulis atau secara lisan. Penelitian ini mempunyai tujuan sebagaimana sesuai latar belakang masalah sebelumnya yakni untuk mengetahui bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar serta pemakai dalam kasus tindak pidana pembajakan *software* komputer serta untuk mengetahui konsepsi hukum Islam terhadap pembuat, pengedar dan pemakai *software* komputer bajakan.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa: *Pertama*, praktik pembajakan *software* komputer banyak terjadi dan sudah menjadi budaya di masyarakat Indonesia. Kaitannya dengan pertanggungjawaban pidana sebenarnya sudah diatur sedemikian rupa dalam UU No. 28 tahun 2014. Dalam UU No. 28 tahun 2014 sudah diatur tentang larangan yang berkaitan dengan membuat *software* bajakan kemudian mengedarkan *software* bajakan sampai dengan pemakaian *software* bajakan yang mana dalam regulasi tersebut dinilai sebagai sebuah tindak pembajakan dan dapat dikenai hukuman seseuai yang tertera dalam UU No.28 tahun 2014 tersebut dengan pidana penjara dan atau denda sesuai pasal yang berlaku.

Kedua, dalam pandangan hukum Islam, perilaku pembajakan dalam kasus pembajakan *software* komputer baik dari sisi pembuat, pengedar, maupun pemakainya adalah haram, dan dianggap telah berbuat zalim kepada pembuat *software* tersebut karena telah menimbulkan kerugian kepada pihak pembuat *software*. Kaitannya dengan pertanggungjawaban pidana karena tidak ada nash yang mengatur secara pasti maka hukum Islam beranggapan bahwa hukuman yang tepat untuk tindakan pelanggaran tersebut yakni dengan dijatuhi hukuman ta'zir.

Kata Kunci: (*Software bajakan, Pertanggungjawaban Pidana, Hukum Islam*)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur saya persembahkan kepada Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan inayah-Nya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pembuat, Pengedar, dan Pemakai Dalam Tindak Pidana Pembajakan *Software* Komputer Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam (Studi Terhadap UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)**. Sholawat serta salam penulis haturkan. Tiada perkataan yang lebih pantas penulis ungkapkan kepada semua pihak yang membantu proses pembuatan skripsi ini, kecuali terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

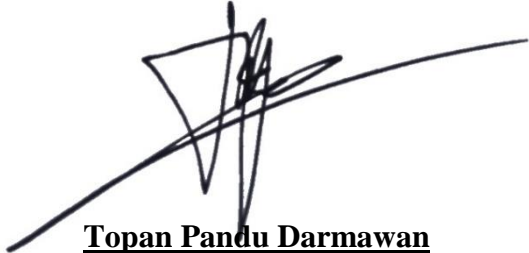
1. Bapak Prof. Dr. H. Imam Taufiq, M.Ag selaku Rektor Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang,
3. Bapak Rustam D.K.A.H., M.Ag selaku Kepala Jurusan Hukum Pidana Islam Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang
4. Bapak Dr. H. Ja'far Baehaqi, S.Ag., M.H. selaku sekretaris jurusan Hukum Pidana Islam Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang,
5. Bapak Dr. H. Ali Imron S.Ag., SH., M.Ag selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama proses penulisan skripsi,
7. Bapak Syafruddin Rifa'ie, S.H.I., M.H, selaku kakak ideologis yang telah memberikan motivasi, bimbingan serta arahan selama proses penulisan skripsi,
6. Bapak Moh. Khasan, S.Ag, M.Ag, selaku wali dosen penulis,
7. Segenap dosen Fakultas Syariah yang telah membekali banyak pengetahuan kepada penulis dalam menempuh studi,
8. Keluarga terkasih dan tersayang, Ayahanda Sudarmujiyono dan Ibunda Kusminah yang senantiasa mendoakan penulis agar selalu diberi kelancaran disetiap langkah nya dalam meniti ilmu demi sebuah cita-cita, dan sukses dalam meniti karir.

9. Saudara biologis yang sangat penulis sayangi pula, Fajar Pambuko Sugiharto dan segenap keluarga besar beserta sahabat terdekat yang tidak henti hentinya memberikan semangat dan senantiasa mendoakan penulis dalam menempuh studi dan mewujudkan cita-cita,
10. Teman-teman seperjuangan yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini Candra Vira, Syah Ali, Abdul Kholik, Fahrizal Kresna, Abdul Rahman, Sunandar, dan teman-teman penulis lainnya yang telah memberikan banyak sekali bantuan serta dukungan satu sama lain yang tidak ternilai harganya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, dan
11. Semua pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung, yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Semoga amal baik dan keikhlasan yang telah mereka perbuat menjadi amal saleh dan mendapat imbalan yang setimpal dari Allah SWT.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi materi, metodologi maupun analisis. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya hanya kepada Allah penulis berharap, semoga apa yang tertulis dalam skripsi ini bisa bermanfaat khususnya bagi penulis dan bagi para pembaca pada umumnya. Amiin.

Semarang, 10 Juni 2020

Penulis,



Topan Pandu Darmawan

NIM. 1602026044

DAFTAR ISI

| | |
|-----------------------------------------------------------------|-------------|
| HALAMAN PENGESAHAN..... | i |
| HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING..... | ii |
| HALAMAN MOTTO..... | iii |
| PERSEMBAHAN..... | iv |
| DEKLARASI..... | v |
| PEDOMAN TRANSLITERASI..... | vi |
| ABSTRAK..... | x |
| KATA PENGANTAR..... | xi |
| DAFTAR ISI..... | xiii |
| BAB I PENDAHULUAN..... | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah. | 1 |
| B. Rumusan Masalah | 7 |
| C. Tujuan dan Manfaat Penelitian | 8 |
| D. Tinjauan Pustaka..... | 8 |
| E. Metode Penelitian. | 11 |
| F. Sistematika Penulisan. | 14 |
| BAB II KAJIAN TEORI TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA (HAKI) | |
| MENURUT HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM | 17 |
| A. Perspektif Hukum Positif. | 17 |
| 1. Pengertian HAKI..... | 17 |

| | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 2. Macam-macam HAKI | 18 |
| 3. Pelanggaran HAKI | 21 |
| 4. Pelanggaran Pembajakan <i>Software</i> | 26 |
| B. Perspektif Hukum Islam. | 30 |
| 1. Pengertian Jarimah | 30 |
| 2. Bentuk jarimah | 30 |
| 3. Macam-macam jarimah..... | 32 |
| 4. Hak Cipta dalam Hukum Islam..... | 48 |
| | |
| BAB III GAMBARAN UMUM TENTANG <i>SOFTWARE</i> KOMPUTER..... | 56 |
| A. Pengertian <i>Software</i> Komputer | 56 |
| B. Jenis-jenis <i>Software</i> Komputer | 57 |
| C. Sejarah <i>Software</i> Komputer..... | 58 |
| D. Hak Cipta dalam <i>Software</i> Komputer..... | 64 |
| D. Pemakaian <i>Software</i> Komputer | 69 |
| E. Maraknya Kasus Pembajakan <i>Software</i> Komputer di Indonesia..... | 73 |
| | |
| BAB IV ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA TERKAIT PEMBUAT, PENGEDAR, DAN PEMAKAI <i>SOFTWARE</i> KOMPUTER BAJAKAN..... | 80 |
| A. Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Terkait Pembuat, Pengedar, dan Pemakai <i>Software</i> Komputer Bajakan..... | 80 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| B. Analisis Hukum Islam Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Terkait Pembuat, Penedar, dan Pemakai <i>Software</i> Komputer Bajakan..... | 95 |
| BAB V PENUTUP..... | 106 |
| A. Kesimpulan | 106 |
| B. Saran-saran | 108 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 110 |
| DAFTAR RIWAYAT HIDUP..... | 117 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di zaman modern ini segala sesuatu berkembang secara cepat dan pesat, salah satunya yakni teknologi. Tidak bisa dipungkiri jika berkembangnya ilmu pengetahuan akan menyebabkan perkembangan juga pada teknologi yang ada disekitarnya. Semakin banyak kebutuhan muncul maka semakin banyak pula teknologi yang diciptakan. Dalam hal pemenuhan kebutuhan dan penunjang kinerja oleh manusia, segala teknologi digunakan dan yang sangat mendominasi yakni teknologi di dunia komputer. Komputer merupakan basis perkembangan teknologi, bisa dikatakan demikian karena mayoritas teknologi mulai dari elektronik sampai permesinan menggunakan kendali dasar yang berbasis pada komputer. Dan untuk menjalankan komputer maka komputer butuh sebuah kendali, selain kendali dari luar (manual) oleh manusia, juga dibutuhkan kendali dari dalam oleh sebuah pemrograman yang dinamakan *software*.

Software merupakan pelengkap dari sebuah system komputer. *Software* tidak dapat kita lihat wujudnya karena *software* adalah bagian dari sebuah program. Ada banyak macam dari *software* dan kategori kegunaan serta kemanfaatannya. Dalam hal ini, manusia sebagai pengguna dari komputer tersebut dapat memilih berbagai macam *software* sesuai dengan kebutuhan masing-masing untuk menunjang kinerja mereka. Untuk mendapatkan sebuah *software*, seseorang bisa membelinya secara resmi (original) dengan bentuk Disc dan juga bisa lewat unduhan berbayar disitus resmi *software* tersebut. Namun, karena berkembang pesatnya teknologi dalam hal ini terutama internet dengan segala kekuatannya dan kurangnya kontrol sosial maka terjadi lah perilaku-perilaku negative dalam rangka mendapatkan *software* ini. Banyak sekali kegiatan-kegiatan yang bisa dikatakan illegal dalam peredaran *software* ini.

Dalam mendapatkan suatu *software* yang di inginkan, para konsumen lebih memilih jalan illegal karena dalam memilih jalan illegal ini mereka tak perlu mengeluarkan biaya sepeserpun (gratis). Dengan adanya dunia maya yang bebas dan tak terbatas maka setiap orang bisa melakukan apa pun disana, dalam hal ini yakni bisa dicontohkan seperti

penyebaran *software* secara besar-besaran dan gratis. Namun dalam kasus ini tidak luput dengan para maniak dunia maya yang lain dan berada dibalik layar yang tak lain dan tak bukan adalah para hacker. Untuk bisa menyebarkan sebuah *software* tidak semudah itu, mereka memerlukan jasa seorang Hacker dalam memuluskan jalan mereka. Hacker biasanya dengan menggunakan ilmu mereka bisa mendapatkan *software* secara gratis dan sekaligus memodifikasinya. Para pembuat *software* juga sudah mengupayakan pencegahan dalam rangka meminimalisir kegiatan illegal ini, namun setiap kali ada upaya maka disitu juga selalu ada celah.

Dalam hukum pidana positif, aksi pembajakan diatur dalam UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sebelumnya telah diberlakukan Undang-Undang No. 7 Tahun 1987 yang dirubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 1997 kemudian direvisi dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 dan terakhir diperbarui lagi dengan UU No 28 tahun 2014. Pemberlakuan aturan-aturan ini tidak membuat efek yang sangat berpengaruh terhadap berkurangnya tindak pidana pembajakan namun dewasa ini aksi pembajakan masih lah sangat merajalela dan ironinya penggunaan objek bajakan tersebut sudah menjadi hal biasa, tak dihiraukan dan seolah-olah menjadi budaya yang berkembang dimasyarakat. Rasa kesadaran dalam hal mengambil manfaat tanpa menghiraukan aturan yang ada masih lah sangat kurang. Dan dalam hukum positif yang mana telah mengatur aksi pembajakan ini juga masih terdapat banyak celah dalam artian masih kurangnya detail dari keterangan dalam pasal-pasal nya sehingga untuk menjerat secara hukum pemerintah masih merasa kesulitan.

Aksi pembajakan seperti ini sangat lah merugikan sang pemilik / pencipta karya tersebut.. Dalam hal ini, pencipta akan merasa bahwa sebuah karya yang ia buat tidak mendapat penghargaan sama sekali apabila sudah menjadi objek pembajakan.¹Beberapa kasus juga sudah pernah terjadi di Indonesia mengenai lemahnya penegakkan hukum terkait aksi pembajakan *software* komputer antara lain :

1. Aparat dari Markas Besar kepolisian Republik Indonesia menindak dua perusahaan di Jakarta yang menggunakan *software* AutoCad bajakan.Masing-masing PT MI, perusahaan konstruksi dan teknik di bilangan Permata Hijau dan

¹ Widyopramono, *Tindak Pidana Hak Cipta; Analisis dan Penyelesaiannya*, Jakarta : Sinar Grafika, 1992, hlm. 7

PT KDK perusahaan konsultan arsitektur yang beralamat di bilangan pasar Minggu. Penindakan di PT MI dilakukan pada Tanggal 23 Februari 2009.²

2. Pada tahun 2008, seorang pria asal Kota Malang bernama Misranto ditangkap usai dilaporkan telah memakai *software* desain grafis hasil bajakan untuk kepentingan komersil. Misranto dijatuhi pidana 8 bulan penjara dan denda sebesar Rp. 2.500.000,-³

Dari 2 contoh kasus yang diambil penulis diatas maka dapat dipahami bahwa siapa pun yang berani mencoba-coba bermain dengan barang illegal seperti *software* hasil bajakan maka harus siap berhadapan dengan hukum. Dalam hal ini sudah seharusnya penegakkan hukum terkait kasus pembajakan harus lebih ditingkatkan mengingat banyaknya kasus yang terjadi dan ironisnya pelanggaran pidana seperti ini sudah menjadi kebiasaan atau budaya dimasyarakat. Hal ini tak luput karena kejanggalaan penegak hukum itu sendiri, digambarkan pada kasus-kasus yang pernah terjadi ada suatu hal yang sangat menarik yakni terkait pertanggungjawaban pidana yang seharusnya ditanggung antara pihak pembuat, pengedar, dan pemakai. Seringkali pihak yang tertangkap dan dipidana adalah pihak dari pemakai *software* komputer seperti yang dicontohkan diatas. Kemudian bagaimana nasib pembuat dan pengedar saat pihak pemakai tertangkap tidak lah ada kejelasan dan bisa dikatakan lolos dari jeratan hukum. Seperti contoh dari kasus Misranto yang mana dia diberi oleh kawan nya sebuah *software* bajakan namun si kawan nya tersebut tidak ikut terjatuh pidana. Fenomena-fenomena seperti ini lah yang menjadi salah satu faktor yang melemahkan penegakkan hukum terkait kasus pembajakan *software* komputer ini.

Dan semakin berkembangnya zaman, maka semakin bertambah besar pula aksi ini dan karena didukung bertambah nya variasi cara pembajakan maka pemerintah juga semakin kesulitan untuk menjerat para pelaku dan pada akhirnya kejahatan seperti ini dibiarkan menjamur dan menyebarluas kemana pun dan dengan cara apa pun. Islam juga melarang keras segala bentuk kezaliman dan tindakan yang merugikan orang lain. Islam juga mengakui dan menghargai hak milik pribadi yang bersifat sosial, sebab hak milik

² <https://hukamnas.com/contoh-kasus-pelanggaran-hak-cipta-software-di-indonesia> (Diakses pada 10/11/2019)

³ Direktori Putusan MA, Putusan Nomor **172/Pid.B/2008/PN. MLG**

pribadi pada hakekatnya adalah milik Allah yang diamanatkan kepada orang yang kebetulan memilikinya.⁴

Perlindungan hukum terhadap hak cipta ini diberikan sebagai upaya untuk mewujudkan iklim yang baik bagi tumbuh dan gairah untuk mencipta atas inovasi orang-orang yang kreatif baik di bidang ilmu pengetahuan, seni maupun sastra. Perlindungan tersebut sangat penting, melihat dana dan tenaga yang dibutuhkan oleh para penemu tidaklah sedikit.⁵

Untuk mewujudkan sebuah hukum yang kuat maka diperlukan sebuah dasar pembentukan yang kuat pula. Islam merupakan salah satu elemen pembentukan yang ikut menguatkan dalam hal pembentukan hukum yang berlaku di negara ini. Mengutip dari pendapat Ali Imron bahwa untuk menjelaskan peranan hukum islam dalam pembentukan atau pembangunan hukum nasional dapat dilihat dari dua sisi, yaitu dari sisi hukum islam sebagai salah satu sumber pembentukan hukum nasional dan yang kedua dari sisi diangkatnya hukum islam sebagai hukum negara dalam arti sebagai hukum positif yang berlaku secara khusus dalam bidang-bidang tertentu.⁶ Dalam menanggapi fenomena seperti ini maka Hukum Islam bisa ikut masuk untuk memberi sebuah jawaban. Dan untuk menjawab sebuah fenomena hukum seperti ini maka disiplin ilmu yang dipakai yakni Hukum Pidana Islam. Di dalam Hukum Pidana Islam memuat berbagai permasalahan tentang tindak pidana yang disikapi dengan cara dan metode sesuai syariat.

Hak cipta dalam khazanah Islam kontemporer dikenal dengan istilah *Haq Al-Ibtikar*. Kata ini terdiri dari dua rangkaian kata yaitu lafadz "*haq*" dan "*al-ibtikar*". Di antara pengertian dari "*haq*" adalah kekhususan yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang atas sesuatu. Dalam ruang lingkup *haq alibtikar* (hak cipta) maka lafadz "*haq*" adalah kewenangan atau kepemilikan atas suatu karya cipta yang baru diciptakan (*al-ibtikar*). Kata *إبتكار* (*ibtikaar*) secara etimologi berasal dari bahasa Arab dalam bentuk isim mashdar. Kata kerja bentuk lampau (*fi'il madhi*) dari kata ini adalah *ibtikara* yang

⁴ Masifuk Zuhdi, *Studi Islam*, Jakarta : Grafindo Persada, 1993, hlm. 87

⁵ Taryana Sunandar, *Perlindungan Hak Cipta Intelektual di Negara-negara ASEAN*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm. 1

⁶ Ali Imron, *Pertanggungjawaban Hukum: Konsep Hukum Islam dan Relevansinya dengan Cita Hukum Nasional Indonesia*, Semarang : Walisongo Press, 2009, hlm. 23

berarti menciptakan. Jika dikatakan (ابتكر الشيء *ibtakara alsyai'a*) berarti "Ia telah menciptakan sesuatu"⁷ Masjfuk Zuhdi mengatakan bahwa hak cipta adalah sebuah karya dari seseorang berupa hasil dari kemampuan berpikir. Hak ini dikenal juga dengan istilah *al-milkiyyat al-fikriyyah*.⁸

Dalam Islam setiap individu berhak untuk memiliki suatu benda atau manfaat yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidupnya, kepemilikan ini disebut dengan kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*). Sedangkan pada benda-benda yang menjadi kebutuhan hidup bersama maka ia merupakan hak kepemilikan bersama (*milkiyah al-'ammah*), di mana tidak boleh bagi individu untuk memilikinya. Hak cipta sebagai salah satu dari bentuk kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*) di dasarkan pada dalil-dalil yang menunjukkan bahwa ia adalah bagian dari kepemilikan atas suatu benda. Karena setiap pembuat karya cipta mempunyai hak khusus atas ciptaannya. Hak atas hasil dari sebuah pekerjaan adalah hak milik dari orang yang bekerja tersebut. Jika dikaitkan dengan sebab-sebab tetapnya sebuah hak, maka hak cipta ada disebabkan adanya kerja dan kesungguhan seorang pencipta dalam membuat sebuah karya cipta. Inilah sebab adanya hak kepemilikan bagi seseorang.⁹

Di dalam Al-Qur'an Surat An-Nisaa ayat 32 disebutkan :

ولا تتمنوا ما فضل الله به بعضكم على بعض للرجال نصيب مما اكتسبوا وللنساء نصيب مما اكتسبن وسئلوا الله من فضله إن الله كان بكل شيء عليما

“(Karena) bagi orang laki-laki ada bahagian daripada apa yang mereka usahakan, dan bagi para wanita (pun) ada bahagian dari apa yang mereka usahakan, dan mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya.”

Ayat ini secara jelas menunjukkan bahwa setiap orang berhak atas hasil dari pekerjaannya. Bekerja adalah salah satu sebab memperoleh kepemilikan atas harta, begitu

⁷ A.W. Munawwir, *Kamus Munawwir*, Yogyakarta : Pustaka Progressif, 1997, hlm. 101

⁸ Masjfuk Zuhdi, *Masail Fiqhiyah*, Jakarta : PT. Gunung Agung, 1997, hlm. 212

⁹ Jafriil Khalil, *Hukum ekonomi Islam (Islamic Economic Law)*, Malaysia : Center for Islamic Economic and Application (CIERA), hlm. 11

mulianya bekerja sehingga Allah ta'ala memerintahkan Nabi Daud dan keturunannya untuk bekerja, sebagaimana firmanNya.

يعملون له مايشاء من محاريب وتمائيل وجفان كالجواب وقدور راسيات اعملوا
 ءال داود شكرا وقليل من عبادي الشكور

"Para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dikehendakinya dari gedung-gedung yang tinggi dan patung-patung dan piring-piring yang (besarnya) seperti kolam dan periuk yang tetap (berada diatas tungku). Bekerjalah hai keluarga Daud untuk bersyukur (kepada Allah). Dan sedikit sekali dari hambahambaKu yang berterima kasih". (Q.S. Saba': 13)

Dalam Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 188 juga disebutkan :

ولا تأكلوا أموالكم بينكم بالباطل وتدلوا بها إلى الحكام لتأكلوا فريقا من أموال الناس
 بالإثم وأنتم تعلمون

"Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebahagian harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui."

Ayat ini secara jelas melarang bagi setiap manusia untuk memakan (mengambil) harta orang lain secara tidak sah. Korelasinya dengan hak cipta adalah bahwa orang lain tidak diperbolehkan mengambil keuntungan darinya. Dalam Tafsir Jalalain disebutkan bahwa asbab an-nuzul QS Al-Baqarah ayat 188 adalah seperti yang diketengahkan oleh Ibnu Abi Hatim dan Sa'id bin Jubair, katanya "Umru-ul Qeis bin 'Abis dan Abdan bin Asywa' Al-Hadrami terlibat dalam salah satu pertikaian mengenai tanah mereka, hingga Umru-ul Qeis hendak mengucapkan sumpahnya dalam hal itu. Maka mengenai dirinya turunlah ayat "Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil" QS Al-Baqarah ayat 188.¹⁰

¹⁰ Imam Jalalain, *Tafsir Jalalain Jilid I*, hlm. 196.

Dalam Hukum Pidana Islam, tindakan kejahatan yang melawan syariat disebut dengan Jarimah, Jarimah sendiri dalam literasi dapat diartikan sebagai perbuatan yang dilarang oleh *syara'*, baik perbuatan itu mengenai jiwa, harta benda maupun yang lainnya.¹¹ dan Hukum Pidana Islam membagi-bagi tindak kejahatan-kejahatan kedalam berbagai macam jarimah. Jika melihat fenomena pembajakan *software* yang sudah menjadi sebuah kebiasaan dimasyarakat dan termasuk sudah menciptakan budaya yang tidak sehat maka hal seperti ini sangat lah mengkhawatirkan. Perlunya sebuah rumusan hukum yang tepat guna memicu munculnya sebuah kultur yang positif. Jika hukum positif dirasa kurang memenuhi kebutuhan akan hal tersebut maka sudah saat nya hukum Islam masuk sebagai langkah solusi. Seperti hal nya yang dikemukakan oleh Ali Imron dalam penelitiannya menyebutkan bahwa budaya Indonesia berakar kuat dari budaya Islam. Tata nilai dan tata kelakuan yang kemudian diadatkan oleh masyarakat lebih didominasi oleh nilai-nilai hukum agama Islam yang diyakini dan dianut oleh mayoritas masyarakat Indonesia.¹²

Dan terkait kejahatan pembajakan *software* yang akan saya bahas ini nantinya akan dikategorikan ke dalam sebuah jarimah sesuai dengan analisis-analisis pendukung dan nantinya dalam pembahasan ini akan dibahas secara lebih detail tentang bagaimana Hukum Pidana Islam menyikapi pembajakan *software* jika melihat para subjek-subjek tindak pidana ini mulai dari pembuat, pengedar, dan pemakai produk kejahatan ini. Untuk mengetahui perlakuan hukum dalam hal pertanggungjawaban pidana terhadap para pembuat, pengedar, dan pemakai *software* hasil pembajakan ini maka berangkat dari permasalahan tersebut penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas maka dapat dirumuskan pokok permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar, dan pemakai dalam kasus tindak pidana pembajakan *software* komputer ?

¹¹ Rokhmadi, *Hukum Pidana Islam*, Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015, hlm. 4

¹² Ali Imron, "Kontribusi Hukum Islam terhadap Pembangunan Hukum Nasional : Studi tentang Konsepsi Taklif dan Masy'uliyat dalam legislasi Hukum", *Disertasi Universitas Diponegoro*, (Semarang, 2008).

2. Bagaimana tinjauan Hukum Pidana Islam terhadap pembuat, pengedar, dan pemakai *software* komputer bajakan ?

C. Tujuan dan Manfaat

1. Tujuan

Berdasarkan pemaparan masalah diatas maka penelitian ini bertujuan :

1. Untuk dapat mengetahui pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar serta pemakai dalam kasus tindak pidana pembajakan *software* komputer. Kedua yaitu
2. Untuk mengetahui konsep hukum islam terhadap pembuat, pengedar dan pemakai *software* komputer bajakan.

2. Manfaat

Adapun manfaat dari pembuatan karya ilmiah ini adalah untuk dapat mengedukasi masyarakat serta umat muslim terkait pertanggungjawaban pidana bagi para subjek yang terlibat dalam tindak pidana pembajakan *software* komputer meliputi pembuat.

Serta menawarkan sebuah pemikiran dari penulis sebagai upaya pencegahan dalam hal pembuatan, pemakaian, dan penyebaran *software* hasil pembajakan bila dilihat dalam hukum pidana islam, sehingga umat muslim bisa lebih sadar dan mengetahui pelanggaran yang dimaksudkan dan bisa menghindarinya.

Dan apabila dibutuhkan maka dapat memberi sebuah masukan kepada pemerintah untuk nanti nya dapat dijadikan sebuah bahan pertimbangan dalam mencari solusi dalam menekan kegiatan terkait pembajakan *software* komputer.

D. Tinjauan Pustaka

Dalam tinjauan pustaka dimaksudkan untuk menelaah hasil penelitian-penelitian sebelumnya yang dari segi relevansi masih ada kaitannya satu sama lain dengan skripsi yang akan dibuat oleh penulis. Tinjauan pustaka ini nantinya diharapkan dapat membantu penulis untuk mendapat gambaran umum tentang kajian yang akan dibahas lebih lanjut.

Pertama, Skripsi karya Ahmad Nur Fuadi (2008), dengan judul skripsi “Pembajakan *Software* Komputer Dalam UU NO.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Perspektif Hukum Pidana Islam” dengan kesimpulan bahwa Islam memandang tindakan pelanggaran hak cipta khususnya *software* komputer berlisensi sebagai perbuatan jarimah dan bisa digolongkan sebagai tindakan penghianatan, *ghasab* dan *garar*.¹³

Kedua, Skripsi karya Kurniadi Saranga (2013), dengan judul “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan *Software*” dengan kesimpulan bahwa Penegakan hukum yang dilakukan aparat kepolisian terhadap tindak pidana pembajakan *software* masih kurang memadai disebabkan karena adanya beberapa kendala internal dari aparat kepolisian seperti kurangnya sumber daya aparat, biaya operasional, dan fasilitas. Kurangnya sumber daya aparat yang dimiliki oleh kepolisian sangat berpengaruh dalam proses penegakan hukum, khususnya untuk menangani tindak pidana pelanggaran hak cipta dengan modus moderen seperti menggunakan media internet sehingga tindak pidana pembajakan melalui media internet terus berkembang dan sulit untuk dihilangkan karena kurangnya kompetensi serta keahlian personil aparat kepolisian dibidang teknologi informasi. Selain itu aparat juga terkendala dengan tingginya biaya operasional dalam melaksanakan operasi dan pemeriksaan khususnya dalam menggunakan jasa tenaga ahli atau pakar yang berkompeten untuk membedakan produk *software* legal dan ilegal.¹⁴

Ketiga, Skripsi karya Arsegga Novalito (2018), dengan judul “Pencegahan Pembajakan *Software* di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)” dengan kesimpulan bahwa Upaya Pencegahan Terhadap Pembajakan *Software*, melalui upaya penal yaitu untuk mencapai kesejahteraan masyarakat pada umumnya, maka kebijakan penegakan hukum termasuk dalam bidang kebijakan sosial, yaitu segala usaha rasional untuk mencapai kesejahteraan masyarakat dan non penal yaitu tindakan pencegahan sebelum terjadinya kejahatan. kendala dalam pencegahan terhadap pembajakan *software*, yaitu: kurangnya pemahaman masyarakat tentang Hak Cipta, lemahnya sistem pengawasan dan pemantauan pemakaian *software*, adanya oknum tertentu yang terlibat dalam pembajakan *software*, harga *software* asli (Original) diluar Jangkauan Kebanyakan Pengguna (User).¹⁵

¹³ Ahmad Nur Fuadi, “Pembajakan *Software* Komputer Dalam UU NO.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam”, *Skripsi* UIN Sunan Kalijaga, (Yogyakarta, 2008).

¹⁴ Kurniadi Saranga, “Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan *Software*”, *Skripsi* Universitas Hasanuddin, (Makassar, 2013).

¹⁵ Arsegga Novalito, “Pencegahan Pembajakan *Software* di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”, *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, (Medan, 2018).

Adapun dalam sebuah jurnal “Pembajakan *Software* Komputer dan Aspek Pengaturan Hukumnya” karya Amirudin Y. Dako dengan kesimpulan Penegakan hukum di bidang pembajakan *software* ini memang mempunyai dampak yang baik karena dapat memperbaiki citra Indonesia di mata dunia internasional sehingga dapat meningkatkan investasi asing di bidang *software* di Indonesia, selain itu bagi pelaku industri *software* di Indonesia sendiri hal ini dapat membangkitkan semangat mereka untuk lebih berkreasi menghasilkan *software-software* baru yang mempunyai daya saing yang tinggi, karena tidak takut lagi kalau hasil karyanya akan dibajak oleh orang lain untuk mendapatkan keuntungan ekonomis. Meskipun edukasi dalam Gerakan Sadar HKI telah dilakukan, akan tetapi menurut penulis, sepertinya hal tersebut tidak akan dapat berjalan dengan baik, pembajakan *software* sepertinya akan sulit untuk diberantas. Faktor yang paling dominan adalah faktor ekonomis, dimana orang akan cenderung memilih *software* bajakan yang pasti jauh lebih murah dari *software* yang berlisensi. Oleh karenanya untuk mengatasi maraknya pembajakan *software*, maka dibutuhkan perangkat hukum yang dengan tegas mengatur hal tersebut. Hukum berperan sebagai alat untuk melindungi hak cipta dari pengembang *software*. Dengan hukum, dunia teknologi informasi diperkuat sehingga setiap orang tidak seenaknya lagi melakukan perbuatan yang melanggar hukum. Pembajakan perangkat lunak komersial sekarang merupakan tindak pidana berat, dengan ganjaran penjara maksimal 5 tahun dan didenda hingga 250.000 dollar bagi siapa saja yang terbukti memakai perangkat bajakan.¹⁶

Begitu pula oleh Turkamun dalam jurnal “Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* ditinjau dari UU No. 28 TAHUN 2014 tentang Hak Cipta”. Didalam jurnal dikatakan bahwa Penegakan hukum dinilai masih lemah dan akibatnya Indonesia masuk daftar Priority Watch List (PWL) lagi. Artinya, Indonesia dinilai sebagai negara yang upaya memberantas pelanggaran Hak Cipta masih sangat kurang sehingga perlu diamati secara khusus. Dalam peraturan perundang-undangan pemerintah Indonesia, masalah yang terkait dengan lingkup Hak Cipta telah dituangkan dalam bentuk perundang-undangan. Oleh karena itu perlu diupayakan secara serius agar pelaku pembajak *software* mengindahkan undang-undang Hak Cipta dan menghormati

¹⁶ Amirudin Y. Dako, “Pembajakan *Software* Komputer dan Aspek Pengaturan Hukumnya”, *Jurnal Fakultas Teknik UNG*, Volume 4 No. 3, 2008. hlm. 95

karya orang lain dengan tidak meng*copy* secara ilegal atau membajak karya orang lain demi keuntungan pribadi, dan tentunya untuk kepentingan ekonomis.¹⁷

Adapun penelitian yang akan dilakukan adalah “Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pembuat, Pengedar, dan Pemakai Dalam Tindak Pidana Pembajakan *Software* Komputer Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam (Studi Terhadap UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta)”. Penelitian ini berfokus pada pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar, pemakai *software* komputer hasil bajakan serta bagaimana analisis hukum Pidana Islam terhadap aksi pembajakan *software* komputer.

Sejauh pengetahuan dari penulis belum ada tulisan yang secara khusus mendeskripsikan tentang tiga subjek yang terkait dengan tindak pidana hak cipta (pembajakan *software* komputer) dalam perspektif Hukum Pidana Islam. Terdapat beberapa temuan menarik serta berbeda dari penelitian-penelitian terdahulu yang nanti nya akan dibahas secara lanjut, hal yang membuat penulis tertarik antara lain terkait tidak dibahas nya tentang perlakuan hukum terhadap para pemakai *software* komputer bajakan, untuk hal yang berbeda dari penelitian terdahulu yakni untuk mengetahui bagaimana pertanggungjawaban pidana terhadap pembuat, pengedar serta pemakai *software* komputer hasil bajakan.

E. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah penelitian pustaka, dengan menjadikan bahan pustaka sebagai sumber datanya, data-data yang dikumpulkan berasal dari berbagai kepustakaan, baik berupa buku, surat kabar, jurnal, ensiklopedi, peraturan pemerintah yang tertulis, serta artikel dan situs-situs di internet yang tentunya berkaitan dengan objek pembahasan.

Penelitian ini nantinya lebih bersifat deskriptif. Deskriptif berarti melukiskan variable, satu demi satu. Tujuan dari metode deskriptif adalah untuk :

1. Mengumpulkan informasi aktual secara rinci
2. Mengidentifikasi masalah

¹⁷ Turkamun, “Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* ditinjau dari UU No. 28 TAHUN 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Sekretari*, Volume 4 No. 2, 2017. hlm. 11

3. Membuat perbandingan
4. Menentukan apa yang dilakukan orang lain dalam menghadapi masalah dan belajar dari pengalaman mereka.¹⁸

2. Pendekatan Penelitian

Dalam kaitannya yang mana skripsi ini disusun dengan model kepastakaan maka pendekatan yang ditekankan lebih kedalam pendekatan yuridis normative. Atas dasar pendekatan ini, maka bahan utama yang akan ditelaah adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier sebagaimana dimaksudkan oleh Rony Hanitijo Soemitro yang dikutip oleh Nico Ngani.¹⁹

Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini biasanya juga dikenal dengan konsep doktrinal, yaitu penelitian-penelitian atas hukum yang dikonsepsikan dan dikembangkan atas dasar doktrin yang dianut sang pengkonsep.²⁰

Ada berbagai doktrin yang pernah dianut dan dikembangkan dalam kajian-kajian hukum, mulai dari doktrin klasik yang dikenali sebagai doktrin aliran hukum alam kaum filosof dan doktrin positivisme para yuris-legis sampai ke doktrin historisme dan doktrin realisme-fungsionalisme para ahli hukum yang terbilang kaum realis. Di Indonesia, metode doktrinal ini terlanjur secara lazim disebut sebagai metode penelitian yang dikatakan terbilang empiris (yang didalam literature internasional disebut penelitian nondoktrinal).²¹

3. Jenis dan Sumber Data

Untuk sebuah kelengkapan dari karya ilmiah dibutuhkan data-data yang konkrit dan memiliki sumber yang jelas. Dalam pembahasan karya ilmiah yang akan disusun ini yang mana menggunakan pendekatan normative dalam hal ini penelitian yang akan dilakukan menggunakan konsep kepastakaan dan jenis data yang akan dipakai adalah data kualitatif yang bersifat kepastakaan.

¹⁸ Muchamad Fauzi, *Metode Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*, Semarang: Walisongo Press, 2009, hlm. 25

¹⁹ Nico Ngani, *Metodologi Penelitian dan Penulisan Hukum*, Jakarta: Pustaka Yustisia, 2012, hlm. 179

²⁰ Soetandyo Wignjosoebroto, *Hukum, Paradigma, Metode dan Masalah*, Jakarta: ELSAM & HUMA, 2002, hlm. 63

²¹ Sulistyowati Irianto & Shidarta, *Metode Penelitian Hukum (Konstelasi Dan Refleksi)*, Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia, 2009, hlm. 122

Dokumen sudah lama digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan. Dokumen dan *record* digunakan untuk keperluan penelitian, menurut Guba dan Lincoln (1981:235), karena alasan-alasan yang dapat dipertanggung-jawabkan seperti berikut ini²² :

1. Dokumen dan *record* digunakan karena merupakan sumber yang stabil, kaya, dan mendorong.
2. Berguna sebagai *bukti* untuk suatu pengujian.
3. Keduanya berguna dan sesuai dengan penelitian kualitatif karena sifatnya yang alamiah, sesuai dengan konteks, lahir dan berada dalam konteks.
4. *Record* relative murah dan tidak sukar diperoleh, tetapi dokumen harus dicari dan ditemukan.
5. Keduanya tidak reaktif sehingga sukar ditemukan dengan teknik kajian isi.
6. Hasil pengkajian isi akan membuka kesempatan untuk lebih memperluas tubuh pengetahuan terhadap sesuatu yang diselidiki.

Dalam hal kepustakaan, maka penyusun akan menggunakan data yang bersumberkan dari buku-buku, kitab-kitab, undang-undang, dan dokumen-dokumen lain yang mana berkaitan dengan tema pembahasan yang akan dibahas dalam karya ilmiah nantinya.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data demi menunjang penelitian yang akan dilakukan penulis maka penulis akan menggunakan studi pustaka. Studi pustaka sendiri adalah Suatu pengumpulan data dengan cara mempelajari buku-buku kepustakaan untuk memperoleh data sekunder yang dilakukan dengan cara menginventarisasi dan mempelajari serta mengutip dari buku-buku dan peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian.²³

Karena jenis penelitian yang dilakukan penulis adalah penelitian yang bersifat kepustakaan yang mana berisi tentang kepustakaan, maka dalam hal pengumpulan data

²² Lexy J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013, hlm. 217

²³ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 1996, hlm. 57

yang dilakukan oleh penulis dalam hal ini adalah dengan metode dokumentasi (*documentary method*). Metode ini cocok untuk menelaah sumber data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.²⁴ Metode ini dilakukan dengan cara mengkaji, menganalisis berbagai literasi meliputi buku, kitab, Undang-undang, Jurnal-jurnal baik di internet, majalah, koran, serta sumber tertulis lain yang kiranya terdapat sebuah relasi dengan objek yang akan dibahas penulis.

5. Analisis Data

Untuk dapat melakukan analisis data yang sudah dikumpulkan oleh penulis, maka penulis menggunakan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Kitab Hukum Pidana Islam sebagai bahan tinjauan bagi pertanggungjawaban pidana terhadap para subyek dalam pembajakan *software* komputer. Yang berakhir pada kesimpulan akhir dari karya ilmiah ini.

6. Teknik Pengujian Keabsahan Data.

Dalam melakukan penelitian diharuskan melewati uji keabsahan data yang nantinya menghasilkan data yang kredibel. Untuk menguji sebuah keabsahan data terdapat beberapa metode, namun disini penulis akan menggunakan metode yang sering disebut dengan teknik Triangulasi. Teknik Triangulasi ini sendiri memiliki arti yakni sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, triangulasi pengumpulan data, dan waktu.

Diterapkannya metode seperti ini karena memang pada dasarnya penelitian yang akan dilakukan membutuhkan data yang sifatnya kualitatif. Teknik ini dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Ketika metode ketiga akan menghasilkan data yang berbeda maka harus diadakan diskusi lebih mendalam untuk mengetahui kebenaran data.

F. Sistematika Penulisan

²⁴ Nico Ngani, *Metodologi Penelitian dan Penulisan Hukum*, Jakarta: Pustaka Yustisia, 2012., hlm. 180

Dalam sistematika penulisan dengan tujuan untuk lebih mempermudah pembaca dalam memahami substansi yang terkandung di dalam karya ilmiah ini maka penulis gambarkan secara umum dengan sistematika sebagai berikut

Bab I : PENDAHULUAN. Bab ini berisi pendahuluan yang memberikan arahan penelitian secara menyeluruh dan sistematis, yang mana dibagi atas 6 sub-bab, yaitu latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, tinjauan pustaka, metode penelitian, sistematika penulisan.

Bab II : KAJIAN TEORI TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA (HAKI) MENURUT HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM. Bab ini berisi tentang teori-teori yang mana nanti nya diharapkan menjadi bahan pendukung dalam menganalisa permasalahan yang akan dibahas. Dalam bab ini terbagi kedalam 2 sub-bab yakni pertama adalah perspektif hukum positif yang mana didalam nya memuat tentang pengertian HAKI, macam-macam HAKI, Pelanggaran HAKI, dan pelanggaran pembajakan *software*. Adapun sub-bab kedua yakni perspektif hukum islam yang mana didalam nya memuat tentang pengertian jarimah, macam-macam jarimah, dan bentuk-bentuk jarimah.

Bab III : GAMBARAN UMUM TENTANG *SOFTWARE* KOMPUTER. Bab ini dibagi kedalam 6 sub-bab, pertama membahas tentang pengertian *software* komputer, kedua membahas jenis-jenis *software* komputer, ketiga membahas sejarah *software* komputer, keempat membahas Hak Cipta dalam *software* komputer, kelima membahas pemakaian *software* komputer dan keenam membahas tentang maraknya kasus pembajakan *software* komputer di Indonesia.

Bab IV : ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA TERKAIT PEMBUAT, PENGEDAR, DAN PEMAKAI *SOFTWARE* KOMPUTER BAJAKAN. Berisi tentang analisis Hukum Pidana Islam terkait tiga subjek yang terlibat dalam tindak pidana pembajakan *software* komputer yakni meliputi pembuat, pengedar, dan pemakai. Bab ini terbagi menjadi 2 sub-bab, yakni yang pertama membahas tentang jenis tindak pidana yang merupakan kategori dari pembajakan *software* dan yang kedua tentang pertanggungjawaban pidana (hukuman) yang diberlakukan terhadap kasus pembajakan *software* komputer.

Bab V : PENUTUP. Berisi kesimpulan dari hasil penelitian dan saran-saran dari penulis yang diharapkan bisa diadopsi sebagai bahan evaluasi serta edukasi dalam upaya perbaikan skripsi ini.

BAB II

KAJIAN TEORI TENTANG PELANGGARAN HAK CIPTA (HAKI) MENURUT HUKUM POSITIF DAN HUKUM ISLAM

A. Perspektif Hukum Positif

1. Pengertian HAKI

Sejarah mencatat, Indonesia baru memiliki UU Hak Cipta nasional pada tahun 1982 menggantikan *Auteurswet* 1912. Sebagai bagian dari upaya pembangunan hukum nasional, penyusunan UU Hak Cipta Nomor 6 Tahun 1982 pada dasarnya merupakan tonggak awal era pembangunan sistem HKI nasional. Meski substansinya bernuansa monopoli dan berkarakter individualistic, kelahiran UU Hak Cipta nyaris tanpa reaksi. Reaksi pro-kontra justru terjadi sewaktu UU Hak Cipta direvisi pada tahun 1987. Yang menjadi sumber penolakannya adalah langkah kebijakan pemerintah mengembangkan hukum Hak Cipta yang dinilai lemah aspirasi dan kurang tepat waktu.¹

Dalam perkembangannya, setelah direvisi kedua kalinya tahun 1997, UU Hak Cipta diganti dengan UU No.19 Tahun 2002. Perubahan dan penyempurnaan substansi, seluruhnya diarahkan untuk menyesuaikan dengan konvensi internasional di bidang Hak Cipta, termasuk Persetujuan TRIPS/WTO. Kemudian pada tahun 2014 kembali direvisi dan diterbitkan lah UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) merupakan hak yang diberikan kepada orang atau pihak yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersumber dari pikirannya sendiri. Di antara hak ini adalah pemberian hak kepada pihak pencipta suatu hak eksklusif untuk menggunakan ciptaannya itu dalam jangka waktu tertentu. Subjek dari Hak Atas Kekayaan intelektual (HAKI) ini terbagi dalam 2 (dua) kategori, yaitu hak cipta dan hak-hak yang berhubungan dengan hak cipta, dan hak milik industrial (*industrial property*).²

¹ Henry Soelistyo, *Plagiarisme : Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*, Yogyakarta : PT. KANISIUS, 2011, hlm. 52

² Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 15

Hak cipta dapat diartikan sebagai hak milik yang melekat pada karya-karya cipta dibidang kesusasteraan, seni, dan ilmu pengetahuan seperti karya tulis, karya musik, lukisan, patung, karya arsitektur, film, dan lain-lain. Pada hakikatnya, hak cipta adalah hak yang dimiliki pencipta untuk mengeksploitasi dengan berbagai cara karya cipta yang dihasilkannya. Bernard Nainggolan dalam bukunya menjelaskan bahwa hak cipta sebagai hak eksklusif perlu penjelasan lebih jauh. Hak cipta itu adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga pemegang hak dapat mencegah orang lain untuk meniru atau memperbanyak karyanya.³ Dalam UU No. 28 Tahun 2014 dijelaskan 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.⁴

2. Macam-macam HAKI

Sebagai hak eksklusif atau *exclusiveright*, Hak Cipta mengandung dua esensi hak, yaitu hak ekonomi atau *economi rights* dan hak moral atau *moral rights*. Kandungan hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan atau *performing rights*, Hak ekonomi merupakan hak untuk mengeksploitasi yaitu hak untuk mengumumkan dan memperbanyak suatu Ciptaan, sedangkan hak moral merupakan hak yang berisi larangan untuk melakukan perubahan terhadap isi Ciptaan, judul Ciptaan, nama Pencipta, dan Ciptaan itu sendiri.⁵

Adapun hak moral meliputi hak pencipta untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan dan hak untuk melarang orang lain mengubah ciptaannya termasuk judul ataupun anak judul ciptaan.⁶ Pada dasarnya terdapat dua prinsip utama dalam hak moral, yaitu :

- a. Hak untuk diakui dari karya, yaitu hak dari Pencipta untuk dipublikasikan sebagai Pencipta atas karyanya, dalam rangka untuk mencegah pihak lain

³ Bernard Nainggolan, *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta dan Lembaga Kolektif*, Bandung : PT. ALUMNI, 2011, hlm. 74

⁴ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

⁵ Budi Agus Riswandi, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya HU*, Jakarta : Rajawali Pers, 2009, hlm. 187

⁶ Henry Soelistyo, *Plagiarisme : Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*, Yogyakarta : PT. KANISIUS, 2011, hlm. 52

mengaku sebagai Pencipta atas karya tersebut;

b. Hak keutuhan, yaitu hak untuk mengajukan keberatan atas penyimpangan atas karyanya atau perubahan lain atau tindakan-tindakan lain yang dapat menurunkan kualitas Ciptaannya.⁷

Asril Sitompul dalam bukunya menyebutkan bahwa adapun hak cipta di media internet juga dibagi menjadi 2 (dua) bagian, yaitu hak cipta atas isi (*content*) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, review, program atau bentuk lainnya yang sejenis, dan hak cipta atas nama atau alamat *situs web* dan alamat surat elektronik atau *e-mail* dari pelanggan jasa internet.⁸ Pada dasarnya hampir setiap negara di dunia mengatur masalah hak cipta dan secara umum hak cipta ini terdiri dari :

- a) Hak cipta atas karya tulis, yaitu novel, cerita pendek, puisi, drama dan karya tulis lainnya, tanpa membedakan isinya, panjang tulisannya, atau bentuknya, baik itu berupa tulisan yang berupa kisah nyata, teknologi, fiksi atau apa saja.
- b) Hak cipta atas karya music, yaitu berupa lagu, music, opera, baik untuk band ataupun orchestra, klasik ataupun kontemporer.
- c) Hak cipta atas karya koreografis.
- d) Hasil karya artistic, berupa karya 2 (dua) dimensi atau 3 (tiga) dimensi, lukisan, gambar, patung atau lainnya.
- e) Hasil Karya berupa peta, map atau karya teknis lainnya.
- f) Hasil karya fotografi.
- g) Hasil karya audio-visual.
- h) Dibeberapa negara, perlindungan ini juga diberikan kepada hasil karya berupa program komputer dan karya seni terapan, seperti ukiran, *wallpaper*, lampu hias, perabotan dan lain-lain.

Penggunaan hasil ciptaan oleh pihak lain, yang dikenal sebagai hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta, harus dilakukan dengan persetujuan pemilik hak cipta, diantara hak-hak tersebut adalah:

⁷ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Jakarta : Ghalia Indonesia, 2003, hlm. 49

⁸ Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 8

- a) Hak untuk membuat Salinan atau membuat reproduksi hasil karya.
- b) Hak untuk mendistribusikan hasil karya, hak untuk menyewa Salinan hasil karya.
- c) Hak untuk membuat rekaman suara atau gambar.
- d) Hak untuk mempertunjukkan kepada public.
- e) Hak untuk menerjemahkan hasil karya.
- f) Hak untuk menyadur.
- g) Hak untuk membuat *copy* kedalam karya audio visual.⁹

Adapun yang termasuk dalam kategori ciptaan yang mendapatkan Hak Cipta setidaknya harus memenuhi prinsip-prinsip dasar Hak Cipta, yaitu :

1. Yang dilindungi Hak Cipta adalah ide berwujud asli. Salah satu prinsip yang paling fundamental dari perlindungan Hak Cipta adalah konsep bahwa Hak Cipta berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan, sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansi. Dan dari prinsip dasar tadi telah melahirkan dua sub prinsip, yaitu :
 - a. Suatu ciptaan harus memperhatikan keaslian untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
 - b. Suatu ciptaan mempunyai Hak Cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tertulis atau dalam bentuk material yang lain. Ini berarti bahwa suatu ide atau suatu pikiran atau suatu gagasan atau cita-cita belum merupakan suatu ciptaan.
2. Hak Cipta timbul dengan sendirinya. Yaitu Hak Cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam bentuk yang berwujud. Dengan adanya wujud dari suatu ide tadi, maka suatu ciptaan lahir. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan, Hak ciptanya tetap pada penciptanya.

⁹ Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung : PT. Citra Aditya Bakti, 2001, hlm. 16

3. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh Hak cipta. Artinya, suatu ciptaan baik yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan keduanya dapat memperoleh Hak Cipta.
4. Hak Cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari pengusahaan fisik suatu ciptaan.
5. Hak Cipta bukanlah suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu limited monopoly. Hal itu dapat terjadi karena Hak Cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seseorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta terlebih dahulu.¹⁰

3. Pelanggaran HAKI

Pelanggaran hak cipta terjadi apabila materi hak cipta digunakan tanpa izin dan harus ada kesamaan antara dua karya yang ada. Namun pencipta atau pemegang hak cipta harus membuktikan bahwa karya-karya tersebut adalah miliknya berdasarkan hak cipta yang dimilikinya.¹¹ Untuk lebih memahami akan tindak pidana pelanggaran hak cipta maka berikut ini adalah jenis-jenis pelanggaran hak cipta

¹² :

a. Pelanggaran langsung (*Direct Infringement*).

Pelanggaran langsung adalah perbuatan yang melanggar hak cipta secara langsung atau perbuatan yang melanggar hak eksklusif pencipta atas ciptaannya untuk memperbanyak atau memproduksi, mengumumkan, dan menyewakan, suatu ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta. Istilah pelanggaran langsung memang tidak dipergunakan dalam redaksional Undang-undang hak cipta, tetapi secara implisit terkandung dalam redaksional Pasal 2, 20, dan 49 Undang-undang Hak Cipta yaitu :

¹⁰ Edy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Bandung : Alumni, 2002, hlm. 96

¹¹ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta: Sinar Grafika, 1996, hlm 13

¹² Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2012, hlm 200

- i. Tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.
- ii. Tanpa hak memperbanyak mengumumkan suatu potret.
- iii. Tanpa hak memperbanyak atau menyewakan suatu karya sinematografi dan program komputer untuk kepentingan komersil.
- iv. Tanpa hak membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara/atau gambar pertunjukan,
- v. Tanpa hak memperbanyak, menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi.
- vi. Tanpa hak melakukan pertunjukan umum, mengkomunikasikan pertunjukan langsung (live performance), dan mengkomunikasikan secara interaktif suatu karya rekaman pelaku atau artis.
- vii. Tanpa hak membuat, memperbanyak dan atau menyiarkan ulang karya siaran melalui transmisi dengan atau tanpa kabel atau melalui sistem elektromagnetik lainnya.

Di luar Undang-undang Hak Cipta pun ditemukan peraturan lain yang mengatur tentang pelanggaran hak cipta secara khusus atas ciptaan yang terkandung dalam informasi elektronik, dokumen elektronik, dan situs internet. Dalam Pasal 25 Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa :¹³

“informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada didalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan perundang-undangan.” Bentuk pelanggaran memperbanyak atau mengumumkan suatu ciptaan yang dilarang dalam Undang-undang hak cipta dapat dibagi menjadi dua jenis perbuatan berikut ini, yaitu :

¹³ Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

1. Memperbanyak dengan cara reproduksi.

Undang-undang Hak Cipta telah merumuskan secara luas perbuatan mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan secara tanpa hak. Dalam Bab Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang undang Hak Cipta disebutkan perbuatan mengumumkan dan memperbanyak meliputi tindakan :

- i. Menerjemahkan;
- ii. Mengadaptasi;
- iii. Mengaransemen;
- iv. Mengalihwujudkan;
- v. Menjual;
- vi. Menyewakan;
- vii. Meminjamkan;
- viii. Mengimpor;
- ix. Memamerkan;
- x. Mempertunjukkan kepada publik;
- xi. Menyiarkan;
- xii. Merekam; dan
- xiii. Mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu, bahwa mencontoh atau menggunakan ide orang lain bukan merupakan suatu pelanggaran hak cipta. Namun, dengan menggunakan format ide atau ekspresi ide orang menjadi suatu ciptaan atau menjiplak ciptaan orang lain telah masuk pada kategori memperbanyak atau mengumumkan suatu ciptaan tanpa hak. Untuk menilai ada tidaknya

pelanggaran hak cipta dikenal pendekatan yang disebut substantial similarity approach. Berdasarkan pendekatan ini ada beberapa elemen yang dipergunakan untuk menguji apakah suatu ciptaan merupakan reproduksi dari ciptaan yang sudah ada sebelumnya. Elemen-elemen tersebut adalah¹⁴

- i. Adanya suatu koneksi atau hubungan antara satu ciptaan dengan ciptaan yang lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung (*casual connection factor*).
 - ii. Memiliki kesamaan substansi antara kedua ciptaan (*objective similarity factor*).
 - iii. Telah berwujud dalam suatu bentuk materiil yang dapat dilihat, diraba, didengar, atau digunakan. (*production of something in material form factor*).
2. Memperbanyak suatu ciptaan secara materiil.

Selain memperbanyak suatu ciptaan dengan cara reproduksi suatu ekspresi ide dari suatu ciptaan menjadi ciptaan lainnya dalam bentuk materiil, perbuatan menggandakan atau memperbanyak suatu ciptaan juga dapat dilakukan dalam bentuk perbuatan materiil. Perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara misalnya, menyalin kembali, memuat gambar yang sama, memfotokopi, merekam ulang, atau mengkopi suatu ciptaan.¹⁵

Tindakan memperbanyak suatu ciptaan secara materiil sangat banyak ditemukan saat ini dan dengan bantuan dari teknologi tinggi maka makin mudah untuk menggandakan suatu karya cipta, seperti contoh program komputer yang kian banyak bajak (*piracy*) hanya dengan menggunakan komputer didukung dengan adanya koneksi

¹⁴ Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2012, hlm. 203

¹⁵ Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika*, Jakarta: PT. Raja Grafindo, 2005, hlm.17

internet maka akan sangat mudah untuk menggandakan program komputer

b. Pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*).

Pelanggaran tidak langsung dibidang hak cipta pada umumnya berkaitan dengan ciptaan yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta atas ciptaan lain. Secara konvensional, pelanggaran secara tidak langsung terhadap hak cipta dilakukan dengan cara memperdagangkan atau mengimpor barang hasil pelanggaran hak cipta. Bentuk dari pelanggaran hak cipta secara tidak langsung atau *indirect infringement* dalam Undang-undang Hak Cipta diatur dalam Pasal 72 ayat (2) “Menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait.”

c. Turut Serta Membantu Melakukan Pelanggaran (*Contributory Infringement*).

Praktek penegakan hukum hak cipta oleh pihak lain yang tidak secara langsung melakukan pelanggaran juga dapat dimintai pertanggungjawaban hukumnya sebagai pelaku, yaitu dalam hal pemberian bantuan atau turut serta melakukan tindak pidana. Dalam KUHP diatur tentang dua jenis perbuatan yang juga dianggap sebagai pelaku tindak pidana, yaitu penyertaan serta membantu terjadinya atau terwujudnya suatu tindak pidana. Delik penyertaan diatur dalam Pasal 55 KUHP yang menyaratkan pelaku baru dapat dimintai pertanggungjawaban pidananya sebagai pelaku peserta tindak Pidana jika pelaku memiliki kesamaan niat atau tujuan dengan pelaku lainnya. Sedangkan delik pembantuan diatur dalam Pasal 56 KUHP yang membagi dua bentuk perbuatan yang digolongkan sebagai perbuatan membantu terjadinya tindak pidana (*medeplichtige*), yaitu memberi bantuan pada saat terjadinya kejahatan atau pada saat mempersiapkan tindak pidana dilakukan dengan cara memberikan kesempatan, sarana, atau keterangan untuk melakukan tindak pidana. Baik tindak pidana penyertaan maupun pembantuan dalam melakukan suatu pelanggaran hak cipta digolongkan sebagai pelanggaran secara tidak langsung. Jenis pertanggungjawaban tersebut adalah *Contributory Liability*.

Berbeda dengan ketentuan Pasal 55 dan 56 KUHP yang menyaratkan ada kesamaan niat dan kesengajaan untuk berbuat dari pelaku dengan pelaku utama lainnya dalam melakukan suatu tindak pidana, *Contributory infringement* tidak menyaratkan adanya kesengajaan untuk berbuat. Cukup padanya ada suatu pengetahuan bahwa suatu pelanggaran hak cipta tengah berlangsung atau telah menyebabkan, mendorong atau membuka peluang dilakukannya pelanggaran hak cipta. Dalam *contributory infringement* pelaku diposisikan sebagai pihak yang dapat mengontrol penggunaan suatu ciptaan tetapi tidak melakukan tindakan sebagaimana dimaksud sehingga dianggap telah membantu terjadinya pelanggaran hak cipta. Contohnya adalah kasus sony corporation yang memproduksi video tape recorder yang dapat merekam suatu ciptaan dinilai turut serta bertanggungjawab terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh konsumen video tape recorder yang telah merekam ciptaan di televisi

4. Pelanggaran Pembajakan Software

Pembajakan *software* (*software piracy*) didefinisikan sebagai penggunaan, penggandaan, distribusi atau penjualan *software* komersial tanpa hak. Adapun pembedaan antara pembajakan *software* yang dilakukan oleh perusahaan/lembaga bisnis dan pembajakan *software* yang digunakan untuk pribadi yang disebut *softlifting*.¹⁶

Andi Hamzah dalam bukunya menjabarkan tentang bagaimana awal mula pembajakan *software* komputer itu terjadi dan masuk kedalam tatanan hukum.¹⁷ Pada tanggal 27 Oktober 1983 Pengadilan Tinggi (*Gerechtshof*) di Arnhem telah memutuskan bahwa Program komputer dapat ditafsirkan sebagai *enig goed* (suatu benda) seperti tersebut di dalam Pasal 341 WvS Belanda (Pasal 372 KUHP Indonesia). Ini suatu loncatan ke depan karena sebenarnya para pakar Belanda masih berdebat

¹⁶ Trevor Moores dan Gurpreet Dhillon, "Software Piracy: A View from Hong Kong". *Jurnal Communications of the ACM*, Vol 4 No. 12, 2000 hlm. 88-93

¹⁷ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm.

mengenai apakah data dan program komputer dapat dipandang sebagai *enig goed* (suatu benda) seperti tersebut di dalam Pasal 362 KUHP (*pencurian*), Pasal 372 KUHP (*penggelapan*), Pasal 406 KUHP KUHP (*perusakan barang*) dan seterusnya, ataukah tidak.

Termasuk pula perdebatan mengenai kata *mengambil* (*wegne-men*) di dalam Pasal 362 KUHP, *memiliki* (*toecigenen*) dalam Pasal dan Pasal 372 KUHP.

Bukankah dengan *mengambil* barang itu, berarti barang tidak ada lagi di tangan pemilik? Begitu pula *memiliki*, berarti telah mencabut barang yang semula ada di tangan pemilik (korban).

Seperti Komisi Franken di Belanda yang bertugas menyusun delik komputer di dalam WvS mengatakan bahwa tidak mungkin memakai rumus Arnhem karena katanya di dalam Pasal 310 WvS (=362 KUHP Indonesia) ada kata *mengambil* barang itu, Pada delik penggelapan Pasal 341 WVS (=372 KUHP Indonesia) ada kata *memiliki*. Dengan mengambil suatu barang berarti tidak lagi dikuasai oleh pemilik asli.

Begitu pula *memiliki* suatu kopi dari asli suatu data atau program, menurut Andi Hamzah juga data atau program itu masih dikuasai oleh pemilik. Yang menjadi titik sentral pemikiran kita ialah apa yang sebenarnya yang dilindungi, barangnya sendiri atau *hak atas barang itu*. Kalau hak atas barang itu yang dilindungi, berarti mengkopi program orang yang ia simpan, adalah penggelapan hak orang atas barang itu.¹⁸

Kasus posisi di Arnhem itu adalah sebagai berikut:

“Terdakwa X adalah analis sistem atau programmer pada firma A. Firma A ini khusus membuat program komputer dan menyerahkannya (meIever). Pada suatu saat, X mengkopi program yang ditemukannya pada penyimpanan data majikan. Ia (X) kemudian mendirikan juga firma seperti A. Dalam usahanya itu, ia memakai program yang telah dikopinya itu.”

¹⁸ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm.

Pengadilan banding (*Gerechtshof*) di Arnhem dalam putusannya menetapkan bahwa data atau program komputer dapat dipandang sebagai *enig goed* (suatu barang) dalam arti undang-undang pidana dan karena itu dapat digolongkan sebagai delik penggelapan.

Dalam pertimbangan pengadilan ini, ia menunjuk alasan yang dipakai oleh Hoge Raad dalam tahun 1921 yang terkenal dengan Arrest listrik (*Electriciteits arrest*). Arrest ini disebut juga sebagai tand arts arrest (arrest dokter gigi) karena yang mencuri aliran listrik ialah seorang dokter gigi yang dalam prakteknya peralatan listriknya disambung langsung di luar meteran.

Dalam arrest ini. Hoge Raad mengatakan bahwa tenaga listrik adalah barang (*enig goed*) sebab:

1. Listrik itu tidak dapat dipisah secara tersendiri.
2. Energi listrik dapat diangkut dan dikumpulkan
3. Energi listrik mempunyai nilai karena dalam membangkitkan energi memerlukan biaya dan usaha dan dapat dipakai oleh orang lain.

Oleh karena itu, *Gerechtshof* Arnhem ini memandang sama dengan data atau program komputer yang dapat juga dikuasai, dapat dialihkan, dapat digandakan dan mempunyai harga secara hubungan ekonomi sehingga dapat dipandang sebagai benda.¹⁹

Software merupakan objek yang dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta. Fungsinya yang sangat sentral dalam mengoperasikan komputer menyebabkan kebutuhan akan *software* semakin meningkat. Pengguna *software* mulai dari usia anak remaja hingga dewasa menunjukkan peran yang signifikan *software* dalam kehidupan umat manusia khususnya di jaman modern. Kebutuhan akan *software* menyebabkan banyaknya pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pengguna *software* guna untuk menemukan *software* yang murah dan berkualitas tentunya demi alasan ekonomi

¹⁹ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm.

dengan membeli atau menggunakan *software* hasil dari tindak pidana pelanggaran hak cipta atau yang sering disebut pembajakan. Beragam cara dilakukan oleh pelaku pembajakan untuk memalsukan dan memperbanyak *software*. Diantara modus pelanggaran yang termasuk pelanggaran pembajakan *software*, seperti :

1. Melakukan *Hardisk Loading*, pembajakan ini terjadi ketika seorang konsumen membeli *software* asli kemudian untuk kepentingan pribadi konsumen biasanya menginstal *software* tersebut ke lebih dari satu komputer melebihi Lisensi atau izin yang diperbolehkan.²⁰
2. *Counterfeiting* (pemalsuan). Jenis pemalsuan *software* yang biasanya dilakukan secara serius, kepingan *Compact Disc (CD) Software* tidak dibungkus dengan plastik biasa. Di sini, pelaku pembajakan juga membuat dus kemasan seperti yang asli, lengkap dengan manual book dan kepingan CD yang meyakinkan.
3. Selain itu, pelanggaran pembajakan juga sering dilakukan melalui Internet/*online Piracy*. Yaitu, jenis pembajakan yang dilakukan melalui koneksi jaringan internet. Selama ini banyak situs website yang menyediakan *software* bajakan secara gratis. Seseorang yang membutuhkannya bisa mengunduh kapan saja. Dan juga dalam bentuk *Corporate End User Piracy*. Yaitu jenis Pembajakan *software* ini biasanya dilakukan oleh perusahaan yang memiliki aktifitas komersial. Prakteknya, *software* yang seharusnya dipasang sesuai dengan lisensi yang diberikan, pada kenyataannya diinstal pada hardware dengan jumlah lebih banyak.²¹

B. Perspektif Hukum Islam

1. Pengertian Jarimah

²⁰Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012, hlm. 325

²¹ Turkamun, "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* ditinjau dari UU No. 28 TAHUN 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Sekretari*, Volume 4 No. 2, 2017. hlm. 10

Dalam hukum Islam, tindak pidana (delik, jarimah) diartikan sebagai perbuatan-perbuatan yang dilarang *Syara'* yang diancam oleh Allah dengan hukuman hudud, *qishash*, *diyat*, atau *ta'zir*. Larangan-larangan tersebut adakalanya berupa mengerjakan perbuatan yang dilarang atau meninggalkan perbuatan yang diperintahkan. Adapun yang dimaksudkan dengan kata *syara* adalah sesuatu perbuatan baru dianggap tindak pidana apabila dilarang oleh *Syara'*.²²

Nurul Irfan dalam bukunya juga menjelaskan bahwa jarimah adalah segala perbuatan, baik berupa melakukan sesuatu maupun tidak, dimana hal itu dilarang oleh Allah dan diancam dengan hukuman *had* (hudud) atau *takzir*. Dalam hal ini Nurul Irfan selaku penulis berpendapat bahwa *qishas* sudah termasuk kedalam kata *had* (hudud).²³

2. Bentuk Jarimah

a. Jarimah sengaja

Yang dimaksud dengan jarimah sengaja adalah suatu jarimah yang dilakukan oleh seseorang dengan kesengajaan dan atas kehendaknya serta ia mengetahui bahwa perbuatan tersebut dilarang dan diancam dengan hukuman. Dari definisi tersebut dapatlah diketahui bahwa untuk jarimah sengaja harus dipenuhi tiga unsur:

- 1) Unsur kesengajaan
- 2) Unsur kehendak yang bebas dalam melakukannya
- 3) Unsur pengetahuan tentang dilarangnya perbuatan.²⁴

Begitulah arti umum kesengajaan, meskipun pada jarimah pembunuhan, kesengajaan mempunyai arti khusus, yaitu sengaja mengerjakan perbuatan yang dilarang dan memang akibat dari perbuatan itu dikehendaki pula. Kalau si pembuat dengan sengaja berbuat tetapi tidak menghendaki akibat-akibat perbuatannya itu,

²² Zulkarnain Lubis, Bakti Ritonga, *Dasar-dasar Hukum Acara Jinayah*, Jakarta : Prenamedia Group, 2016, hlm. 1

²³ Nurul Irfan, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : AMZAH, 2016, hlm. 12

²⁴ Ahmad Wardi Muslich, *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam-Fikih Jinayah*, Jakarta: Sinar Grafika, 2006, hlm. 22

maka disebut “pembunuhan semisengaja”. Dalam hukum-hukum positif disebut “penganiayaan yang membawa kematian”.²⁵

b. Jarimah Tidak disengaja

Abdul Qadir Audah mengemukakan pengertian jarimah tidak sengaja sebagai berikut: Jarimah tidak sengaja adalah jarimah dimana pelaku tidak sengaja (berniat) untuk melakukan perbuatan yang dilarang dan perbuatan tersebut terjadi sebagai akibat kelalaiannya (kesalahannya) Kekeliruan atau kesalahan ada dua macam:

a) Pelaku sengaja melakukan perbuatan yang akhirnya menjadi jarimah, tetapi jarimah ini sama sekali tidak diniatkannya. Kekeliruan inipun terbagi dua:

- 1) Keliru dalam perbuatan Contohnya: seseorang yang menembak binatang buruan, tetapi pelurunya menyimpang mengenai manusia.
- 2) Keliru dalam dugaan Contohnya: seseorang yang menembak orang lain yang disangkanya penjahat yang sedang dikejanya, tetapi ternyata ia penduduk biasa.

b) Pelaku tidak sengaja berbuat jarimah yang terjadi tidak diniatkannya sama sekali. Disebut “jariyah majral khatha”, contohnya: seseorang yang tidur disamping bayi dalam barak pengungsian dan ia menindih bayi itu sampai mati.

Pentingnya Pembagian Ini Dapat Dilihat dari Dua Sisi, pertama dalam jarimah sengaja jelas menunjukkan adanya kesengajaan berbuat jarimah, sedangkan dalam jarimah tidak sengaja kecenderungan untuk berbuat salah tidak ada. Oleh karenanya hukuman untuk jarimah sengaja lebih berat daripada jarimah tidak sengaja. Kedua, Dalam jarimah sengaja hukuman hukuman tidak bisa dijatuhkan apabila unsur kesengajaan tidak terbukti. Sedangkan pada jarimah tidak sengaja hukuman dijatuhkan karena kelalaian pelaku atau ketidak hati-hatiannya semata-mata.

²⁵ Ahmad Hanafi, *Asas-asas Hukum Pidana Islam*; Jakarta: Bulan Bintang, Cet-5, 1993, hlm. 13

3. Macam-macam jarimah

A. Hudud

a. Pengertian Hudud

Jarimah ḥudūd adalah suatu jarimah yang bentuknya telah ditentukan syara sehingga terbatas jumlahnya. Selain ditentukan bentuknya (jumlahnya), juga ditentukan hukumannya secara jelas, baik melalui Alqur'an maupun hadis. Lebih dari itu, jarimah ini termasuk dalam jarimah yang menjadi hak Tuhan. Jarimah-jarimah yang menjadi hak Tuhan, pada prinsipnya adalah jarimah yang menyangkut masyarakat banyak, yaitu untuk memelihara kepentingan, ketentramana, dan keamanan masyarakat.²⁶

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa jarimah ḥudūd adalah jarimah yang diancam dengan hukuman had. Pengertian hukuman had adalah hukuman yang telah ditentukan oleh syara' dan menjadi hak Allah artinya bahwa hukuman tersebut tidak bisa dihapuskan oleh perseorangan (orang yang menjadi korban atau keluarganya). Hukumannya tertentu dan terbatas, dalam arti bahwa hukumannya telah ditentukan oleh syara' dan tidak ada batas minimal dan maksimal.²⁷

Terdapat dua ciri khusus dalam hukuman had ini yaitu, *pertama*, hukuman had tidak mempunyai batas terendah dan batas tertinggi karena hukumannya yang sudah ditentukan. *Kedua*, hukuman had tidak bisa dihapuskan oleh perorangan (korban atau walinya) atau masyarakat yang mewakilinya karena hukuman had sepenuhnya adalah menjadi hak Allah meski di sisi lain terdapat hak manusia, tetap yang diutamakan adalah hak Allah.²⁸

b. Macam-macam ḥudūd dan sanksinya

Adapun Macam-macam ḥudūd yaitu meliputi beberapa tindak pidana dalam fiqh jinayah yaitu berupa perbuatan sebagai berikut:²⁹

1. Jarimah zina

²⁶ Ahmad Wardi Muslich, *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam*, Jakarta. Sinar Grafika. 2004, hlm. 158.

²⁷ Abdullah, Musthafa, *Intisari Hukum Pidana*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 1983, hlm. 64.

²⁸ Makhrus Munajat, *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam*, Yogyakarta : Logung Pustaka, 2004, hlm. 12.

²⁹ Zainuddin Ali, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2012, hlm. 10.

Had zina berbeda menurut pelakunya. Pelaku zina dalam hukum pidana Islam dibedakan menjadi dua macam, yaitu pelaku *muhshan* dan *ghairu muhshan*. *Had zina* bagi pelaku *ghairu muhshan* adalah didera sebanyak seratus kali, diasingkan dari negerinya selama satu tahun. *Had* ini berlaku bagi laki-laki maupun wanita. Hanya saja, apabila pengasingan dari negerinya dapat mendatangkan mudharat bagi pelaku wanita, maka ia tidak diasingkan. Abdullah bin Umar R.A berkata : “*Rasulullah SAW melakukan pemukulan dan pengasingan terhadap pezina ghairu muhshan, Abu Bakar juga melakukan pemukulan dan pengasingan terhadap pezina ghairu muhshan, dan Umar bin Khaththab juga melakukan pemukulan dan pengasingan terhadap pezina ghairu muhshan.*” Jika pelaku zina adalah budak, ia didera setengah dari orang merdeka, yaitu lima puluh dera. Ia tidak diasingkan karena dapat mendatangkan kerugian bagi pemiliknya.³⁰

2. Jarimah qadzaf

Had qadzaf telah ditetapkan oleh Allah SWT, yaitu jika tuduhannya tidak terbukti, maka pelaku *qadzaf* didera sebanyak delapan puluh kali dan kesaksiannya tidak diterima selama-lamanya.³¹

3. Jarimah syurbul khamr

Peminum *khamr* yang dikenakan *had* adalah ia yang terbukti dengan pengakuannya atau dengan dua orang saksi yang adil. Ijma' sahabat telah sepakat bahwa peminum *khamr* harus dijatuhi *had jilid*. Mereka sepakat bahwa *had* bagi peminum *khamr* adalah di-*jilid* (dipukul atau dicambuk) punggungnya tidak boleh kurang dari 40 kali jilid. Ali bin Abu Thalib R.A berkata mengenai banyaknya *jilid* dan yang diberikan pada peminum *khamr*, “*Nabi SAW men-jilid 40 kali, Abu Bakar 40 kali, Umar 80 kali, dan semuanya adalah sunah.*” Ibnu Abi Syaibah meriwayatkan dari Abi Abdul Rahman As Salimiy dari Ali R.A, yang berkata “*Sekelompok penduduk Syam telah minum khamr. Kemudian mereka memutarbalikkan ayat-ayat Al-Quran. Lalu Umar bermusyawarah dengan para sahabat. Umar berkata, “Aku perintahkan mereka untuk bertobat, jika mereka bertobat, maka di-jilid 80 kali, jika tidak mau bertobat penggalah lehernya,*

³⁰ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 60.

³¹ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 61.

karena hal itu telah mengubah apa yang diharamkan Allah.” Kemudian penduduk Syam bertobat. Akhirnya mereka di-jilid 80 kali.”

Apa yang ditetapkan Umar, yaitu *jilid 80 kali* bagi peminum *khamr*, merupakan hasil musyawarah dengan sahabat lainnya. Abdurrahman mengatakan : *“Had yang paling ringan sebanyak 80 kali.”* Ali berkata tentang minum *khamr*, *“Jika minum ia akan mabuk, jika mabuk ia akan bicara kacau, jika berbicara kacau, jika berbicara kacau ia akan berbohong, dan bagi orang yang berbohong 80 kali.”* Abu Bakar Jabir Al Jazairi dalam *Minhajul Muslim* menyebut hukuman *jilid* yang dijatuhkan kepada peminum *khamr* adalah sebanyak 80 kali bagi orang merdeka (bukan budak). Sedangkan bagi budak, ia dikenai hukuman setengahnya (40 kali).³²

4. Jarimah pencurian

Allah SWT telah menetapkan sendiri *had* bagi pelaku pencurian, yaitu berupa hukuman potong tangan. *Had* potong tangan hanya berlaku bagi pencurian yang memenuhi syarat untuk dijatuhi *had* tersebut. Tangan yang dipotong adalah salah satu dari kedua tangan, yaitu pada persendian telapak tangan. Tangan yang dipotong adalah tangan kanannya. Jika ia mencuri lagi, maka bukan tangan kirinya yang dipotong melainkan kaki kirinya. Jika ia mencuri lagi, maka baru lah dipotong tangan kirinya. Dan jika ia masih saja mengulangi, maka dipotong kaki kanannya. Hal ini sebagaimana sabda *Rasulullah SAW* yang artinya sebagai berikut *“Jika seorang mencuri maka potonglah tangan kanannya; dan jika ia mencuri lagi, maka potonglah kakinya; dan jika ia mencuri kembali maka potonglah tangannya; kemudian jika ia mencuri lagi maka potong lah kakinya.”*

Pemotongan tangan tidak diperbolehkan pada pencurian harta yang tidak disimpan, atau harta yang tidak mencapai seperempat dinar, atau buah-buahan dipohon, atau kurma di pohon. Hanya saja harganya dilipat gandakan jika pencurinya menyembunyikan dan ia diberi sanksi dengan pemukulan.³³

5. Jarimah hirabah

³² Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 58.

³³ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm, 62.

Jika mereka bertobat sebelum ditangkap, misalnya mereka berhenti dari kejahatannya dan menyerahkan diri kepada sultan, maka hak Allah gugur atas mereka dan yang tersisa adalah hak-hak manusia. Untuk itu, mereka diadili dalam kasus darah dan harta. Mereka wajib mengganti harta yang pernah mereka rampas, dan diqishas dalam urusan nyawa, kecuali jika *diyat* diterima dari mereka, atau mereka dimaafkan keluarga korban. *Muharibin* yang menolak bertaubat, maka *had* dijatuhkan kepada mereka yaitu dibunuh, atau penyaliban, atau pemotongan kedua tangan, atau pemotongan kedua kaki, atau di usir. Adapun mengenai pengasingan, bisa berarti pelaku dipenjarakan. Hal ini berdasarkan apa yang disampaikan Ibnu Abbas R.A “*Pembuangan adalah dengan dimasukkan ke dalam penjara. Apabila ia sudah ditahan dan dicekal dari bergerak bebas di negerinya, maka ia sudah terbangun.*”

Imam Syafi’I berkata “*Masing-masing pelaku kejahatan dihukum sesuai dengan kejahatan yang dilakukannya. Barangsiapa mendapat hukuman dibunuh atau disalib, maka ia dibunuh terlebih dahulu sebelum disalib untuk menghindari penyiksaan terhadapnya. Lalu ia disalib selama tiga hari, kemudian diturunkan. Barangsiapa mendapat hukuman dibunuh, maka ia dibunuh, lalu diserahkan kepada keluarganya untuk dikebumikan. Barangsiapa terkena hukuman potong tanpa dibunuh, maka tangan kanannya dipotong, lalu diobati sampai darahnya tidak mengalir. Jika ia mengulangi perbuatannya dan mencuri lagi, maka kaki kirinya dipotong. Jika ia mengulangi perbuatannya dan mencuri lagi, maka tangan kirinya dipotong.*”³⁴

6. Jarimah riddah

Had orang murtad yakni hendaknya diajak kembali kepada islam selama tiga hari dengan sungguh-sungguh. Jika ia kembali kepada Islam dalam jangka waktu tiga hari itu, ia tidak dikenakan tindakan apa-apa. Akan tetapi, jika tidak mau kembali kepada Islam, ia dibunuh dengan pedang. Hal ini berdasarkan sabda Rasulullah SAW yang artinya sebagai berikut : “*Darah orang muslim tidak halal kecuali dengan salah satu dari tiga hal ; janda yang berzina, jiwa dengan jiwa (qishas), dan orang yang meninggalkan agamanya serta keluar dari jamaah.*”

³⁴ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 64.

Jika orang murtad tersebut telah dibunuh, maka ia tidak dimandikan, tidak disalati, tidak dimakamkan di pemakaman kaum muslimin. Harta orang murtad tidak boleh diwariskan, tetapi menjadi *fay'i* kaum muslimin yang dapat dipergunakan untuk kemaslahatan-kemaslahatan umum umat.³⁵

7. Jarimah al-bagyu (pemberontakan)

Had bughat yaitu berupa memerangi mereka sampai mereka kembali. Itupun setelah mengirim utusan kepada mereka dan setelah berusaha menghilangkan perkara-perkara yang mendorong mereka untuk melakukan perlawanan, baik kezaliman, ketidakjelasan, kesalahpahaman, atau sebab lainnya. Jika harus memerangi mereka, maka tidak boleh menghabisinya, Misalnya menyerang dengan meriam penghancur atau dengan cara-cara lain yang bersifat menghabis, tetapi diperangi dengan peperangan yang mematahkan kekuatan mereka dan memaksa menyerahkan diri saja. Anak-anak dan wanita-wanita mereka tidak boleh dibunuh, serta harta mereka tidak boleh dirampas.

Pelaku *bughat* yang terluka tidak boleh dibunuh, siapa diantara mereka yang tertawan tidak boleh dibunuh, dan siapa saja di antara mereka yang mundur dan lari dari perang juga tidak boleh dibunuh. Ali bun Abu Thalib R.A berkata pada saat perang Jamal “*Orang yang mundur dari perang sama sekali tidak boleh dibunuh, orang yang terluka tidak boleh dibunuh, dan siapa saja yang menutup pintunya maka ia aman.*”³⁶

B. Qishash (Pembunuhan)

a. Pengertian Qishas

Di dalam hukum pidana Islam perbuatan yang dilarang oleh syara“ biasa disebut dengan *jarimah* , sedangkan hukumannya disebut dengan *uqubah* . Jarimah ditinjau dari segi hukumannya terbagi menjadi tiga bagian, yaitu jarimah hudud, jarimah qishas dan diyat serta *jarimah ta“zir*. *Jarimah hudud* merupakan jarimah yang diancam dengan hukuman had, sedangkan jarimah *qishas* dan diyat merupakan jarimah yang diancam dengan hukuman *qishas* atau *diyat*, dan jarimah

³⁵ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm, 66.

³⁶ Asadulloh Al Faruk, *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*, Bogor : Ghalia Indonesia, 2009, hlm. 66

ta'zir merupakan jarimah yang diancam dengan hukuman *ta'zir*. Perbedaan dari ketiga jarimah itu adalah jika hukuman *had* merupakan hak Allah sepenuhnya sedangkan *qishas* dan *diyat* serta *ta'zir* merupakan hak individu (hak manusia).

Jarimah pembunuhan termasuk kedalam *jarimah qisas* dan *diyat* karena terdapat hak individu disamping hak Allah SWT. Setiap jarimah harus mempunyai unsurunsur yang harus dipenuhi yaitu;³⁷

1. Nas yang melarang perbuatan dan mengancam hukuman terhadapnya, dan unsur ini biasa disebut dengan Unsur Formil
2. Adanya tingkah laku yang membentuk jarimah, baik berupa perbuatanperbuatan nyata ataupun sikap tidak berbuat, dan unsur ini biasa disebut dengan Unsur Materiil .
3. Pembuat adalah orang mukallaf, yaitu orang yang dapat dimintai pertanggungjawab terhadap jarimah yang diperbuatnya, dan unsur ini biasa disebut dengan Unsur Moriil

Tindak pidana pembunuhan termasuk kedalam kategori *jarimah qisas* dan *diyat*. Dalam bahasa arab, pembunuhan disebut (*qotl*) yang sinonimya (*amat*) artinya mematikan. Para ulama mempunyai definisi yang berbeda-beda walaupun kesimpulannya sama yaitu tentang menghilangkan nyawa orang lain. Berbagai ulama³⁸ yang mendefinisikan pembunuhan dengan suatu perbuatan manusia yang mengakibatkan hilangnya nyawa orang lain. Yang pertama adalah didefinisikan oleh Wahbah Al-Zuhayliy yang mengutip pendapat Khatib Syarbini sebagai berikut "Pembunuhan adalah perbuatan yang menghilangkan atau mencabut nyawa seseorang", Selain itu Abdul Qadir Al-Audah menerangkan bahwa pembunuhan adalah perbuatan seseorang yang menghilangkan kehidupan, yang berarti menghilangkan jiwa anak adam oleh perbuatan anak adam yang lain.³⁸

b. Dasar Hukum *Qishash*

³⁷ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2005, hlm. 9

³⁸ Abdul Qadir Audah, *Ensiklopedia Hukum Pidana Islam*, Editor, diterjemahkan oleh Muhammad,Ahsin Sakho Dari "At Tasri Al Fiqh Al Jian" I ", Jakarta : Kharisma Ilmu, 2008, hlm. 177

Dasar dari hukuman qishas dalam jarimah pembunuhan yaitu Al- Qur‘an surat Al Baqaarah ayat 178 :

يا أيها الذين آمنوا كتب عليكم القصاص في القتلى الحر بالحر والعبد بالعبد
والأنثى بالأنثى فمن عفي له من أخيه شيء فاتباع بالمعروف وأداء إليه بإحسان
ذلك تخفيف من ربكم ورحمة فمن اعتدى بعد ذلك فله عذاب أليم

Artinya : *“Hai orang-orang yang beriman, diwajibkan atas kamu qishaash berkenaan dengan orang-orang yang dibunuh; orang merdeka dengan orang merdeka, hamba dengan hamba, dan wanita dengan wanita. Maka barangsiapa yang mendapat suatu pemaafan dari saudaranya, hendaklah (yang memaafkan) mengikuti dengan cara yang baik, dan hendaklah (yang diberi maaf) membayar (diat) kepada yang memberi maaf dengan cara yang baik (pula). Yang demikian itu adalah suatu keringanan dari Tuhan kamu dan suatu rahmat. Barangsiapa yang melampaui batas sesudah itu, maka baginya siksa yang sangat pedih”*

dan al maaidah ayat 45 :

وكتبنا عليهم فيها أن النفس بالنفس والعين بالعين والأنف بالأنف والأذن بالأذن
والسن بالسن والجروح قصاص فمن تصدق به فهو كفارة له ومن لم يحكم بما
أنزل الله فأولئك هم الظالمون

Artinya : *“Dan Kami telah tetapkan terhadap mereka di dalamnya (At Taurat) bahwasanya jiwa (dibalas) dengan jiwa, mata dengan mata, hidung dengan hidung, telinga dengan telinga, gigi dengan gigi, dan luka luka (pun) ada qishaashnya. Barangsiapa yang melepaskan (hak qishaash)nya, maka melepaskan hak itu (menjadi) penebus dosa baginya. Barangsiapa tidak memutuskan perkara menurut apa yang diturunkan Allah, maka mereka itu adalah orang-orang yang zalim.”*

Selain dari dua ayat tersebut dasar hukum dari hukum qishash juga terdapat dalam Al-Qur'an surat Al Baqarah ayat 179 yang berbunyi:³⁹

ولكم في القصاص حياة يا أولي الألباب لعلمكم تتقون

Artinya : “Dan dalam qishaash itu ada (jaminan kelangsungan) hidup bagimu, hai orang-orang yang berakal, supaya kamu bertakwa.”

c. Macam-Macam Qishas

Tidak semua tindakan kejam terhadap jiwa membawa konsekuensi untuk hukum *Qishas*. Sebab, diantara tindakan kejam itu ada yang disengaja, ada yang menyerupai kesengajaan, ada kalanya kesalahan, dan ada kalanya diluar itu semua. *Jarimah Qishas* dan *Diyat* sebenarnya dibagi menjadi dua, yaitu pembunuhan dan penganiayaan. Para fuqahapun membagi pembunuhan dengan pembagian yang berbeda-beda sesuai dengan cara pandang masing-masing. Tetapi apabila dilihat dari segi sifat perbuatannya pembunuhan dapat dibagi lagi menjadi tiga, yaitu:⁴⁰

a). Pembunuhan Disengaja (*amd*),

Yaitu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan untuk membunuh orang lain dengan menggunakan alat yang dipandang layak untuk membunuh. Sedangkan unsur-unsur dari pembunuhan sengaja yaitu korban yang dibunuh adalah manusia yang hidup, kematian adalah hasil dari perbuatan pelaku, pelaku tersebut menghendaki terjadinya kematian.⁴¹

Dalam hukum Islam pembunuhan disengaja termasuk dosa paling besar dan tindak pidana paling jahat. Terhadap pelaku pembunuhan yang disengaja pihak keluarga korban dapat memutuskan salah satu dari tiga pilihan hukuman yaitu *qishas*, *diyat*, atau pihak keluarga memaafkannya apakah dengan syarat atau tanpa syarat.⁴² Selain itu pembunuhan sengaja akan

³⁹ Abdul Qadir Audah, *Ensiklopedia Hukum Pidana Islam*, Diterjemahkan Oleh Ahsin Sakho Muhammad dkk dari “*Al tasryi*” *Al-jina*” *I Al-Islami*”, Jakarta : Kharisma Ilmu, 2008, hlm. 338

⁴⁰ Zainudin Ali, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2009, hlm. 24

⁴¹ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2005, hlm. 141

⁴² Zainudin Ali , *Hukum Islam, Pengantar Ilmu Hukum Islam Di Indonesia*, Jakarta : Sinar Grafika, 2006, hlm. 127

membawa akibat selain dari tiga hukuman tersebut yaitu dosa dan terhalang dari hak waris dan menerima wasiat.

b). Pembunuhan semi sengaja (*syibul amd*)

Yaitu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sengaja tetapi tidak ada niat dalam diri pelaku untuk membunuh korban. Sedangkan unsur-unsur yang terdapat dalam pembunuhan semi sengaja adalah adanya perbuatan dari pelaku yang mengakibatkan kematian, adanya kesengajaan dalam melakukan perbuatan, kematian adalah akibat perbuatan pelaku.⁴³ Dalam hal ini hukumannya tidak seperti pembunuhan sengaja karena pelaku tidak berniat membunuh. Hukuman pokok dari pembunuhan semi sengaja selain dosa karena ia telah membunuh seseorang yang darahnya diharamkan Allah dialirkan, kecuali karena haq (Alasan syari‘) adalah diyat dan kafarat, dan hukuman penggantinya adalah *ta‘zir* dan puasa dan ada hukuman tambahan yaitu pencabutan hak mewaris dan pencabutan hak menerima wasiat.⁴⁴

c). Pembunuhan tidak disengaja (*khata*)

Yaitu perbuatan yang dilakukan oleh seseorang dengan tidak ada unsure kesengajaan yang mengakibatkan orang lain meninggal dunia. Sedangkan unsur-unsur dari pembunuhan karena kesalahan yaitu sebagaimana yang dikemukakan oleh Abdul Qadir Al Audah ada tiga bagian, yaitu adanya perbuatan yang mengakibatkan matinya korban, perbuatan tersebut terjadi karena kesalahan pelaku, antara perbuatan kekeliruan dan kematian korban terdapat hubungan sebab akibat. Hukuman bagi pembunuhan tersalah hampir sama dengan pembunuhan menyerupai sengaja yaitu hukuman pokok *diyat* dan *kafarat*, dan hukuman penggantinya adalah *ta‘zir* dan puasa dan ada hukuman tambahan yaitu pencabutan hak mewaris dan pencabutan hak menerima wasiat.

⁴³ Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta : Sinar Grafika, 2005, hlm. 142

⁴⁴ Abdul Qadir Audah, *Ensiklopedia Hukum Pidana Islam*, Diterjemahkan Oleh Ahsin Sakho Muhammad dkk dari “*Al tasryi‘ Al-jina‘I Al-Islami*”, Jakarta : Kharisma Ilmu, 2008, hlm. 338

d). Penganiyaan sengaja (Jarh Amd) yaitu orang yang sengaja melukai atau menyakiti anggota badan orang lain seperti orang yang sengaja memukul kepala orang lain dengan tongkat dan berniat melukai.

e). Penganiyaan tidak sengaja yaitu perbuatan seseorang yang secara tidak sengaja mengakibatkan orang lain terluka. Seperti orang yang melempar batu ke arah kucing tetapi mengenai kepala orang yang kebetulan lewat.

C. Diyat

a. Pengertian Diyat

Pengertian diyat yang sebagaimana dikutip dari sayid sabiq adalah harta benda yang wajib ditunaikan karena tindakan kejahatan yang diberikan kepada korban kejahatan atau walinya.⁴⁵ Diyat diwajibkan dalam kasus pembunuhan sengaja dimana kehormatan orang yang terbunuh lebih rendah dari pada kehormatan pembunuh, seperti seorang laki-laki merdeka membunuh hamba sahaya. Selain itu diyat diwajibkan atas pembunuh yang dibantu oleh para Aqilahnya (saudara-saudara laki laki dari pihak ayah), hal ini bilamana pembunuh mempunyai saudara. Ini diwajibkan atas kasus pembunuhan serupa kesengajaan dan pembunuhan karena suatu kesalahan.⁴⁶

Diyat itu ada kalanya berat dan adakalanya ringan. Diyat yang ringan dibebankan atas pembunuhan yang tidak disengaja, dan diyat yang berat dibebankan atas pembunuhan yang serupa kesengajaan.

Macam-macam Diyat

Diat terbagi kedalam dua macam, yaitu :

1. Diyat Mughaladhah.

Diat Mughaladhah adalah denda disebabkan karena membunuh seorang yang merdeka islam secara sengaja ('amdin).

⁴⁵ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunah*, Diterjemahkan Oleh Nor Hasanuddin Dari "*Fiqhus Sunah* ", Jakarta : Pena Pundi Aksara, 2006, hlm. 451

⁴⁶ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunah*, Diterjemahkan Oleh Nor Hasanuddin Dari "*Fiqhus Sunah* ", Jakarta : Pena Pundi Aksara, 2006, hlm.456

2. Diyat Mukhafafah.

Diat Mukhafafah yaitu denda disebabkan karena pembunuhan seseorang islam tanpa disengaja (syibhul 'amdin).⁴⁷

Perbedaan mendasar antara diyat ringan dan diyat berat terletak pada jenis dan umur unta. Dari segi jumlah unta, antara diyat ringan dan diyat berat sama-sama berjumlah 100 ekor. Akan tetapi, klo diyat ringan hanya terdiri dari 20 ekor unta umur 0-1 tahun, 20 ekor yang lain umur 1-2 tahun, 20 ekor yang lain 2-3 tahun, 20 ekor yang lain umur 3-4 tahun, dan 20 ekor yang lain berumur 4-5 tahun. Sedangkan diyat berat terdiri dari tiga katagori terakhir diatas ditambah 40 ekor unta yang disebut dengan khalifah, yaitu unta yang sedang mengandung atau bunting. Kasus aktual tentang uang diyat ini terkait kasus Darsem (tahun 2011), seorang TKW asal Subang, Jawa Barat yang dituntut membayar diyat sebesar 4,7 miliar rupiah. Sungguh besar apabila dibandingkan dengan harga 100 ekor unta, walaupun 40 ekor di antaranya berupa unta bunting.⁴⁸

b. Jenis Diyat Dan Kadarnya

Menurut Imam Abu Yusuf, Imam Muhammad Ibn Hasan, dan Imam Ahmad Ibn Hanbal, jenis diat itu ada 6 macam, yaitu:⁴⁹

1. Unta,
2. Emas
3. Perak,
4. Sapi,
5. Kambing, atau
6. Pakaian.

c. Sebab-Sebab Yang Menimbulkan Diyat

⁴⁷ Rahman Bin Husain.terjemahan *ghoyatu wa taqrib*, Surabaya.: al-muftah..hlm. 52

⁴⁸ Nurul Irfan, dan Masyrofah,, *Fiqh Jinayah*, Jakarta: Paragonatama Suhardi, 2013, hlm.7

⁴⁹Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2005, hlm. 168

Menurut H. Moh Anwar, sebab-sebab yang dapat menimbulkan diyat ialah.⁵⁰

1. Karena adanya pengampunan dari qishas oleh ahli waris korban, maka dapat diganti dengan diyat.
2. Pembunuhan dimana pelakunya lari akan tetapi sudah dapat diketahui orangnya, maka diyatnya dibebankan kepada ahli waris pembunuh. Ini dikarenakan untuk memperbaiki adat kaun jahiliyah dahulu yang di mana jika terjadi pembunuhan yang disebabkan oleh kesalahan mereka suka membela pembunuh agar dibebaskan dari diyat dan secara logika untuk menjamin keamanan yang menyeluruh, sehingga para setiap anggota keluarga saling menjaga dari kekejaman yang dapat menimbulkan penderitaan orang lain.
3. Karena sukar atau susah melaksanakan Qishas. Bila wali memberi maaf atau ampunan terhadap pembunuhan yang disengaja maka menurut imam syafi'i dan hanbali berpendapat harus diyat yang diperberat. Tetapi menurut Abu Hanifah berpendapat bahwa dalam kasus pembunuhan sengaja tidak ada diyat, tetapi yang wajib adalah berdasarkan persetujuan dari kedua belah pihak (wali korban dengan pelaku pembunuh) dan wajib dibayar seketika dengan tidak boleh ditangguhkan.⁵¹

D. Ta'zir

a. Pengertian Ta'zir

Ta'zir adalah suatu istilah untuk hukuman atas jarimah-jarimah yang hukumannya belum ditentukan oleh syara'.⁵² Dengan kata lain ta'zir adalah hukuman yang bersifat edukatif yang ditentukan oleh hakim.⁵³ Adapun jenis dari hukuman ta'zir bermacam-macam, menurut H. Zainudin Ali jenis hukuman yang termasuk ta'zir antara lain hukuman penjara, skors atau pemecatan, ganti rugi,

⁵⁰ Soedarsono, *Pokok-Pokok Hukum Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 1993, hlm. 536

⁵¹ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunah*, Diterjemahkan Oleh Nor Hasanuddin Dari "*Fiqhus Sunah* ", Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006, hlm. 454

⁵² Ahmad Wardi Muslich, *Hukum Pidana Islam*, Jakarta: Sinar Grafika, 2005, hlm. 249

⁵³ Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunah*, Diterjemahkan Oleh Nor Hasanuddin Dari "*Fiqhus Sunah* ", Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006, hlm. 491

pukulan, teguran dengan kata-kata, dan jenis-jenis hukuman lain yang dipandang sesuai dengan pelanggaran dari pelakunya. Bahkan menurut Abu Hanifah, pelanggaran ringan yang dilakukan oleh seseorang berulang kali, hakim dapat menjatuhkan hukuman mati, seperti seorang pencuri yang dipenjara tetapi masih tetap mengulangi perbuatan tercela itu ketika ia dipenjara, maka hakim berwenang menjatuhkan hukuman mati kepadanya.

Hukuman pengganti yang kedua setelah diyat yaitu ta'zir. Apabila hukuman diyat gugur karena sebab pengampunan atau lainnya, hukuman tersebut diganti dengan hukuman ta'zir. Seperti halnya dalam pembunuhan sengaja, dalam pembunuhan yang menyerupai sengaja ini, hakim diberi kebebasan untuk memilih jenis hukuman ta'zir yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan oleh pelaku.

b. Macam-macam hukuman jarimah Ta'zir

Hukuman ta'zir adalah jumlahnya sangat banyak, karena mencakup semua perbuatan maksiat yang hukumannya belum ditentukan oleh syara' dan diserahkan kepada ulil amri untuk mengaturnya dari hukuman yang paling ringan sampai yang paling berat. Dalam penyelesaian perkara yang termasuk jarimah ta'zir, hakim diberi wewenang untuk memilih diantara kedua hukuman tersebut, mana yang sesuai dengan jarimah yang dilakukan oleh pelaku.

Dalam ta'zir, hukuman itu tidak ditetapkan dengan ketentuan (dari Allah dan rasulnya), dan Qodhi diperkenankan untuk mempertimbangkan baik bentuk hukuman yang akan dikenakan kadarnya.⁵⁴ Melukai atau penganiayaan bisa sengaja, semi sengaja, dan kesalahan. Dalam hal ini para ulama membaginya menjadi lima macam, yaitu:

1. Ibanat al-athraf, yaitu memotong anggota badan, termasuk di dalamnya pemotongan tangan, kaki, hidung, gigi, dan sebagainya.

⁵⁴ Abdur Rahman, *Tindak Pidana dalam Syariat Islam*, Jakarta: Rineka Cipta, 1992, hlm. 14.

2. *Idzhab ma'a al-athraf*, yaitu menghilangkan fungsi anggota badan (anggota badan tetap ada tapi tidak bisa berfungsi), misalnya membuat korban tuli, buta, bisu, dan sebagainya.
3. *As-syaj*, yaitu pelukaan terhadap kepala dan muka (secara khusus)
4. *Al-jarh*, yaitu pelukaan terhadap selain wajah dan kepala termasuk di dalamnya yang tidak masuk ke dalam perut atau rongga dada dan yang masuk ke dalam perut atau anggota dada.
5. Pelukaan yang tidak termasuk ke dalam salah satu dari empat jenis pelukaan di atas.

Abd Qodir Awdah membagi jarimah *ta'zīr* menjadi tiga, yaitu sebagaimana dapat dipaparkan sebagai berikut:⁵⁵

1. Jarimah *ḥudūd* dan *qisash* diyat yang mengandung unsur *shubhat* atau tidak memenuhi syarat, namun hal itu sudah dianggap sebagai perbuatan *maksiyat*, seperti pencurian harta *syirkah*, pembunuhan ayah terhadap anaknya, dan pencurian yang bukan harta benda.
2. Jarimah *ta'zīr* yang jenis jarimahnya ditentukan oleh nas, tetapi sanksinya oleh syariah diserahkan kepada penguasa, seperti sumpah palsu, saksi palsu, mengurangi timbangan, menipu, mengingkari janji, menghianati amanah, dan menghina agama.
3. Jarimah *ta'zīr* dimana jenis jarimah dan sanksinya secara penuh menjadi wewenang penguasa demi terealisasinya kemaslahatan umat. Dalam hal ini unsur akhlak menjadi perimbangan yang paling utama. Misalnya pelanggaran terhadap peraturan lingkungan hidup, lalu lintas, dan pelanggaran terhadap pemerintah lainnya.

Jenis-jenis hukam *ta'zir* ini adalah sebagai berikut :

1. Hukumann *Ta'zir* yang Berkaitan dengan Badan
 - a. Hukuman mati

⁵⁵ Idris Ramulyo, *Asas-Asas Hukum Islam*, Jakarta : Sinar grafika, 2004, hlm. 11.

Untuk jarimah ta'zir, hukuman mati ini di terapkan oleh para fuqoha secara beragam. Hanafiyah membolehkan kepada ulil amri untuk menerapakan hukuman mati sebagai ta'zir dalam jarimah-jarimah yang jenisnya diancam dengan hukuman mati apabila jarimah tersebut dilakukan berulang-ulang. Contohnya pencurian yang berulang-ulang dan menghina nabi beberapa kali yang dilakukan oleh kafir dzimmi, meskipun setelah itu ia masuk islam.

b. Hukuman jilid (Dera)

Alat yang digunakan untuk hukuman jilid ini adalah cambuk yang pertengahan (sedang, tidak terlalu besar dan tidak terlalu kecil) atau tongkat. Pendapat ini juga dikemukakan oleh imam Ibn Taimiyah, dengan alasan karena sebaik-baiknya perkara adalah pertengahan.

Apabila orang yang dihukum ta'zir itu laki-laki maka baju yang menghalanginya sampainya cambuk ke kulit harus dibuka. Akan tetapi, apabila orang terhukum itu seorang perempuan maka bajunya tidak boleh dibuka, karena jika demikian akan ternukalah auratnya.⁵⁶

2. Hukuman yang Berkaitan dengan Kemerdekaan

a. Hukuman penjara

Maksud hukuman penjara disini bukanlah menahan pelaku di tempat yang sempit, melainkan menahan seseorang yang mencegahnya agar ia tidak melakukan perbuatan hukum, baik penahanan tersebut di dalam rumah, atau masjid, maupun ditempat lainnya. Penahanan itulah yang dilakukan pada masa nabi dan Abu bakar. Artinya, pada masa Nabi dan Abu bakar tidak ada tempat yang khusus disediakan untuk menahan seseorang pelaku.⁵⁷

b. Hukuman pengasingan

Hukuman pengasingan termasuk hukuman had yang diterapkan untuk pelaku tindak pidana hirabah (perampokan) berdasarkan Qs. Al- Maidah ayat 33 :

⁵⁶ Ahmad Wardi Muslich, Hukum Pidana Islam, Jakarta: Sinar grafika, 2005, hlm. 260

إنما جزاء الذين يحاربون الله ورسوله ويسعون في الأرض فسادا أن يقتلوا أو يصلبوا أو تقطع أيديهم وأرجلهم من خلاف أو ينفوا من الأرض ذلك لهم خزي في الدنيا ولهم في الآخرة عذاب عظيم

Yang artinya :

“Sesungguhnya pembalasan terhadap orang-orang yang memerangi Allah dan Rasulnya dan membuat kerusakan di muka bumi, hanyalah mereka dibunuh atau disalib, atau di potong tangan dan kaki mereka dengan bertimbal balik, atau dibuang dari negeri (tempat kediamannya) (QS. Al-Maidah:33)⁵⁸

3. Hukuman Ta'zir yang Berkaitan dengan Harta Status hukumannya

Para ulama berpendapat tentang dibolehkannya hukuman ta'zir dengan cara mengambil harta. Pendapat ini di bolehkan apabila dipandang membawa maslahat. Pengambilan harta ini bukan semata untuk diri hakim atau untuk kas umum (Negara), melainkan hanya menahannya untuk sementara waktu. Adapun apabila pelaku tidak bias di harapkan untuk bertobat maka hakim dapat men-tasarufkan harya tersebut untuk kepentingan yang mengandung maslahat.

4. Hukuman-Hukuman Ta'zir yang Lain

Selain hukuman-hukuman yang telah di sebutkan di atas, terdapat hukuman ta'zir yang lain hukuman tersebut adalah sebagai berikut:

1. Peringatan keras
2. Dihadirkan di hadapan sidang
3. Di beri nasehat
4. Celaan
5. Pengucilan
6. Pemecatan
7. Pengumuman kesalahan secara terbuka.⁵⁹

⁵⁸ Ahmad wardi muslich, Hukum Pidana Islam, Jakarta: Sinar grafika, 2005, hlm. 264.

⁵⁹ Ahmad wardi muslich, Hukum Pidana Islam, Jakarta: Sinar grafika, 2005, hlm. 264-268

4. Hak Cipta dalam Hukum Islam

Hukum Islam dapat dipahami sebagai sebuah hukum yang bersumber dari ajaran syariat Islam, yaitu al Quran dan as Sunnah. Secara sederhana hukum dapat dipahami sebagai seperangkat aturan-aturan atau norma-norma yang mengatur tingkah laku manusia dalam suatu masyarakat, baik peraturan atau norma itu berupa kenyataan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat maupun sebuah ketentuan yang ditetapkan oleh pemegang otoritas. Arti definitive hukum Islam secara teknis dalam literature arab, tidak ditemukan, kecuali istilah *al hukm* dan istilah *al Islam* yang terpisah terminologinya. Untuk memahami pengertian hukum Islam perlu diketahui lebih dahulu arti dari kata hukum dalam Bahasa Indonesia, kemudian pengertian hukum tersebut disandarkan kepada kata Islam.⁶⁰

Hukum Islam seringkali dijadikan acuan untuk melihat berbagai fenomena-fenomena sosial yang terjadi dimasyarakat, salah satu nya terkait dengan masalah Hak Cipta. Hak cipta dalam Islam dikenal dengan istilah Haq Al-Ibtikar. Kata ini terdiri dari dua rangkaian kata yaitu lafadz "haq" dan "al-ibtikar". Di antara pengertian dari "haq" adalah kekhususan yang dimiliki oleh seseorang atau sekelompok orang atas sesuatu. Dalam ruang lingkup haq alibtikar (hak cipta) maka lafadz "haq" adalah kewenangan atau kepemilikan atas suatu karya cipta yang baru diciptakan (al-ibtikar). Kata إبتكار (ibtikaar) secara etimologi berasal dari bahasa Arab dalam bentuk isim mashdar. Kata kerja bentuk lampau (fi'il madhi) dari kata ini adalah ibtikara yang berarti menciptakan. Jika dikatakan (إبتكر الشيء) ibtakara alsyai'a) berarti "Ia telah menciptakan sesuatu"⁶¹ Masjfuk Zuhdi mengatakan bahwa hak cipta adalah sebuah karya dari seseorang berupa hasil dari kemampuan berpikir. Hak ini dikenal juga dengan istilah al-milkiyyat al-fikriyyah.⁶²

⁶⁰ Ali Imron, "Transformasi Hukum Islam Ke Dalam Hukum Nasional Indonesia", *Jurnal Hukum Dan Dinamika Masyarakat*, Volume 5 No. 2, 2008. hlm. 124

⁶¹ A.W. Munawwir, *Kamus Munawwir*, Yogyakarta : Pustaka Progressif, 1997, hlm. 101

⁶² Masjfuk Zuhdi, *Masail Fiqhiyah*, Jakarta : PT. Gunung Agung, 1997, hlm. 212

Dalam Islam setiap individu berhak untuk memiliki suatu benda atau manfaat yang dibutuhkan untuk kelangsungan hidupnya, kepemilikan ini disebut dengan kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*). Sedangkan pada benda-benda yang menjadi kebutuhan hidup bersama maka ia merupakan hak kepemilikan bersama (*milkiyah al-'ammah*), di mana tidak boleh bagi individu untuk memilikinya. Hak cipta sebagai salah satu dari bentuk kepemilikan pribadi (*milkiyah al-fardhiyah*) di dasarkan pada dalil-dalil yang menunjukkan bahwa ia adalah bagian dari kepemilikan atas suatu benda. Karena setiap pembuat karya cipta mempunyai hak khusus atas ciptaannya. Hak atas hasil dari sebuah pekerjaan adalah hak milik dari orang yang bekerja tersebut. Jika dikaitkan dengan sebab-sebab tetapnya sebuah hak, maka hak cipta ada disebabkan adanya kerja dan kesungguhan seorang pencipta dalam membuat sebuah karya cipta. Inilah sebab adanya hak kepemilikan bagi seseorang.⁶³

Di dalam Al-Qur'an Surat An-Nisaa ayat 32 disebutkan :

ولا تتمنوا مفضل الله به بعضكم على بعض للرجال نصيب مما اكتسبوا وللنساء نصيب مما اكتسبن وسئلو الله من فضله إن الله كان بكل شيء عليما

“(Karena) bagi orang laki-laki ada bahagian daripada apa yang mereka usahakan, dan bagi para wanita (pun) ada bahagian dari apa yang mereka usahakan, dan mohonlah kepada Allah sebagian dari karunia-Nya.”

Ayat ini secara jelas menunjukkan bahwa setiap orang berhak atas hasil dari pekerjaannya. Bekerja adalah salah satu sebab memperoleh kepemilikan atas harta, begitu mulianya bekerja sehingga Allah ta'ala memerintahkan Nabi Daud dan keturunannya untuk bekerja, sebagaimana firmanNya.

يعملون له مايشاء من محاريب وتمائيل وجفان كالجواب وقدور راسيات اعملوا ءال
داود شكرا وقليل من عبادي الشكور

"Para jin itu membuat untuk Sulaiman apa yang dikehendakinya dari gedung-gedung yang tinggi dan patung-patung dan piring-piring yang (besarnya) seperti kolam dan

⁶³ Jafril Khalil, *Hukum ekonomi Islam (Islamic Economic Law)*, Malaysia : Center for Islamic Economic and Application (CIERA), hlm. 11

periuk yang tetap (berada diatas tungku). Bekerjalah hai keluarga Daud untuk bersyukur (kepada Allah). Dan sedikit sekali dari hambahambaKu yang berterima kasih". (Q.S. Saba': 13)

Dalam Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 188 juga disebutkan :

ولا تأكلوا أموالكم بينكم بالباطل وتدلوا بها إلى الحكام لتأكلوا فريقا من أموال الناس بالإثم وأنتم تعلمون

"Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebagian harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui."

Ayat ini secara jelas melarang bagi setiap manusia untuk memakan (menggambil) harta orang lain secara tidak sah. Korelasinya dengan hak cipta adalah bahwa orang lain tidak diperbolehkan mengambil keuntungan darinya. Dalam Tafsir Jalalain disebutkan bahwa asbab an-nuzul QS Al-Baqarah ayat 188 adalah seperti yang diketengahkan oleh Ibnu Abi Hatim dan Sa'id bin Jubair, katanya "Umru-ul Qeis bin 'Abis dan Abdan bin Asywa' Al-Hadrami terlibat dalam salah satu pertikaian mengenai tanah mereka, hingga Umru-ul Qeis hendak mengucapkan sumpahnya dalam hal itu. Maka mengenai dirinya turunlah ayat "Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil" QS Al-Baqarah ayat 188.⁶⁴

Dalam Islam dikenal beberapa asas kepemilikan yang harus diketahui oleh setiap pemilik harta. Asas-asas tersebut, yaitu⁶⁵

1. Asas amanah.

Bahwa kepemilikan pada dasarnya merupakan titipan dari Allah SWT untuk didayagunakan bagi kepentingan hidup, apakah untuk kepentingan diri sendiri, keluarga, maupun orang lain.

⁶⁴ Imam Jalalain, *Tafsir Jalalain Jilid I*, hlm. 196.

⁶⁵ Mardani, *Hukum Bisnis Syariah*, Jakarta: Kencana, 2014, hlm. 110

2. Asas individual.

Kepemilikan merupakan hak eksklusif yang harus dihormati oleh pihak lain yang tidak mempunyai hak atasnya. Dan berkenaan dengan hal ini telah di dalam surat AnNisa' ayat 29, yang berbunyi :

يأيتها الذين ءامنوا لاتأكلوا أموالكم بينكم بالباطل إلا أن تكون تجارة عن تراض
منكم ولاتقتلوا أنفسكم إن الله كان بكم رحيمًا

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka samasuka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu; Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.”

3. Asas Ijtima'iyah (fungsi sosial).

Prinsipnya mengajarkan agar umat Islam mempunyai empati dan kebersamaan dalam kapasitasnya sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya.

4. Asas manfaat.

Harta kekayaan perlu diarahkan untuk memperbesar manfaatnya dalam kehidupan, sebaliknya mempersempit mudharat, baik dari pemiliknya, maupun kepada orang lain.

Perlindungan terhadap hak kepemilikan harta (*hifdz al-mal*) merupakan salah satu dari tujuan syariat Islam (*maqasid al-syari'ah*), ia termasuk kebutuhan dharuri setiap manusia. Karena itu tatkala Islam mengakui hak cipta sebagai salah satu hak kepemilikan harta, maka kepemilikan tersebut akan dilindungi sebagaimana perlindungan terhadap harta benda. Perlindungan ini meliputi: Pertama, larangan memakan harta orang lain secara batil. Dalam ruang lingkup hak cipta berarti larangan "memakan" hasil dari hak milik intelektual orang lain.

Agus Suryana dalam jurnal nya yang berjudul Hak Cipta Perspektif Hukum Islam mengatakan dalil yang dijadikan landasan hukum bagi penetapan hak cipta adalah

1. Qiyas, yaitu menganalogikan pembuat karya cipta dengan pembuat barang-barang dagangan sebagai produsen yang berhak untuk mendapatkan hak atas barang-barang yang diproduksinya.
2. Masalah Mursalah, yaitu kemaslahatan yang akan didapat ketika hak ini terlindungi. Manakala hak ini dibiarkan tentu akan mendatangkan kemudharatan bagi pencipta dan masyarakat umum. Kemudharatan yang dirasakan oleh pencipta adalah ia tidak dapat menikmati hasil karya ciptanya dan bagi masyarakat mereka akan mendapatkan kualitas karya cipta yang jelek karena hasil dari bajakan.
3. 'Urf (adat), yaitu sesuatu yang telah diterima secara umum di kalangan masyarakat, di mana mereka tidak mempersoalkan hal ini. Tetapnya hak cipta atas setiap karya cipta bagi pencipta telah menjadi bagian dari kehidupan umat manusia, dalam setiap sistem hidup, dan ini adalah fitrah manusia.
4. Kaidah Sadd Adz-Dzara'i, Jalb Al-Maslahah dan Daf' Al-Mafsadah, yaitu kaidah mendatangkan kebaikan bagi penulis dan masyarakat umum serta menghindarkan kerusakan di tengah masyarakat. Kerusakan yang akan terjadi adalah ketika para pencipta tidak mau membuat karya cipta karena hak-haknya tidak terpenuhi. Ali Imron berpendapat bahwa *sadd al dzariah* dilontarkan sebagai salah satu solusi alternatif dalam menghadapi problematika hukum terutama bila dihadapkan dengan perubahan-perubahan sistem struktur sosial yang ada di masyarakat. Pendekatan terhadap hukum secara sosiologis mengandung pengertian bahwa hukum dipandang sebagai sarana untuk mencapai tujuan-tujuan tertentu sehingga masyarakat menjadi teratur. Kekurangsiapan hukum dalam mengantisipasi perubahan sosial mengakibatkan hukum itu terasa kaku dan dengan sendirinya akan ditinggalkan oleh masyarakat. Hal ini senada dengan kaidah *al hukmu yaduru ma'a illathi* (hukum senantiasa mengikuti *ratio legisnya*).⁶⁶ Dari sini sangat jelas bahwa hak cipta dalam Syariah Islam adalah hak kepemilikan yang diakui berdasarkan dalil hukum tersebut. Adapun

⁶⁶ Ali Imron, "Menerapkan Hukum Islam Yang Inovatif Dengan Metode Sadd Al Dzari'ah", *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI*, Volume 6 No. 1, 2012. hlm. 79

sumber hukumnya adalah bersifat global yang berkenaan dengan sebab-sebab seseorang mendapatkan hak kepemilikan harta.⁶⁷

Dalam Islam, mengambil atau menguasai hak dari orang lain diistilahkan sebagai *ghasab*. *Ghasab* sendiri dinilai haram. Secara bahasa, *Ghasab* ialah mengambil sesuatu (benda atau barang) dengan cara zalim secara terang-terangan. Sedangkan menurut istilah syara' ialah menguasai hak orang lain secara aniaya.⁶⁸ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata *ghasab* berarti mempergunakan milik orang lain secara tidak sah untuk kepentingan sendiri.⁶⁹ Pada kajian ilmu fikih sendiri, ada beberapa pengertian tentang *ghasab* yang dikemukakan oleh ulama. Pertama, menurut Mazhab Maliki, *ghasab* adalah mengambil harta orang lain secara paksa dan sewenang-wenang, bukan dalam arti merampok. Definisi ini membedakan antara mengambil barang dan mengambil manfaat. Menurut mereka, perbuatan sewenang-wenang itu ada empat bentuk, yaitu:

- a. Mengambil harta tanpa izin—mereka menyebutnya sebagai *ghasab*,
- b. Mengambil manfaat suatu benda, bukan materinya—juga dinamakan *ghasab*,
- c. Memanfaatkan suatu benda sehingga merusak atau menghilangkannya, seperti membunuh hewan, yang bukan miliknya tidak termasuk *ghasab*,
- d. Melakukan suatu perbuatan yang menyebabkan rusak atau hilangnya milik orang lain—tidak termasuk *ghasab*, tapi disebut ta'addi.⁷⁰

Sedangkan ulama Mazhab Hanafi menambahkan definisi *ghasab* dengan kalimat ”dengan terang-terangan” untuk membedakannya dengan pencurian, karena pencurian dilakukan secara diam-diam atau sembunyi-sembunyi.

⁶⁷ Tur Agus Suryana, “Hak Cipta Perspektif Hukum Islam”, *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Volume 3 No. 1, 2017. hlm. 254

⁶⁸ Imam Ahmad Ibnu Hasin Syahiri Biabi Syuja', *Syarah Fathul Qarib*, Indonesia: Daarul Hiyail Kitab 'Arobiyah, tt, hlm. 36

⁶⁹ Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, 1994, hlm. 296

⁷⁰ Abdul Azis Dahlan, dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ihtiar Baru van Hoeve, 1997, hlm. 401

Tapi ulama Mazhab Hanafi tidak mengkategorikan dalam perbuatan *ghasab* jika hanya mengambil manfaat barang saja.⁷¹ Ulama Mazhab Syafi'i dan Mazhab Hanbali memiliki definisi yang lebih bersifat umum dibanding kedua definisi sebelumnya. Menurut mereka *ghasab* adalah penguasaan terhadap harta orang lain secara sewenang-wenang atau secara paksa tanpa hak. *Ghasab* tidak hanya mengambil materi harta tetapi juga mengambil manfaat suatu benda. Dari ketiga definisi di atas, yang penulis gunakan adalah perpaduan dari ketiganya. Sehingga *ghasab* merupakan penguasaan terhadap harta orang lain secara sewenang-wenang atau secara paksa tanpa hak, bukan dalam pengertian merampok maupun mencuri, baik itu mengambil materi harta atau mengambil manfaat suatu benda.

Ulama fikih sepakat menyatakan bahwa perbuatan *ghasab* hukumnya haram dan orang yang melakukannya berdosa.⁷² Barangsiapa yang *ghasab* berupa harta, maka ia wajib mengembalikan harta tersebut kepada pemiliknya, walaupun ia harus menanggung beban pengembalian (dengan harga) berlipat ganda. Dan wajib ia (membayar ganti rugi) menambal kekurangan barang yang di *ghasab*, misalnya kain yang dipakai, atau barang yang berkurang walau tidak dipakai.⁷³ Tentu si pelaku tindakan tersebut mendapat dosa atas perbuatannya. Hal ini didasarkan atas firman Allah Q. S Al Baqarah: 188

ولا تأكلوا أموالكم بينكم بالباطل وتدلوا بها إلى الحكام لتأكلوا فريقاً من أموال الناس بالإثم وأنتم تعلمون

“Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada hakim, supaya kamu dapat memakan sebagian harta benda orang lain itu dengan (jalan berbuat) dosa, padahal kamu mengetahui.”

Dalam tafsir Al Maraghi dijelaskan bahwa tidak diperkenankan mengambil harta dengan cara batil berarti mengambil dengan cara tanpa imbalan sesuatu hakiki. Syariat

⁷¹ Abdul Azis Dahlan, dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve, 1997, hlm. 401

⁷² Abdul Azis Dahlan, dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve, 1997, hlm. 402

⁷³ Syamsuddin Abu Abdillah, *Terjemah Fathul Qarib*, Penerjemah: Abu H.F Ramadhan, Surabaya: Mutiara Ilmu, 2010, hlm. 201

Islam melarang mengambil harta tanpa imbalan dan tanpa kerelaan dari orang yang memilikinya.⁷⁴

Dalam sebuah hadis juga dijelaskan hukum tentang *ghasab*:

عَنْ سَعِيدِ بْنِ زَيْدٍ أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ (مَنْ اقْتَطَعَ شَيْئًا مِنَ الْأَرْضِ ظُلْمًا طَوَّقَهُ اللَّهُ أَيَّامَهُ يَوْمَ الْقِيَامَةِ مِنْ سَبْعِ أَرْضِينَ). منتفق عليه

“Dari Sa’id bin Zaid r.a, sesungguhnya Rasulullah SAW. bersabda, barangsiapa mengambil sejenkal tanah secara zalim, Allah akan mengalungkan tanah itu pada hari kiamat dari tujuh lapis bumi.” (Muttafaq ‘alaih).⁷⁵

Dari dalil di atas sudah jelas bahwa *ghasab* itu dilarang oleh agama. Islam melarang berbuat zalim apapun bentuknya. Pelakunya mendapat ancaman siksa yang amat berat. Dan orang yang meng-*ghasab* wajib bertobat kepada Allah dan mengembalikan apa yang ia *ghasab* kepada pemiliknya dan meminta maaf kepadanya.

⁷⁴ Ahmad Mustafa Al-Maraghi, *Terjemah Tafsir Al-Maraghi Juz II*, Semarang: PT. Karya Toha Putra, 1989, hlm. 150

⁷⁵ Al Hafizh Ibnu Hajar al Asqalani, *Terjemah Lengkap Bulughul Maram*, Jakarta: Akbar Media, 2012, hlm. 238

BAB III

GAMBARAN UMUM TENTANG *SOFTWARE* KOMPUTER

A. Pengertian *Software* Komputer

Mengacu pada UU No 28 Tahun 2014 Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.¹ Andi Hamzah dalam bukunya mendefinisikan *software* sebagai program/prosedur, baik dibuat oleh *user* maupun perusahaan komputer, berfungsi untuk memperlancar kegiatan suatu sistem komputer.² Dalam kamus istilah komputer disebutkan bahwa *software* adalah Program komputer yang dibuat untuk mengerjakan atau menyelesaikan masalah-masalah khusus, misalnya program pengolahan kata.³ Newton dalam bukunya mendefinisikan *Software* atau Perangkat Lunak sebagai seperangkat instruksi yang ditulis oleh manusia untuk memberi perintah bagi komputer untuk melakukan fungsinya. Instruksi-instruksi tersebut telah dipaketkan sedemikian rupa sehingga membentuk kesatuan yang seringkali disebut dengan program aplikasi. Contoh yang cukup jelas misalnya paket aplikasi pengolah kata Microsoft Word yang dibuat oleh Microsoft Corporation. Aplikasi ini terdiri dari puluhan bahkan ratusan berkas ataupun instruksi yang digabungkan sehingga membentuk kesatuan yang saling menunjang dalam proses manipulasi ataupun pengolahan data berbentuk teks.⁴

Software secara harafiah berarti piranti lunak, yaitu kumpulan beberapa perintah yang dieksekusi oleh mesin komputer dalam menjalankan pekerjaannya. Selain itu, *software* juga merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri. Data yang disimpan ini dapat berupa program atau intruksi yang akan

¹ Pasal 1 angka 9 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

² Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm. 5

³ Andino Maseleno, *Kamus Istilah Komputer dan Informatika*, Yogyakarta, 2003. Hlm 9.

⁴ Hary Newton, *The Authoritative Resource For Telecommunication, Networking, The Internet And Information Technology, eighteenth Edition*, New York : CMP Books, 2002, hlm. 683

dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah yang dijelankannya. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika yang disusun ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga dengan program beserta data-data yang diolahnya. pengolahan pada *software* ini melibatkan beberapa hal, di antaranya adalah sistem operasi, program, dan data. *Software* ini mengatur sedemikian rupa sehingga logika yang ada dapat dimengerti oleh mesin komputer.⁵

B. Jenis-jenis *Software* Komputer

Dalam rangka memenuhi kebutuhan akan teknologi yang mana untuk mempermudah dan mempercepat kinerja manusia sehari-sehari maka didukunglah dengan teknologi, salah satu nya yakni teknologi komputer. Agar dapat digunakan dengan maksimal maka komputer harus dilengkapi dengan segala perangkat perlengkapannya, salah satu nya yaitu *software*. Untuk memenuhi apa saja kebutuhan manusia yang beragam maka dibutuhkan pula *software* yang berbeda-beda dan beragam pula, maka dari itu didunia ini terdapat beragam jenis *software* yang dapat digunakan manusia untuk menunjang kebutuhan mereka masing-masing. Andi Hamzah dalam bukunya menjelaskan bahwa menurut jenisnya, *Software* dapat dikelompokkan menjadi 2 (dua) bagian, yaitu :

1. *Application Software*, yaitu sekumpulan program yang dibuat oleh pemakai komputer atau para programmer (*user*). Tujuan pembuatan program ini adalah untuk menyelesaikan suatu pemrosesan aplikasi, dan biasanya dipakai secara berulang-ulang. Misal : aplikasi personalia, aplikasi keuangan, aplikasi pembukuan, aplikasi pembuatan STNK dan sebagainya.
2. *System Software*, yaitu program yang dibuat oleh perusahaan/pabrik komputer yang dapat dipakai oleh *user*. Misal : *operating system* dan *compiler*.⁶

⁵ Purbo W. Onno, *Buku Pintar Internet*, Jakarta: Alex Media Komputindo, 1998,. Hlm. 2

⁶ Andi Hamzah, *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*, Jakarta : Sinar Grafika, 1996, hlm. 6

Namun apabila ditinjau dari segi kegunaan pada umumnya, *Application Software* terbagi menjadi beberapa jenis, yaitu⁷:

1. Aplikasi Perkantoran Aplikasi dalam kategori ini digunakan untuk keperluan menyelesaikan tugas-tugas kantor, seperti membuat laporan kegiatan, mengetik surat, mengolah laporan keuangan dan lainnya. Beberapa contoh aplikasi dalam kategori ini adalah Microsoft Word, Excel, Powerpoint, LibreOffice, OpenOffice, AbiWord, WPS, LaTeX dan lainnya.
2. Aplikasi Multimedia Aplikasi ini digunakan untuk keperluan yang berkaitan dengan multimedia seperti mendengarkan musik, menonton video. Beberapa contoh yang termasuk dalam kategori aplikasi ini adalah Windows media player, GOM player, Winamp, Vlc, dll.
3. Aplikasi Grafis Aplikasi yang berguna untuk mengolah dan mengedit gambar/foto, mendesain gambar vektor dan lainnya yang berkaitan dengan desain grafis. Beberapa contoh aplikasi kategori ini adalah Adobe Photoshop, CorelDraw, Inkscape, GIMP, dll.
4. Aplikasi Programming Aplikasi ini merupakan perangkat lunak yang berguna untuk membuat perangkat lunak atau aplikasi lainnya. Contoh perangkat lunak yang termasuk kategori ini adalah Pascal, Java, C/C++, Ruby, Python, Perl, dan lainnya.
5. Aplikasi Database Aplikasi ini berguna untuk membuat dan mengelola suatu database. Beberapa diantaranya yang termasuk kelompok ini adalah Microsoft Access, PHP, MySQL, dan lainnya.

C. Sejarah *Software* Komputer

Tak dapat diragukan lagi bahwa *software* komputer merupakan alat pelengkap komputer yang wajib untuk dimiliki untuk mendukung kinerja komputer agar lebih bermanfaat. Beberapa *software* diciptakan ada yang khusus digunakan dalam

⁷ Bustami Yusuf, "Studi Evaluasi Penggunaan *Software* Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN AR-RANIRY", *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, Volume 2, Nomor 1, 2018. hlm. 39

mengoperasikan komputer seperti Operation System (OS) dan ada juga yang diciptakan secara spesifik untuk tugas-tugas tertentu. Apabila kita meruntut kebelakang maka dapat diketahui bahwa *software* komputer mulai ada sejak awal komputer ditemukan bahkan ada beberapa teorit yang menganggap bahwa *software* komputer ditemukan sebelum komputer ada.

Menurut sejarah komputer, *software* dibuat jauh sebelum komputer elektronik pertama muncul. Sebagai penggagas konsep *software*, diberikan kepada Charles Babbage yang menciptakan *software* pada pertengahan 1800-an. Namun sebenarnya teori *software* pertama kali diusulkan oleh Alan Turing pada tahun 1935 dalam esainya “Nomor komputasi dengan aplikasi ke masalah Entscheidung”. Namun, kata *software* diciptakan oleh matematikawan dan ahli statistic John Tukey pada tahun 1958. John Tukey adalah ahli matematika dari Amerika yang membahas program kalkulator elektronik. Dalam buku *The Technical and Social History of Software Engineering*, Chaper John juga berkata

*“The decade from 1930 to 1939 was an era without software as we know it today. But it was a very fruitful era in terms of both the invention of the underlying logical ideas behind software and also the design of physical computing devices.”*⁸

Dalam hal itu Chaper John berpendapat bahwa pada masa itu belum dikenal adanya istilah *software*. Namun, pada masa itu sudah ada konsep *software* yang mana sebagai pemenuh kebutuhan untuk melengkapi perangkat komputer di era itu.

Alan Turing menjadi orang pertama yang datang dengan teori untuk *software* pada tahun 1935 dan didaulat sebagai penemu *software*. Ia menyebabkan dua bidang akademik ilmu komputer dan rekayasa *software* menjadi seperti saat ini. Hal ini senada juga dengan Chaper John dalam bukunya mengatakan.

*“The pioneering theories and papers created by Turing, Shannon, Zuse, Atanasoff, Aikin, Stibitz, and others would soon lead to true digital computers that could handle logic and math problems thousands of times faster than had ever been possible throughout human history.”*⁹

⁸ Chaper John, *The Technical and Social History of Software Engineering*, Indiana : RR Donnelley, 2013, hlm. 37

⁹ Chaper John, *The Technical and Social History of Software Engineering*, Indiana : RR Donnelley, 2013, hlm. 42

Generasi pertama *software* untuk komputer digital program sendiri mulai muncul pada tahun 1940-an. Pada saat itu *software* memiliki instruksi yang ditulis langsung dalam kode biner, yang umumnya ditulis untuk komputer mainframe. Kemudian bahas program semakin berkembang sesuai dengan kemajuan zaman. Semakin berkembangnya teknologi maka semakin membuat *software* juga ikut berkembang.¹⁰

Istilah *software engineering* digunakan pertama kali pada akhir 1950-an dan awal 1960-an. Pada tahun 1968 dan 1969, komite sains NATO mensponsori dua konferensi tentang rekayasa perangkat lunak, yang memberikan dampak kuat terhadap perkembangan rekayasa perangkat lunak. Banyak yang menganggap bahwa dua konferensi inilah yang menandai awal resmi profesi rekayasa perangkat lunak.

Pada rentan tahun 1965 sampai 1985 terjadi banyak masalah yang ditemukan para praktisi pengembangan perangkat lunak. Pada tahun ini disebut juga sebagai krisis perangkat lunak. Karena banyak proyek yang gagal dalam pengembangan perangkat lunak komputer. Dalam proyek ini banyak kasus-kasus yang terjadi, salah satu yang paling terkenal adalah meledaknya roket Ariane akibat kegagalan perangkat lunak.

Dalam sejarahnya, perkembangan *software* komputer dibagi kedalam beberapa era :

1. ERA PIONEER

Pada era pioneer inilah terbentuk *software* komputer pada awalnya berupa sambungan-sambungan kabel ke antar bagian dalam komputer, cara dalam mengakses komputernya menggunakan Punched Card yaitu kartu yang dilubangi. Penggunaan komputer dengan sebuah program yang digunakan untuk sebuah mesin tertentu dan untuk tujuan tertentu. Di era pioneer ini, *software* komputer merupakan satu kesatuan dengan sebuah Hardware Komputer. Penggunaan komputer dilakukan secara langsung dan hasil yang selesai dikerjakan komputer berupa print out. Proses yang dilakukan di dalam komputer berupa baris instruksi yang secara berurutan diproses.

2. ERA STABIL

¹⁰ Admin-Yusron, *Pengertian Software (Perangkat Lunak)*, <https://belajargiat.id/software/>, diakses pada 08 Mei 2020 pukul 10:37

Pada era stabil, *Software* komputer yang dijalankan, tidak lagi mengakses satu-satu, era stabil sudah menggunakan banyak proses yang dilakukan secara bersamaan atau juga sering disebut dengan Multi Tasking. *Software* Komputer pada era stabil ini juga mampu menyelesaikan banyak pengguna (Multi User) dengan cepat/langsung (Real Time). Di era inilah mulai dikenal dengan Sistem Basis data yang memisahkan antara program dan data. Pada era stabil penggunaan komputer sudah banyak di gunakan, tidak hanya oleh kalangan peneliti dan akademi saja, tetapi juga oleh kalangan industri / perusahaan. Perusahaan perangkat lunak bermunculan, dan sebuah perangkat lunak dapat menjalankan beberapa fungsi, dari ini perangkat lunak mulai bergeser menjadi sebuah produk. Pada era ini mulai di kenal sistem basis data, yang memisahkan antara program (pemroses) dengan data (yang diproses)

3. ERA MIKRO

Sejalan dengan semakin luasnya PC (Personal Komputer) dan jaringan komputer di era ini, perangkat lunak juga berkembang untuk memenuhi kebutuhan perorangan. Perangkat lunak dapat dibedakan menjadi perangkat lunak sistem yang bertugas menangani internal dan perangkat lunak aplikasi yang digunakan secara langsung oleh penggunaannya untuk keperluan tertentu. Automatisasi yang ada di dalam perangkat lunak mengarah ke suatu jenis kecerdasan buatan. Pada era mikro, *Software* Komputer dapat dibedakan menjadi beberapa bagian yaitu Sistem Operasi (Windows, Linux, Mac OS, dll), *Software* Aplikasi (Ms. Office, Open Office, dll), *League Software/* Bahasa Pemrograman (Assembler, Visual Basic, Delphi, dll)

4. ERA MODERN

Saat ini perangkat lunak sudah terdapat di mana-mana, tidak hanya pada sebuah superkomputer dengan 25 prosesor, sebuah komputer genggam telah dilengkapi dengan perangkat lunak yang dapat disinkronkan dengan PC. Tidak hanya komputer, bahkan peralatan seperti telepon, TV, hingga ke mesin cuci, AC dan microwave, telah di tanamkan perangkat lunak untuk mengatur operasi peralatan itu. Dan yang hebatnya lagi adalah setiap peralatan itu akan mengarah pada suatu saat kelak akan dapat saling terhubung. Pembuatan sebuah perangkat lunak bukan lagi pekerjaan segelintir orang, tetapi telah menjadi pekerjaan banyak orang, dengan beberapa tahapan proses yang melibatkan berbagai disiplin ilmu dalam perancangannya. Tingkat kecerdasan yang

ditunjukkan oleh perangkat lunak pun semakin meningkat, selain permasalahan teknis, perangkat lunak sekarang mulai bisa mengenal suara dan gambar. Pada era modern ini, *Software* Komputer tidak hanya untuk sebuah komputer, tetapi sebuah Handphone pun telah dilengkapi dengan sebuah *Software* sistem seperti Android, Symbian. Tingkat kecerdasan yang ditunjukkan oleh *software* pun semakin meningkat. Selain permasalahan teknis, *Software* Komputer sekarang juga mulai mengenal suara (Sound) beserta gambar (Picture).¹¹

Selama bertahun-tahun, para peneliti memfokuskan usahanya untuk menemukan teknik jitu untuk memecahkan masalah krisis perangkat lunak. Berbagai teknik, metode, alat, proses diciptakan dan diklaim sebagai senjata pamungkas untuk memecahkan kasus ini. Mengembangkan sistem *software* yang kompleks membutuhkan waktu dan biaya yang cukup besar. Adapun lima metodologi secara garis besar yang digunakan dalam rangka pengembangan *software*¹² :

1. *Structured Programming*

Structured Programming ini berurusan dengan penggunaan blok struktur, state procedure call, dan beragam konstruksi loop yang sesuai. Dalam hal ini dikenal istilah *Go to considered harful* (kita mencari hal yang diperkirakan salah/merugikan).

2. *Object Oriented Programming*

Metodologi Object Oriented Programming (OOP) berkembang dari ide structure programming. OOP mengatur kompleksitas *software* dengan memaketkan kode dan data yang biasa digunakan bersama. Sebagai object *software* dan juga sebagai, model benda no-material seperti proses, cara mengorganisasi informasi dan lain sebagainya sebagai object *software*.

Sebuah object *software* dapat menjaga internal statenya sendiri. Hal ini sangat berbeda dengan program struktur yang kodenya bisa terstruktur dan dapat dimengerti dengan mudah, tetapi global data yang dipakai bersama terdapat pada

¹¹ <https://technology315.wordpress.com> diakses pada tanggal 24 April 2020 pukul 09.40

¹² <https://muhammadfajarsaputro.blogspot.com/2013/10/pengertian-software-dan-sejarah-perkembangan-software>, diakses pada tanggal 08 Mei 2020 pukul 10.30

semua bagian sistem *software*-termasuk didalamnya bagian tanpa kebutuhan untuk akses atau modifikasi data tersebut.

3. *Design Pattern*

Pada pengembangan *software*, penggunaan design patern didasarkan pada observasi bahwa beberapa proyek *software* gagal sementara proyek yang mirip berhasil (hal ini dapat berupa pola manajemen, pola penjadwalan, pola testing dll). pada desain *software*, penggunaan pola didasarkan pada observasi lebih lanjut pada pola desain umum untuk tugas yang hampir sama digunakan berulang kali untuk proyek yang berhasil.

4. *Extreme Programming*

Extreme programming didasarkan pada identifikasi kebutuhan kostumer dan berkonsentrasi pada pengembangan dan pembuatan kebutuhan pelanggan (kostumer) dengan cepat. Extreme programming merupakan pendekatan yang berbeda dengan skenario tradisional yang memerlukan waktu baik pengembang maupun pelanggan untuk mencoba (biasanya dengan tingkat kesuksesan yang terbatas) mendokumentasikan secara detail *software* yang telah dikembangkan selama beberapa lama waktu yang dihabiskan. pengembang yang berpengalaman mengerti bahwa implementasi yang ter-stag secara positif berpengaruh pada proses desain. extreme programming secara special efektif ketika kebutuhan kompleks dan tidak memerlukan hal seperti sebelumnya.

Extreme programming biasanya dideskripsikan sebagai sebuah phrase yang cukup berarti bagi penulis: test driven programming, menulis kode test sebelum menulis kode aplikasi, kemudian menulis *software* cukup untuk memenuhi unit test

5. *Aspect Oriented Programming*

Ide utama dibalik *aspect oriented programming* (AOP) adalah pemisahan konsentrasi sistem *software* pada bagian yang berbeda. pada prinsipnya, pilosofi ini mengijinkan pengembangan sistem yang lebih modular, dengan modularitasnya terkontrol oleh konsentrasi pengembangan yang berbeda. untuk programmer java, direkomendasikan untuk mencari *Aspect project*

Dengan melihat sejarah bagaimana *software* itu diciptakan dan berkembang melewati berbagai era dan zaman maka kita bisa tahu betapa sulit nya *software* itu dibentuk oleh manusia yang mana harus melibatkan banyak curahan tenaga dan pikiran serta tak lupa dengan biaya yang tak main-main banyaknya.

D. Hak Cipta dalam *Software* Komputer

Program komputer sebagai salah satu dari hasil karya hak cipta dalam bidang ilmu pengetahuan pengaturannya mengikuti hasil karya cipta lainnya. Program komputer sebagai suatu karya cipta yang dilindungi diatur dalam UU Hak Cipta. Ketentuan mengenai Hak Cipta pada program komputer baru mulai diberlakukan dalam Undang-Undang nomor 7 tahun 1987 dan dalam UU Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta yang kemudian diperbaharui dengan UU No. 28 tahun 2014 yang berlaku sekarang ini. Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan sehingga Pemerintah mengganti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hal ini menunjukkan bahwa upaya sungguh-sungguh dari negara untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional. Lisensi pada *software* tersebut merupakan informasi manajemen hak pencipta yang melekat secara elektronik pada *software* yang menerangkan tentang fungsi *software*, pencipta, *software* dan informasi tentang persyaratan penggunaan *software* yang sah.¹³

Pemerintah memberi perhatian serius mengenai hak cipta dengan diperbaharainya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menjadi Undang-Undang

¹³ Arsegga Novalito, "Pencegahan Pembajakan *Software* di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)", *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, (Medan, 2018).

Nomor 24 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 angka 9 UU Hak Cipta dijelaskan program komputer adalah “seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”.¹⁴ Dari definisi tersebut terlihat bahwa program komputer mempunyai nilai yang sangat tinggi tidak hanya bagi individu akan tetapi juga bagi sebuah perusahaan.

Pasal 40 ayat (1) diatur bahwa program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Secara eksplisit diatur bahwa program komputer merupakan salah satu bentuk hak cipta yang menjadi salah satu obyek pengaturan dalam UU Hak Cipta. Berdasarkan UU Hak Cipta diberikan hak bagi pemegang hak cipta atas program komputer untuk melarang pihak lain yang meniru, menjiplak ekspresi dan instruksi atas program yang dapat diaplikasikan dalam perangkat komputer tersebut.¹⁵ Adapun kaitannya dengan perlindungan hak cipta terkait *software* komputer maka muncul lah 2 kategori dalam *software*, yaitu

1. *Open source Software*

Open source Software merupakan sebuah *software* yang mana untuk source code nya diberikan secara *free* atau bebas tanpa adanya pungutan biaya untuk membelinya terlebih dahulu. Hal ini dipelopori sebagai bentuk usaha guna mengurangi pemakaian *software* yang bersifat bajakan serta guna memacu semangat para programmer programmer handal yang bisa turut serta bersama-sama mengembangkan *software open source* ini. Dalam bukunya yang berjudul *Open source Software Law*, Rod Dixon mengatakan,

“The primary risk that an open source project protected by a copyleft provision in the general public license could deplete the volunteer efforts of end-users and programmers who assist in developing the software stems from the project owner’s copyright, not from an outsider

¹⁴ Pasal 1 angka 9 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

¹⁵ Suyud Margono, *Hukum dan Perlindungan Hak Cipta*, Jakarta : Novinda Pustaka Mandiri, 2003, hlm. 69

attempting to gain an advantage from the fact that the source code is freely available.”¹⁶

Dalam kutipan tersebut Rod Dixon menyinggung tentang istilah *copyleft* yang mana istilah tersebut merupakan pelesetan dari *copyright* sendiri yang muncul pasca adanya trend *open source software*. *Copyleft* sendiri dapat diartikan bahwa *software* tersebut mempunyai perlindungan atau lisensi namun pihak developer sendiri mengizinkan untuk para pengguna agar dapat ikut turut serta mengembangkan *software* tersebut agar bisa terus menjadi lebih baik dengan kata lain pengguna tersebut lebih dapat mendapat kebebasan.

Dapat diketahui bahwa gerakan *free software* dimotori oleh Richard Stallman dari MIT yang merasa bahwa *software* seharusnya bersifat “*free*”. Kata “*free*” ini sering membuat kebingungan banyak orang karena dalam bahasa Inggris kata ini memiliki arti dua, *free* yang berarti gratis (tidak bayar), dan *free* yang berarti bebas (berasal dari kata “*freedom*”). Stallman sebetulnya lebih memfokuskan kepada arti yang kedua, yaitu *free* sebagai *freedom* meskipun hampir semua implementasi *free software* adalah gratis. Di Indonesia, arti kedua ini diterjemahkan sebagai “bebas”. Jadi, “*free software*” ini diterjemahkan menjadi “*software bebas*”. Makna dari istilah *free software* ini juga disinggung oleh Lawrence Rosen dalam bukunya yang berjudul *Open source Licensing Software Freedom and Intellectual Property Law*, Lawrence mengatakan.

“Not that software freedom isn’t definable. The Free Software Foundation lists four essential kinds of software freedom:

- 1. The freedom to run the software for any purpose*
- 2. The freedom to study how the software works and to adapt it to your needs*
- 3. The freedom to redistribute copies of the software*

¹⁶ Rod Dixon, *Open source Software Law*, London : ARTECH HOUSE, 2004. hlm. 22

4. *The freedom to improve the software and distribute your improvements to the public*¹⁷

Dalam kutipan tersebut Lawrence menyebutkan bahwa ada empat kebebasan yang dimaksud. Mulai dari kebebasan menjalankan *software* untuk kebutuhan apapun sampai kebebasan untuk memodifikasi serta membagikannya ke public secara bebas.

Free software yang dikembangkan oleh *free software* movement ini dapat Anda gunakan sesuka Anda. Richard Stallman mengimplementasikan *free software* ini dalam bentuk *software-software* yang diberinama GNU. Bahkan Lawrence Rosen Gerakan *Open source* mulai terlihat dengan populernya sistem operasi Linux yang dikembangkan oleh Linus Torvals. Sumber dari *software*, yang disebut source code, merupakan inti dan fungsi *software*. Source code inilah yang mulanya dianggap sebagai aset bagi sebuah perusahaan *software* sehingga dia dijaga mati-matian agar tidak dilihat oleh kompetitor. Gerakan *open source* justru membuka source code dari *software-software* yang dikembangkan sehingga dapat dilihat oleh siapa pun. Ada banyak manfaat dari pendekatan *open source* ini, yaitu antara lain; dapat dikembangkan oleh orang banyak, dapat diubah atau dikembangkan sendiri jika ada masalah, orang dapat melihat ide-ide atau cara mengimplementasikan dari sebuah *software*. Akibat dari keterbukaan ini banyak muncul *software* baru dan inovasi baru, yang justru menjadi tujuan dari perlindungan HKI pada mulanya. Perlu diingat bahwa *software* yang *open source* bukan berarti harus gratis (tidak bayar) dan masih bisa menggunakan perlindungan *copyright* (bahwa code ini hak ciptanya dimiliki oleh Programmer).¹⁸

Adapun contoh *software* opensource :

1. Openoffice

¹⁷ Lawrence Rosen, *Open source Licensing Software Freedom and Intellectual Property Law*, New Jersey : PRENTICE HALL PTR, 2005, hlm. 2

¹⁸ Hasbir Paserangi, "Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer di Indonesia", *Jurnal Hukum*, Volume 18 No. Edisi Khusus, 2011. hlm. 26

Openoffice adalah *software* perkantoran untuk mengolah kata, table dan database.

2. ClamAV & ClamWin

ClamAV & ClamWin adalah sofware komputer dalam program antivirus.

3. Audacity

Audacity adalah *software* komputer untuk mengolah audio atau rekaman.

4. Blender

Blender adalah *software* komputer untuk pembuatan animasi 3 dimensi seperti video game atau animasi. 5. XAMPP XAMPP adalah program *software* komputer untuk pengembangan web seperti MySQL (database) dan Apache (web server).

2. *Closed source Software*

Adapun *Closed source Software* merupakan lawan dari *Open source Software*, yakni *software* yang source codenya tidak dibuka untuk umum. Perangkat lunak ini kadang disebut dengan perangkat lunak milik perorangan serta perangkat lunak berbayar. Perangkat lunak ini melakukan pembatasan terhadap pengguna, penyalinan, dan modifikasi, sang pemilik kode yang close source bisa membagi source codenya melalui lisensi, namun untuk mendapatkan lisensi tersebut biasa nya dari pihak pemilik akan membaginya dengan berbayar. Dalam lisensi *Closed source Software* tersebut biasanya juga termuat tentang bagaimana larangan untuk memodifikasi kode. Apabila kita menggunakan sebuah *Closed source*, maka kita dapat mengetahui kode-kode didalam pembuatan program tersebut yang mana membuka peluang untuk dapat memodifikasi program sesuai dengan keinginan, bisa saja membuat modifikasi dari *software* tersebut berbayar menjadi gratis. Namun, bagi seseorang ataupun perusahaan yang mana ingin mengakses atau mengedit sumber kode maka harus melalui sebuah perjanjian khusus yakni perjanjian

non-disclosure. Dalam dunia perlindungan hak cipta terkait *software* dikenal istilah *End User License Agreement* (EULA) sebagai perjanjian dalam pemakaian *software*, perjanjian ini berisi tentang apa-apa saja yang perlu disepakati antara pihak pencipta *software* dengan pihak pemakai serta apa saja konsekuensi yang harus ditanggung ketika sudah menyetujui perjanjian tersebut. Berbeda dengan *open source software* yang lebih bersifat ramah karena dalam perjanjian tersebut pihak pemilik tidak terlalu membatasi kepada pemakai dari segi pemakaian, untuk perjanjian dalam *closed source software* sendiri pihak pencipta sangat membatasi.

Didalam Pasal 59 ayat (1) huruf e Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menjelaskan didalam masa perlindungan hak cipta terhadap program komputer yaitu berlaku dengan jangka waktu selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukannya pengumuman. Penentuan jangka waktu perlindungan, untuk mengisi kepentingan materil dan moril dari pencipta dan ahli warisnya terkait dengan pembenaran secara historis, diberikan pertimbangan dengan melihat dari ekspektasi umur rata-rata manusia.¹⁹ Perlindungan hukum ini dilakukan sebagian besar untuk mengembangkan skill intelektual seseorang untuk lebih dapat semangat menciptakan karyanya masing-masing. Semua UndangUndang hak kekayaan intelektual nasional memiliki katup pengaman didalamnya, yang sengaja dirancang untuk mengurangi sebagian ketegangan yang dihasilkan oleh perluasan hak-hak kepemilikan dan untuk memberikan beberapa pengakuan atas kepentingan publik dalam memastikan adanya akses secara layak atas karya-karya yang diberi perlindungan.²⁰

E. Pemakaian Software Komputer

Pada dasarnya *software* komputer telah merambah ke dalam hampir semua dunia kerja manusia guna membantu menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan dengan sangat efektif

¹⁹ Rahmi Jened Parinduri Nasution, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan Penyalahgunaan HKI*, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2013, hlm.130

²⁰ Agus Sardjono, *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengtahuan Tradisional*, Bandung : Alumi, 2010, hlm.59

dan efisien. Tak dipungkiri pula apabila kebutuhan akan *software* ini sangat tinggi dan bisa dikatakan bahwa pada jaman sekarang ini manusia sangat bergantung sekali dengan teknologi demi menyelesaikan pekerjaan-pekerjaan mereka. Untuk mendapatkan sebuah *software* komputer maka seseorang tersebut harus membelinya, ibarat seseorang tukang bangunan membutuhkan sebuah peralatan untuk bekerja maka dia mau tidak mau harus membelinya demi untuk menunjang kinerjanya. Adapun *software* komputer ini tidak hanya dipakai oleh perorangan saja namun juga instansi-instansi mulai dari perusahaan, instansi pendidikan, instansi pemerintahan, dan bahkan instansi penegak hukum. Dalam hal ini dapat diketahui bahwa *software* komputer sangat erat kaitannya dalam menunjang kinerja masyarakat tak pandang apa pun kebutuhan mereka.

Software bajakan adalah *software* yang diperoleh dengan cara ilegal atau tanpa memiliki izin pemakaian (lisensi) dari *software* tersebut. Pembajakan *software* (*software piracy*) termasuk salah satu kejahatan komputer atau cyber crime karena telah melanggar hak cipta yang dilindungi HAKI.²¹ Pemakaian *software* komputer sendiri mempunyai beberapa persyaratan yang harus dipenuhi, yang pertama terkait lisensi yang mana apabila seseorang telah membeli *software* tersebut maka seseorang tersebut harus mematuhi aturan dari lisensi yang mana harus memperpanjang lisensi tersebut juga seseorang tidak boleh menyebarluaskan dengan mengisntalnya ke dalam perangkat lain bahkan sampai menjualnya kembali, dan untuk syarat yang kedua yang tak kalah penting yakni seseorang yang ingin membeli *software* tersebut harus siap secara financial, hal ini terkait dengan harga *software* yang beragam dan tidak murah. Hal inilah yang dapat dijadikan sebagai faktor penyebab pembajakan *software* yang sangat merebak, menjamur secara masif dari tahun ke tahun.

Dari segi harga sendiri bisa sebagai contoh untuk satu lisensi windows dalam sebuah komputer tersebut dapat ditaksir mulai dari ratusan ribu rupiah bahkan hingga jutaan rupiah. Dan untuk satu lisensi windows sendiri hanya diperuntukan satu perangkat komputer saja, hanya boleh dicopy satu kali dan itu pun harus mendapat ijin dari pihak

²¹ Al Sentot Sudarwanto, "Cyber-Bullying Kejahatan Dunia Maya yang Terlupakan", *Jurnal Hukum Pro Justitia*, Volume 27 No.1, 2009. hlm. 6

Microsoft. Kebijakan seperti inilah yang dipandang sangat membebankan pihak pemakai entah dari perorangan, perusahaan, maupun instansi.

Hal seperti inilah yang mendukung maraknya pembajakan atas *software* yakni mahalnnya harga lisensi *software* yang asli. Untuk perbandingan, harga lisensi Windows 98 adalah 200 dolar AS, sedangkan *software* bajakan dapat kita beli hanya dengan harga Rp. 10.000 saja. Andaikata di sebuah kantor mempunyai 20 buah komputer yang menggunakan windows 98, maka biaya yang harus dikeluarkan sebesar 4000 dolar AS atau senilai hampir 40 juta rupiah. Itu hanya untuk sistem operasinya saja, belum termasuk program-program aplikasi lainnya.

Namun hal yang demikian dapat dinilai sepadan dengan bagaimana proses pembuatan *software* komputer tersebut yang dapat dikatakan butuh proses yang sangat panjang dan membutuhkan tenaga serta tak lupa menggunakan pemikiran yang sangat hebat dari para perancangnnya. Salah satu yang menarik dari *software* ditinjau dari segi pembuatannya adalah bahwa *software* tidak dibuat langsung jadi. Proses pengembangannya dilakukan secara terus menerus dan secara fisik tidak dibuat besar-besaran. Sebuah pengembang *software*, katakanlah Microsoft misalnya, dalam mengembangkan produk Windows tidak dibuat secara besar-besaran. Pada proses pengembangan *software* dikenal istilah *mastering*. Jadi sejatinya produk windows hanya dibuat satu buah. Untuk keperluan distribusi ke seluruh dunia, maka dari satu buah produk windows tersebut (seringkali disebut *master*) digandakan sesuai keperluan dan permintaan yang ada, yang tentunya jumlahnya ribuan maupun jutaan buah. Produk windows pada keping yang asli (*master*) identik dengan ribuan bahkan jutaan produk windows lainnya.

Hal menarik lainnya dari *software* adalah *software* tidak dipakai seperti baju, motor atau produk manufaktur berbentuk fisik lainnya. Atau singkatnya, *Software does not "wear out"*. Karena tidak berbentuk secara fisik, maka tidak ada istilah usang, berkarat atau bertambah tua dan tidak diperlukan suku cadang untuk mengganti bagian-bagian yang sudah usang seperti halnya kanvas rem pada sepeda motor misalnya. Adapun dalam prakteknya muncul beberapa jenis pembajakan *software* komputer. Berikut ini adalah

semua yang berhubungan dengan penggunaan *software* secara ilegal dan berbagai jenis pembajakan:²²

1. Menggunakan versi tunggal lisensi pada beberapa komputer;
2. Memuat perangkat lunak di komputer tanpa memberikan lisensi yang sesuai;
3. Menggunakan key generator untuk menghasilkan kunci pendaftaran yang mengubah sebuah versi evaluasi menjadi versi berlisensi;
4. Menggunakan kartu kredit curian untuk menipu membeli lisensi perangkat lunak;
5. Mengirim versi lisensi produk perangkat lunak di internet dan membuatnya tersedia untuk diunduh

Terkait dengan penggunaan *software* yang bersifat bajakan dengan latar belakang tidak memiliki cukup uang untuk membeli versi original, maka muncul lah kelompok-kelompok masyarakat yang menentang untuk memakai *software* versi original. Kelompok ini menentang bukan berarti langsung melakukan aksi pembajakan secara besar-besaran, namun kelompok ini menciptakan *software* mereka sendiri dengan alih-alih *software* tersebut dapat dipakai semua orang tanpa ada nya harga yang relative mahal bahkan gratis. *Software* tersebut sudah dibahas oleh penulis sebelumnya yakni *Open source Software*. *Software* tersebut dinilai sebagai langkah alternatif demi terwujudnya iklim perkembangan teknologi yang damai dan juga untuk mengurangi aksi pembajakan *software* komputer yang cuku merugikan pemilik maupun negara. *Open source Software* sendiri juga dapat menjadi sarana pengembangan pengetahuan karena semua orang dapat belajar untuk mengembangkan *software* tersebut tanpa dibatasi dan alhasil *software-software* tersebut semakin lama akan selalu menjadi lebih baik. Namun, tingkat kesadaran masyarakat untuk memakai *Open source Software* ini sendiri masih rendah karena mereka seringkali menilai bahwa *Open source Software* dari segi kualitas dan kecanggihan masih kalah lebih jauh dengan *Software-software Closed source* dan lebih memilih untuk tetap memakai *software* bajakan.

²² Bima Subrata Tamamile, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Dari Tindakan Pembajakan", *Jurnal Lex et Societatis*, Volume 4 No.5, 2016. hlm. 120

F. Maraknya Kasus Pembajakan *Software* Komputer di Indonesia

Berdasarkan laporan studi yang diterbitkan oleh International Planning and Research Corporation untuk Business *Software* Alliance (BSA) dan *Software* & Information Industry Association (SUA), dapat diketahui bahwa praktek pembajakan *software* di seluruh dunia sangatlah tinggi. Dalam laporannya tahun 2001, Indonesia dinyatakan sebagai negara pembajak *software* tertinggi urutan ke-3, di bawah Vietnam dan China. Tingkat pembajakan *software* ini sebanyak 90% diserap oleh segmen konsumen untuk Personal Komputer (PC) di rumah, sedangkan untuk segmen perusahaan hanya mencapai 10%. Pelanggaran hak cipta atas *software* ini di Indonesia dilakukan baik oleh dealer maupun pengguna akhir, baik individu maupun korporat. Menurut daftar yang dikeluarkan oleh USTR (United State Trade Representative), Indonesia masuk dalam kategori "priority watch list" karena dinilai memiliki kasus pembajakan Hak Cipta khususnya VCD dan *software* yang cukup tinggi. Disadari atau tidak, pembajakan *software* di Indonesia memang marak terjadi, begitu mudah kita mendapatkan *softwaresoftware* bajakan dengan harga terjangkau di toko-toko penjual *software* komputer, bahkan di pedagang-pedagang kaki lima. Kemajuan di bidang teknologi dirasakan turut mempermudah terjadinya pembajakan *software*.²³

Statistik ini sekaligus menempatkan Indonesia pada daftar negara yang harus diawasi dalam hal pembajakan *software*. Namun perlu dicatat di sini, meskipun dari sisi persentase tingkat pembajakan di Indonesia besar, misal pada tahun 1999 sebesar 85%, namun dari sisi besar kerugian 'hanya' sebesar 42.106 dollar. Angka ini jika dibandingkan dengan kerugian pada tahun yang sama di Amerika dan Kanada yang sebesar 3.631.212 dollar, 'hanya' sebesar 1,1%. Mengutip dari laporan CNN Indonesia bahwa pada tahun 2018 silam pembajakan *software* komputer di Indonesia lebih buruk dari china. Hal ini didasarkan pada data dari Business Software Alliance (BSA) menilai bahwa pembajakan di Indonesia hanya turun 1 persen yakni dari 84 persen ke 83 persen. Dari survey BSA juga terungkap bahwa angka penurunan penggunaan *software* bajakan di Indonesia bahkan lebih

²³ Amirudin Y. Dako, "Pembajakan *Software* Komputer dan Aspek Pengaturan Hukumnya", *Jurnal Fakultas Teknik UNG*, Volume 4 No. 3, 2008. hlm. 98

buruk dari rata-rata Asia Pasifik.²⁴ Meskipun demikian, statistik ini tidaklah kemudian menjadi alasan pembenaran pembajakan *software*. Memberantas atau menurunkan tingkat pembajakan tidaklah semudah membalikkan telapak tangan. Banyak faktor yang menentukan tingkat pembajakan ini. Ekonomi sebuah bangsa adalah salah satu faktor utama yang menentukan tingkat pembajakan *software*. Dalam penelitian yang mereka lakukan, ditemukan bahwa tingkat pembajakan *software* berhubungan secara signifikan dengan pendapatan per kapita sebuah negara.

Pada bulan September 2001, Microsoft dinyatakan menang dalam kasus pembajakan *software* dan majelis hakim menghukum PT. Kusumo Megah untuk membayar ganti rugi sebesar 4,4 juta dolar AS. Keputusan ini bagi pihak produsen *software* dianggap sebagai kemenangan besar melawan pembajakan *software* di Indonesia sehingga diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang menghargai inovasi dan dapat membangkitkan industry *software* local. Masih pada rentan tahun 2001 tepatnya bulan Oktober, Microsoft kembali memenangkan perkara yang sama, dimana tergugat yaitu empat penjual komputer yakni PT. Panca Putra Komputindo, HJ Komputer, HM Komputer dan Altex Komputer dihukum untuk membayar ganti rugi sebesar 4,7 juta dolar AS karena terbukti bersalah karena telah menginstall *software* Microsoft Windows dan Office pada komputer yang mereka jual.²⁵

Dilansir dari detiknews, pada tahun 2016 pernah terjadi pula penangkapan oleh pihak kepolisian terhadap penjual *Software* Microsoft Windows Bajakan di Glodok, Mangga Dua, Jakarta Pusat.²⁶ Peristiwa bermula saat pihak kepolisian menerima laporan dari pihak Microsoft yang tergabung dalam Masyarakat Indonesia Anti Pembajakan (MIAP). Sekjen MIAP Justisari Perdana Kusuma mengatakan, kasus tersebut dilaporkan oleh pihaknya yang membawahi Microsoft sebagai salah satu anggotanya, setelah mendapat keluhan dari seorang user yang mana user tersebut mengeluh bahwa *software* miliknya tidak bisa di upgrade dan ketika deregister ternyata product key nya tidak dikenali,

²⁴ <https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20181031134155-185-342922/pembajakan-software-di-indonesia-lebih-buruk-dari-china> , diakses pada 09 Mei 2020 pada pukul 12:22

²⁵ Amirudin Y. Dako, "Pembajakan *Software* Komputer dan Aspek Pengaturan Hukumnya", *Jurnal Fakultas Teknik UNG*, Volume 4 No. 3, 2008. hlm. 107

²⁶ <https://m.detik.com/news/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-glodok> , diakses pada 09 Mei 2020 pukul 11:51.

Diketahui bahwa pelaku menjual perangkat lunak bajakan tersebut seharga Rp. 500.000,- sampai Rp. 700.000,-. Dalam kasus ini dua orang ditangkap yakni seorang perempuan berinisial FY selaku pemilik toko M dan laki-laki berinisial F selaku pemilik toko V. Kedua tersangka dipersangkakan dengan Pasal 94 UU No 15 Tahun 2001 tentang Merek dengan pidana kurungan paling lama 1 tahun atau denda paling banyak Rp. 200.000.000,-

Pada kasus tersebut, dari tangan pelaku disita 289 pcs CD *software* Microsoft Windows, 30 lembar stiker lisensi Windows masing-masing 10 pcs dan 1 lembar bon pembelian tanggal 15 Februari 2016 dari toko V. Kani III Subdit Indag Ditreskrim Polda Metro Jaya Kompol Faisal Ferbriyanto mengatakan bahwa tersangka FY menjual *software* Microsoft Windows melalui situs jual-beli online, sementara F menjualnya ditokonya. Dari pemeriksaan kepolisian didapatkan keterangan bahwa selama 1 tahun menjual *software* bajakan tersebut, omzet kedua tersangka bisa mencapai Rp 50 juta per bulan. Justisiari Perdana Kusuma selaku sekjen MIAP juga menambahkan bahwa target market *software* Microsoft Windows ini adalah corporate end user atau perusahaan-perusahaan yang menggunakan *software* tersebut untuk system operating.

Pada tahun 2008 silam juga terdapat kasus di Malang, terdakwa bernama Misranto yang diputus oleh Pengadilan Negeri Malang dalam putusan Nomor 172/Pid.B/2008/PN. MLG. Terdakwa diputus bersalah karena telah memperbanyak *software* komputer guna kebutuhan komersil. Terdakwa dijatuhi pidana kurungan selama 8 (delapan) bulan dan denda sebesar Rp. 2.500.000,- (dua juta lima ratus ribu rupiah). Dalam putusan Nomor 172/Pid.B/2008/PN. MLG dijelaskan duduk perkara sebagai berikut :

- Bahwa pada ia terdakwa Drs. Misranto sebagai pemilik dan penanggung jawab OPTIMA ADVERTISING (biro iklan) yang terletak di Ruko Simpang Sukarno Hatta Kavling 4 Kelurahan Jatimulyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang telah membuka usaha OPTIMA ADVERTISING (biro iklan) antara lain pembuatan spanduk, umbel-umbel, bendera baliho, kartu nama, amplop, kop Surat, kalender dan lain-lain dijual kepada masyarakat umum yang ada di wilayah Kota Malang sejak tahun 1993 hingga sekarang.

- Bahwa dalam operasional setiap harinya di OPTIMA ADVERTISING tersebut menggunakan sarana komputer yang berjumlah 7 (tujuh) unit untuk menunjang operasionalnya antara lain digunakan untuk pengetikan/penyimpanan data dan desain grafts biro iklan. Program komputer/*software* yang ada didalam komputer tersebut adalah: Windows 2000 server, Windows XP Profesional, Adobe Illustrator CS.2, Adobe Photoshop CS.2, Adobe Acrobat 6.0 Profesional, Corel Draw Graphic suite 12, Corel Draw Graphic suite 11, Adobe Bridge 1.0 seluruhnya tidak ada lisensinya. Dengan menggunakan unit komputer yang telah terinstal dengan program komputer/*software* tersebut apat menguntungkan OPTIMA ADVERTISING, karena dengan Unit Komputer yang telah diinstal dengan program komputer/*software* tanda lisensi tersebut dapat menciptakan suatu produk yaitu untuk menciptakan suatu produk berupa desain yang digunakan dalam pembuatan spanduk, umbel umbel, bendera, baliho, kartu nama amplop dan juga dapat menguntungkan karena menggunakan unit komputer tersebut pengetikan lebih cepat dan basil lebih rapi dan bagus.
- Bahwa terdakwa mendapatkan Unit Komputer tersebut dari membeli pada toko komputer Maxindo 3 (tiga) unit, Raya Komputer sebanyak 1 (satu) unit, Sarjana sebanyak 1 (satu) unit sedangkan yang dua unit didapat dari Management Optima yang lama pada tahun 1998. Pada saat membeli dari toko tersebut sudah terinstal dengan sofwarenya namun *software* tersebut tidak selengkap yang sekarang, karena sebagian *software* ditambahi sendiri dengan card terdakwa menginstal ke dalam unit komputer tersebut.
- Bahwa dari toko komputer MAXINDO dengan tanda O-007, O-003, O-006 sudah terinstal *software* antara lain Corel Draw, Adobe Photoshop Windows namun software-software tersebut pernah mengalami trouble di unit komputer yang ada di Optima Advertising sehingga *software-software* tersebut diinstal lagi oleh terdakwa dengan *software* bajakan milik terdakwa. Dan toko RAYA KOMPUTER dengan tanda 0- 002 sudah terinstal *software* antara lain Corelbajakan milik terdakwa dan dari toko komputer SARJANA dengan tanda 0-001 juga sudah terinstal *software* antara lain Corel Draw, Adobe Photoshop,

Windows namun juga mengalami trouble sehingga *software*-software tersebut diinstal lagi oleh terdakwa dengan *software* bajakan milik terdakwa, pada saat penginstalan di OPTIMA ADVERTISING dengan alamat di Ruko Simpang Sukarno Hatta Kavling 4 Kelurahan Jatimulyo Kecamatan Lowokwaru Kota Malang, yang menginstal adalah karyawan yang bernama Faris Thosandy dan Hadi Santoso atas perintah terdakwa Drs. Misranto sebagai penanggung jawab pemilik OPTIMA ADVERTISING.

- Bahwa *software*-software bajakan sebagian terdakwa membeli di toko TIM Surabaya sekitar tahun 2005 dengan harga Rp. 150.000,- (seratus lima puluh ribu rupiah) dan sebagian lagi didapat dari meminjam kepada teman terdakwa.²⁷

Dalam kasus ini terdakwa dinyatakan bersalah karena telah menggunakan *software* hasil bajakan untuk kebutuhan komersial terdakwa yakni sebagai badan usaha yang bergerak dibidang biro iklan. Terdakwa disini dinilai telah melakukan pembajakan dengan cara menginstal *software* bajakan ke komputer milik usahanya serta menginstal *software* komputer tersebut ke lebih dari satu komputer. Terdakwa dinilai tidak melakukan prosedur-prosedur yang benar dalam pemakaian *software* untuk sebuah usaha yang mana sudah seharusnya pihak terdakwa dalam pemakaian *software* guna kebutuhan komersil sudah seharusnya menginstal dengan membeli *software* asli guna untuk mendapatkan lisensi.

Kasus lain pun juga pernah terjadi pada tahun 2014 silam di Denpasar yang mana terdakwa bernama Wijaya Sedana di putus dalam Putusan Nomor 483/ Pid.Sus/2014/PN Dps dengan pidana kurungan 2 bulan penjara karena dinyatakan bersalah telah memperbanyak dan mengedarkan *software* Microsoft yang bersifat bajakan. Dalam putusan tersebut dijelaskan pula duduk perkara sebagai berikut :

- Bahwa pada tanggal 31 Oktober 2013 terdakwa selaku Kepala toko ELYSIA Komputer RTC Gatsu di Jl. Cokroaminoto No. 82 Denpasar yang bergerak di bidang usaha penjualan komputer atau laptop atau notebook berikut

²⁷ Direktori Putusan MA, Putusan Nomor 172/Pid.B/2008/PN. MLG

perangkatnya telah memperbanyak program komputer yang tanpa lisensi dengan cara mengizinkan atau meminta kepada karyawan toko ELYSIA Komputer yaitu AGUNG KETUT SUARDIATMAJA untuk melakukan penginstalan produk *software* yaitu Microsoft Windows 7 Ultimate dan Microsoft Office Enterprise yang tidak berlisensi atau mendapat persetujuan dari Microsoft Corporation sebagai pemegang Hak Cipta yang tergabung dalam BSA (Business *Software* Alliance) ke dalam Notebook Merk ACER type V5-131 yang dibeli oleh konsumen toko tersebut pada tanggal 31 Oktober 2013 ;

- Bahwa berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 18 tahun 1997 Indonesia telah meratifikasi atau mengesahkan BERNE CONVENTION FOR THE PROTECTION OF LITERARY AND ARTISTIC WORK, sehingga Indonesia melindungi hak cipta dari karya pencipta dari negara lain yang ikut menanda tangani Konvensi Bern tersebut;
- Bahwa berdasarkan Keputusan Presiden Republik Indonesia No. 18 tahun 1997 Indonesia telah meratifikasi atau mengesahkan BERNE CONVENTION FOR THE PROTECTION OF LITERARY AND ARTISTIC WORK, sehingga Indonesia melindungi hak cipta dari karya pencipta dari negara lain yang ikut menanda tangani Konvensi Bern tersebut ;
- Bahwa terhadap setiap penginstalan *software* yang tanpa lisensi tersebut kepada para konsumen atau pembeli terdakwa mengenakan biaya sebesar + Rp. 100.000,- (Seratus ribu rupiah). Dan dari beberapa penginstalan program komputer tanpa lisensi tersebut terdakwa telah memperoleh keuntungan sebesar + Rp. 3.000.000,- (Tiga juta rupiah);²⁸

Dalam hal ini terdakwa sebagai pemilik toko yang bergerak dibidang jual beli laptop telah dengan sengaja dan sadar memasang (menginstal) *software* Microsoft Windows yang bersifat bajakan kepada konsumennya dengan biaya sebesar Rp. 100.000,- . Kemudian kejadian tersebut berujung dengan pelaporan oleh konsumen yang bernama

²⁸ Direktori Putusan MA, Putusan Nomor 483/ Pid.Sus/2014/PN Dps

Priyadi selaku pihak dari Microsoft Corporation yang tergabung dalam BSA yang mana setelah pembelian laptop tersebut kemudian notebook tersebut diperiksa oleh Yusuf Ramadana yang juga selaku pihak Microsoft Corporation dan ternyata disitulah terdeteksi adanya pemasangan *software* Windows hasil bajakan. Kemudian pihak yang berkaitan melapor ke Polda karena sebelumnya pihak Microsoft Corporation sudah melakukan somasi ke pihak toko dengan maksud menegur sebanyak 2 kali namun teguran tersebut tidak diindahkan kemudian pihak polda dan Microsoft Corporation mendatangi toko tersebut untuk menindaklanjuti kasus ini.

BAB IV

ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA TERKAIT PEMBUAT, PENGEDAR, DAN PEMAKAI *SOFTWARE* KOMPUTER BAJAKAN

A. Analisis Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Terkait Pembuat, Pengedar, dan Pemakai *Software* Komputer Bajakan.

Hukum adalah sarana untuk mencapai tujuan yang diidealkan bersama (*welfare rechsstaat*). Cita-cita hukum itu sendiri, baik yang dilembagakan melalui gagasan negara demokrasi maupun yang diwujudkan melalui gagasan negara hukum dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan umum. Disamping itu, hukum juga merupakan suatu mekanisme pengendalian sosial agar segala sesuatunya berjalan tertib.¹

Sesuai dengan tujuan dari adanya peraturan perundangan atau hukum yaitu untuk keadilan dan kemaslahatan manusia, selaku subjek hukum, dalam segala aspek tata kehidupannya, maka segala ketentuan yang ada didalam peraturan tersebut juga harus mencerminkan nilai filosofi dari kalimat keadilan dan kemaslahatan tersebut. Rumusan pertanggungjawaban hukum juga harus disesuaikan dengan nilai filosofi keadilan dan kemaslahatan masyarakat Indonesia dalam kondisi saat ini dalam bingkai Pancasila. Pada hakikatnya nilai adalah sesuatu yang diinginkan (positif) atau juga sesuatu yang tidak diinginkan (negatif).²

Ketika sebuah keseimbangan senantiasa tercipta antara filosofi keadilan dan kemaslahatan masyarakat maka hal ini akan menuntun kepada negara yang makmur secara ekonomi dan maju mengikuti zaman. Negara yang maju dapat dimulai dengan melindungi bangsa nya, salah satu perlindungan yang diberikan terkait hak-hak yang dimiliki tiap insan

¹ Soerjono Soekanto, *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 69

² Purnadi Purbacaraka, *ikhtisar Antinomi Aliran Filsafat Sebagai Landasan Falsafah Hukum*, Jakarta : Rajawali Press, 1991, hlm. 45

masyarakatnya. Salah satu hak yang paling sensitif yakni terkait hak cipta. Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang mana mencakup lingkup objek dilindungi sangat luas, hal ini didasarkan karena mencakup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang didalamnya mencakup pula *software* komputer. *Software* komputer merupakan objek yang juga dilindungi dalam undang-undang terkait hak cipta nya, yang mana telah jelas disinggung dalam beberapa pasal dalam UU No 28 tahun 2014 terkait hak cipta. Dalam pasal 1 dijelaskan tentang apa yang dimaksud dengan *software* komputer menurut UU No 28 tahun 2014. Untuk lebih lengkap nya berikut adalah bunyi dari pasal 1 UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta :

Pasal 1 Dalam Undang-Undang ini yang dimaksud dengan:

- 1. 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.*
- 2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendirisendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.*
- 3. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.*
- 4. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.*
- 5. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran.*
- 6. Pelaku Pertunjukan adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendirisendiri atau bersama-sama menampilkan dan mempertunjukkan suatu Ciptaan.*
- 7. Produser Fonogram adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau*

perekaman bunyi, baik perekaman pertunjukan maupun perekaman suara atau bunyi lain.

8. Lembaga Penyiaran adalah penyelenggara Penyiaran, baik lembaga Penyiaran publik, lembaga Penyiaran swasta, lembaga Penyiaran komunitas maupun lembaga Penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

9. Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

10. Potret adalah karya fotografi dengan objek manusia.

11. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

12. Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.

13. Fiksasi adalah perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya, yang dapat dilihat, didengar, digandakan, atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun.

14. Fonogram adalah Fiksasi suara pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk Fiksasi yang tergabung dalam sinematografi atau Ciptaan audiovisual lainnya.

15. Penyiaran adalah pentransmisi suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait tanpa kabel sehingga dapat diterima oleh semua orang di lokasi yang jauh dari tempat transmisi berasal.

16. *Komunikasi kepada publik yang selanjutnya disebut Komunikasi adalah pentransmisiian suatu Ciptaan, pertunjukan, atau Fonogram melalui kabel atau media lainnya selain Penyiaran sehingga dapat diterima oleh publik, termasuk penyediaan suatu Ciptaan, pertunjukan, atau Fonogram agar dapat diakses publik dari tempat dan waktu yang dipilihnya.*

17. *Pendistribusian adalah penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait.*

18. *Kuasa adalah konsultan kekayaan intelektual, atau orang yang mendapat kuasa dari Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait.*

19. *Permohonan adalah permohonan pencatatan Ciptaan oleh pemohon kepada Menteri.*

20. *Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.*

21. *Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.*

22. *Lembaga Manajemen Kolektif adalah institusi yang berbentuk badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan/atau pemilik Hak Terkait guna mengelola hak ekonominya dalam bentuk menghimpun dan mendistribusikan royalti.*

23. *Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.*

24. *Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar.*

25. *Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak*

Terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait.

26. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum.

27. Orang adalah orang perseorangan atau badan hukum.

28. Hari adalah Hari kerja.

Substansi dari pasal 1 UU No 28 tahun 2014 itu sendiri juga membahas tentang apa yang dimaksud pembajakan dan terkait pengedaran yang juga disinggung di dalam pasal ini dengan istilah pendistribusian. Tentu hal ini menunjukkan tentang bagaimana pembajakan *software* komputer itu di atur sedemikian rupa dalam sebuah UU No 28 tahun 2014 dengan *software* termasuk dari salah satu sebagai objek yang harus dilindungi.

Sebagaimana Roscoe Pound mengemukakan hukum merupakan alat rekayasa sosial (*law as tool of social engineering*). Kepentingan manusia adalah suatu tuntutan yang dilindungi dan dipenuhi manusia dalam bidang hukum. Roscoe Pound membagi kepentingan manusia yang dilindungi hukum menjadi 3 (tiga) macam, yakni: pertama, kepentingan terhadap negara sebagai salah satu badan yuridis. Kedua, kepentingan sebagai negara sebagai penjaga kepentingan sosial. Ketiga, kepentingan terhadap perseorangan terdiri dari pribadi (*privacy*).³

Software komputer dalam Undang-Undang ini mempunyai kedudukan sebagai salah satu objek yang dilindungi oleh UU No. 28 tahun 2014, Hal ini termuat dalam Pasal 40 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut :

Pasal 40

(1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

³ Bernard L. Tanya, dkk, *Teori Hukum Strategi Tertib Manusia Lintas Ruang dan Generasi*, Yogyakarta: Genta Publishing, 2010, hal. 154.

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;*
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;*
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;*
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;*
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;*
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;*
- g. karya seni terapan;*
- h. karya arsitektur;*
- i. peta;*
- j. karya seni batik atau seni motif lain;*
- k. karya fotografi; l. Potret;*
- m. karya sinematografi;*
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;*
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;*
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;*
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;*
- r. permainan video; dan*
- s. Program Komputer.*

Dalam Pasal 40 ayat (1) tersebut dikatakan jelas apa saja objek yang dilindungi oleh UU No. 28 tahun 2014 dan *software* komputer tertulis dalam poin tersebut. Adapun dalam teori perlindungan hukum dijelaskan bahwa Unsur-unsur yang tercantum di dalam definisi teori perlindungan hukum meliputi:

1. adanya wujud atau bentuk perlindungan atau tujuan perlindungan;
2. subyek hukum;
3. obyek perlindungan hukum.⁴

Ketika seseorang atau sebuah perusahaan berhasil mengembangkan sebuah *software* komputer maka dapat melakukan pendaftaran terhadap karya nya tersebut untuk mendapatkan hak cipta agar nanti nya akan menjadi pihak yang menjadi pemegang hak cipta. Seringkali masyarakat hanya paham bagaimana cara memakai *software* saja tanpa mengetahui jikalau *software* komputer merupakan bagian yang dilindungi juga oleh Undang-Undang. Tingkat kesadaran masyarakat yang kurang dan cenderung bersifat acuh terhadap perlindungan *software* sendiri menjadikan para pelaku pembajakan masih bebas beraksi dan ironi nya terkadang masyarakat juga tidak sadar bahwa apa yang dilakukannya merupakan suatu pelanggaran terkait pembajakan *software* komputer. Hal ini yang selalu disoroti oleh para pihak pembuat *software* besar, ketika pihak tersebut menilai sebuah negara memiliki tingkat kesadaran yang rendah terkait penggunaan *software* yang benar maka mereka menilai bahwa prospek kedepan nya untuk *software* ciptaan nya di negara tersebut akan rendah. Ini yang nanti nya bisa menimbulkan pemutusan kerja sama antara pihak developer besar dengan negara tersebut dan nanti nya masyarakat tidak dapat ikut menikmati kembali bagaimana kemajuan teknologi yang mereka tawarkan.

Perlu diketahui juga bahwa ketika seseorang atau perusahaan telah menjadi pemegang hak cipta maka ada hak yang diperoleh yang mana di dalam Undang-Undang ini disebut sebagai hak ekonomi. Hal ini tertuang dalam Pasal 9 yang berbunyi sebagai berikut :

Pasal 9

⁴ Salim dan Erlies Septiana Nurbani, *Penerapan teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013, hlm. 263

(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

a. penerbitan Ciptaan;

b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;

c. penerjemahan Ciptaan;

d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;

e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;

f. pertunjukan Ciptaan;

g. Pengumuman Ciptaan;

h. Komunikasi Ciptaan; dan

i. penyewaan Ciptaan.

(2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Dalam pasal 9 tersebut dijelaskan tentang apa saja hak ekonomi yang didapat oleh pencipta selaku pemilik hak cipta. Namun, yang perlu kita perhatikan yakni tentang ada nya sebuah pembatasan juga terhadap objek ciptaannya. Terkait dengan objek ciptaan yang termuat dalam Pasal 9 bahwa ketika seseorang atau orang lain diluar pemegang hak cipta apabila ingin melakukan hak-hak ekonomi sebagaimana didapat oleh pemegang hak cipta maka harus mengantongi ijin terlebih dahulu melalui lisensi dari pemegang hak cipta tersebut. Dapat dipahami bahwa ini berlaku untuk objek ciptaan yang dilindungi oleh UU No 28 tahun 2014 ini termasuk *software* komputer. Mengacu pada pasal 9 diatas maka ketika seseorang tanpa ijin (lisensi) dari developer *software* (pencipta *software*) melakukan penggandaan, pendistribusian dan bahkan sampai menggunakan untuk kebutuhan

komersial maka dapat dikatakan bahwa orang tersebut telah melanggar UU No. 28 tahun 2014 ini.

Namun, perlu digaris bawahi bahwa sistem seperti ini hanya berlaku untuk *software* yang bersifat *Closed source* yang sudah penulis bahas sebelum nya. Karena dari model *Closed source* sendiri sangat lah dibatasi dari segi penggunaannya. Ketika seseorang sudah membeli *software* komputer tersebut secara resmi kemudian mendapatkan source code secara resmi namun ingin memodifikasinya maka harus melalui ijin terlebih dahulu. Dalam *software* komputer sendiri dikenal beberapa jenis lisensi :⁵

1. Lisensi Komersial yaitu lisensi yang diberikan pada *software-software* seperti Microsoft Windows, CorelDraw, Adobe Photoshop, AutoCAD dan *software* lainnya yang digunakan untuk kepentingan bisnis.
2. Lisensi Trial (*shareware*) yaitu lisensi yang diberikan pada *software-software* yang dapat digunakan untuk beberapa waktu tertentu, misalnya CorelDraw versi trial 30 hari.
3. Lisensi Non Komersial yaitu lisensi yang diberikan kepada *software-software* yang digunakan untuk kepentingan institusi pendidikan dan pribadi.
4. Lisensi *Freeware*
5. Lisensi *Open source* yaitu lisensi yang diberikan kepada *software-software* yang bersifat *open source* atau menggunakan hak cipta public yang dikenal sebagai *GNU Public License (GPL)*.

Apabila seseorang tersebut dengan tidak melalui ijin melakukan modifikasi maka dapat dikatakan sebagai aksi pembajakan dan menjadikan seseorang tersebut memiliki posisi sebagai pembuat *software* bajakan. Hal ini sering terjadi lantaran seseorang ingin mengambil keuntungan sebanyak-banyaknya dengan memodifikasi *software* komputer berbayar menjadi gratis kemudian memanfaatkannya untuk kebutuhan komersial.

⁵ Maya Sari, "Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan *Software* Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar", *Jurnal komunikasi KAREBA* Vol. 1, No.4, 2011, hlm. 401

Dalam hal perlindungan hak cipta terkait *software* komputer sebenarnya UU No. 28 tahun 2014 ini masih memberi kelonggaran terkait penggandaan khususnya *software* komputer. Hal ini termuat jelas dalam pasal 45 dan 46 sebagai berikut.

Pasal 45

(1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk: a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.

(2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

Dalam pasal 45 diatas membolehkan adanya kegiatan penggandaan *software* komputer namun dengan ketentuan bahwa pihak yang ingin menggandakan *software* tersebut harus mendapatkan ijin terlebih dahulu dari pihak pencipta (dalam hal ini adalah developer *software* komputer). Namun, penggunaan hak penggandaan ini juga tidak boleh sembarangan melainkan hanya untuk dua tujuan yakni sebagai penelitian serta pengembangan *software* komputer dan sebagai arsip atau cadangan. Ketika seseorang melakukan kegiatan penggandaan *software* komputer tanpa melakukan ijin maka *software* tersebut dapat dikatakan illegal dan sesuai yang termuat dalam Pasal 1 yang sudah dibahas sebelumnya bahwa pembajakan merupakan penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Dengan didukung penjelasan Pasal 1 tersebut maka kegiatan ini dapat dikategorikan sebagai pembajakan *software* komputer. Adapun tentang ketentuan penggandaan juga termuat dalam Pasal 46 yang berbunyi sebagai berikut :

Pasal 46

(1) Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(2) Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup:

a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;

b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;

c. seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital;

d. Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1); dan

e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

Dalam Pasal 46 diatas dijelaskan bahwa UU No. 28 tahun 2014 ini juga membolehkan kegiatan penggandaan sebanyak maksimal satu kali tanpa adanya ijin. Namun, dapat kita pahami bersama bahwa pada ayat (2) disebutkan bahwa *software* komputer termasuk hal yang dikecualikan terkait penggandaan tanpa ijin ini. *Software* komputer sebagai objek yang dilindungi dalam peraturan ini kembali secara tegas hanya diperbolehkan menggandakan serta mendistribusikan hanya dengan ijin dari pihak developer (pencipta *software*).

Seperti yang dapat kita ketahui bersama bahwa UU No 28 tahun 2014 ini merupakan sebuah pembaharuan dari peraturan sebelumnya yakni UU No 19 tahun 2002. Hal ini dilakukan atas dasar sebagai langkah pemerintah untuk mengikuti perkembangan zaman. Jika dicermati di dalam UU Hak Cipta sendiri nyatanya banyak sekali pasal-pasal yang terkesan multitafsir sehingga tidak mengandung kepastian hukum. Di dalam UU Hak Cipta 2002, tidak tergambar secara jelas adanya perlindungan hak ekonomi dan hak moral bagi para pencipta dan pemegang hak terkait. Selain itu juga terdapat adanya hal-hal dan penemuan baru di dalam masyarakat yang perlu untuk dimasukkan ke dalam materi

penggantian UU Hak Cipta, misalnya mengenai penggunaan hak cipta dan hak terkait dalam sarana multimedia untuk merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, masalah pembajakan, materi delik aduan, dan sebagainya. Terkait dengan hal tersebut maka DPR RI bersama-sama dengan Pemerintah melakukan adanya pembaharuan hukum melalui penggantian UU Hak Cipta. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk menciptakan adanya jaminan perlindungan dan kepastian hukum agar lebih memperhatikan kepentingan para pencipta dan pemegang hak terkait.

Dari segi substansi sendiri, UU No 28 tahun 2014 memiliki materi baru yang dibahas sebagai pembeda dengan UU No 19 tahun 2002 sebelum nya. Salah satu nya yakni pengaturan terkait dengan Pengelola tempat perdagangan yang mengkomersilkan barang-barang yang bersifat bajakan. Hal ini termuat dalam pasal 10 UU No 28 tahun 2014 yang berbunyi sebagai berikut :

Pasal 10

Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.

Pasal 10 diatas mengatur tentang pengelola tempat perdagangan yang mana harus ikut bertanggung jawab bilamana terjadi pelanggaran tentang pembajakan dalam hal ini dengan beredarnya barang-barang yang bersifat bajakan sesuai yang diatur dalam UU No 28 tahun 2014. Gagasan ini muncul disebabkan atas dasar bahwa pusat perbelanjaan sering kali dianggap memiliki reputasi yang buruk dengan beredarnya barang-barang hasil pelanggaran hak cipta di masyarakat. Penjualan barang hasil pelanggaran hak cipta dikelola sedemikian rupa dan terbuka untuk umum sehingga terkadang masyarakat tidak menyadari bahwa barang yang dibelinya merupakan barang hasil pelanggaran hak cipta. Pengelola pusat perbelanjaan dapat dianggap mempunyai tanggung jawab mutlak akan terjadinya pelanggaran hak cipta dalam penjualan barang hasil pelanggaran hak cipta walaupun dia tidak mengetahui apa yang dijual di dalam toko-toko di dalam pusat perbelanjaannya tersebut. Lebih lanjut UU Hak Cipta 2014 juga menekankan sanksi ketentuan pidana yang

memberikan ancaman pidana terhadap pengelola mall yang telah membiarkan para penjual barang-barang hasil pelanggaran hak cipta antara lain seperti cd/ dvd musik, film, video game dan termasuk penyedia *software* komputer yang bersifat bajakan. Tindakan tersebut dapat pula dikategorikan sebagai kegiatan turut serta dalam terjadinya pelanggaran hak cipta, oleh karena itu sanksi pidana bagi pengelola pusat perbelanjaan dipandang perlu untuk menekan angka pembajakan di Indonesia.

Seringkali masyarakat, dalam hal ini terkait perilaku pembajakan mereka sangat menggemari hal yang demikian. Membuat *software-software* bajakan kemudian sekaligus mengedarkannya demi keuntungan material. Dari sisi kerugian sebenarnya bukan hanya dari pihak developer (pencipta *software*) saja yang dirugikan namun pihak pemakai yang kurang mengerti *software* yang bersifat bajakan juga turut dirugikan. Pihak pemakai yang tidak tahu akan dirugikan dikarenakan bahaya yang timbul dari pemakaian *software* yang bersifat bajakan tersebut. Bahaya tersebut dimulai dari serangan *malware* sampai kehilangan data-data penting karena serangan *cyber*. Maka dari itu penting nya edukasi kepada masyarakat untuk tetap berpegang kepada pemakaian *software* komputer yang bersifat original untuk meminimalisir kerugian dari pihak manapun.

Banyak masyarakat yang mengeluh akan mahal nya harga *software* komputer yang orisinal, dan ini menjadi alasan utama masih maraknya pemakaian *software* bajakan. Disini penulis mengatakan bahwa sebenarnya sudah ada solusi alternatif yang sudah disinggung sebelumnya yakni terkait *copyleft*. Ketika kita sebagai masyarakat sudah tidak mampu membeli maka solusi paling bijak yakni dengan memanfaatkan *open source software*. Dengan perilaku seperti itu maka secara tidak langsung kita ikut mengembangkan *software* tersebut hanya dengan memakai meskipun itu gratis dan tidak merugikan pihak manapun. Pembatasan-pembatasan seperti ini bukan semata-mata untuk mencari keuntungan dari salah satu pihak namun jika dipikir ulang hal ini untuk kebaikan bersama dan kesejahteraan masyarakat.

Selain memuat tentang bagaimana pembatasan-pembatasan yang harus ditaati oleh para pengguna *software* komputer, UU No. 28 tahun 2014 ini juga mengatur jangka waktu yang didapat oleh pihak pemilik Hak Cipta. Ketika seseorang mendapatkan hak cipta atas

karya nya bukan berarti hak cipta tersebut akan berlaku selama-lama nya, namun ada batasan waktu yang didapat seperti yang tertuang dalam Pasal 59 berikut yang berbunyi :

Pasal 59

(1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:

a. karya fotografi;

b. Potret;

c. karya sinematografi;

d. permainan video;

e. Program Komputer;

f. perwajahan karya tulis;

g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;

h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;

i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan

j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

(2) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 59 diatas menjelaskan tentang berapa lama hak cipta tersebut berlaku untuk pihak pemegang hak cipta. Dalam Pasal 59 ayat (1) tersebut disebut bahwa *software* komputer termasuk didalam nya yang memiliki masa perlindungan hak cipta selama 50 (lima puluh) tahun setelah dilakukan pengumuman. Itu berarti masa perlindungan yang dimiliki ketika seseorang developer atau perusahaan yang berhasil menciptakan sebuah

software komputer kemudian melakukan pengumuman terkait hak cipta nya maka itu mulai berlaku sampai 50 (lima puluh) tahun kedepan.

Mengenai ketentuan pidana dalam kasus pembajakan *software* sebenarnya sudah diatur dalam Pasal 113 ayat (4) jo. Ayat (3) UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berbunyi sebagai berikut :

(3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Dari uraian Pasal 113 ayat (4) jo. Ayat (3) UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta tersebut sudah jelas bahwa barangsiapa melakukan pelanggaran dalam hal ini pembajakan *software* komputer diancam dengan penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar apabila terbukti telah menggunakan dan mengedarkan *software* bajakan. Sedangkan untuk perilaku pembajakan *software* dalam hal ini terkait pembuat *software* bajakan dapat dikenakan hukuman penjara paling lama 10 tahun dan/atau denda paling banyak 4 miliar. Dalam hukum positif sudah diatur sedemikian rupa tentang bagaimana pertanggungjawaban pidana yang telah dituangkan di UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Seperti yang dapat kita ketahui bersama bahwa sebelum nya peraturan yang berlaku dalam hal hak cipta ini adalah UU No 19 tahun 2002 kemudian dilakukan pembaharuan pada tahun 2014. Ini merupakan salah satu wujud keseriusan pemerintah dalam hal penanganan marak nya aksi pembajakan di Indonesia.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi secara tidak langsung menjadi salah satu variable dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta ini, mengingat teknologi

informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta, tetapi di sisi lain juga digunakan sebagai alat untuk melakukan pelanggaran hukum di bidang ini. Lahirnya regulasi-regulasi yang dinilai proporsional sangat lah dibutuhkan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan. Langkah pemerintah yang nyata dan serius demi melindungi hak ekonomi dan hak moral merupakan upaya penting terkait pembangunan kreativitas nasional. Teringkarinya hak ekonomi dan hak moral dapat mengikis motivasi para pencipta dan pemilik hak terkait untuk berkreasi. Hilangnya motivasi syang demikian akan berdampak luas pada runtuh nya kreativitas makro bangsa Indonesia.

Kebijakan seperti ini dinilai tepat dalam hal demi memerangi aksi pembajakan *software* yang marak terjadi. Lahirnya UU No. 28 tahun 2014 ini sebagai wujud kepedulian pemerintah dalam menciptakan iklim perkembangan teknologi yang sehat dan juga sebagai bentuk apresiasi dari pemerintah untuk generasi-generasi pengembang teknologi agar nanti nya dapat terus bersemangat dan memiliki ide-ide kreatif yang nanti nya dapat bermanfaat bagi bangsa dan negara. Berkaca kepada negara-negara maju terlihat bahwa perlindungan terhadap Hak Cipta telah berhasil membawa pertumbuhan ekonomi kreatif secara secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata bagi perekonomian dan kesejahteraan rakyat.

B. Analisis Hukum Islam Terhadap Pertanggungjawaban Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Terkait Pembuat, Pengedar, dan Pemakai *Software* Komputer Bajakan

Pertanggungjawaban pidana merupakan sebuah sebab-akibat dari adanya tindak kriminalitas (kejahatan). Tidak dapat dipungkiri apabila setiap kejahatan selalu ada hukum yang mengaturnya. Tak tanggung-tanggung bahkan karena semakin banyak nya dan semakin ragam nya bentuk kejahatan maka semakin banyak pula peraturan yang

dilahirkan. Hal seperti ini merupakan cerminan dari wujud tindakan tegas dalam melawan tindak kejahatan. Peraturan sendiri di ciptakan oleh pemerintah dalam rangka melindungi rakyat nya dan menciptakan sebuah ketentraman dalam berkehidupan antar sesama. Setiap orang yang melakukan suatu kejahatan maka secara otomatis dinilai telah setuju untuk menerima sebuah konsekuensi sebagaimana pertanggungjawaban atas perbuatannya.

Kata tanggung jawab menurut Bahasa memiliki arti yakni, *pertama*, keadaan wajib menanggung segala sesuatunya (kalau terjadi apa-apa boleh dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya); *kedua*, fungsi menerima pembebanan, sebagai akibat sikap pihak sendiri atau pihak lain. Sedangkan kata bertanggung jawab menurut Bahasa mempunyai pengertian berkewajiban menanggung, memikul tanggung jawab, menanggung segala sesuatunya. Kata mempertanggungjawabkan menurut Bahasa mempunyai pengertian memberikan jawa dan mengganggu segala akibatnya (kalau ada kesalahan).⁶

Dalam islam juga dikenal beberapa istilah terkait pertanggungjawaban pidana. Ali Imron dalam bukunya yang berjudul *Legal Responsibility : Membumikan Asas Hukum Islam di Indonesia*, menyebutkan bahwa orang yang terbebani dan tindakannya dapat dipertanggungjawabkan dalam hukum disebut Mukallaf. Sedangkan pembebanan dan pertanggungjawaban hukum yang terdapat dalam hukum islam biasa disebut dengan istilah *taklif* dan *mas'uliyat*.⁷

Sebagaimana istilah yang telah disebutkan sebelumnya, *Copyleft* merupakan salah satu bentuk penggunaan undang-undang terkait hak cipta, istilah tersebut dikenalkan oleh Richard Stallman, seseorang yang mana berprofesi sebagai programmer komputer yang bekerja di sebuah perusahaan bernama Massachusetts Institute of Technology (MIT) pada akhir tahun 1970-an.

Pada tahun itu, profesi sebagai programming memiliki atmosfer yang sangat damai dan bernuansa kerjasama. Hal itu ditunjukkan dengan adanya saling bertukar source code

⁶ Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : Balai Pustaka, 2005, hlm. 1139

⁷ Ali Imron, *Legal Responsibility : Membumikan Asas Hukum Islam di Indonesia*, Semarang : Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 120

dari suatu program yang mana tidak hanya menjadi suatu hal yang biasa, namun hal yang demikian telah menjadi budaya dan telah dijadikan sebagai suatu kewajiban, tentunya menurut kode etik dan hukum tidak tertulis dari komunitas programmer tersebut. Namun dipenghujung tahun 1980-an, kondisi industri *software* berubah drastis karena beberapa perusahaan pengembang *software* mulai mendistribusikan program komputer tanpa disertai source code nya.

Budaya kerjasama dan kebersamaan di antara mereka pun berganti menjadi budaya korporat kapitalis yang hanya melihat program komputer sebagai mesin uang. Stallman yang melihat hal tersebut, mencoba melawan dan mempertahankan budaya kerjasama antara para programmer. Caranya adalah dengan membuat program komputer yang didistribusikan dengan bersama source code-nya, yang dia sebut sebagai *Free Software* atau *Opensource Software*.

Tak lama kemudian, Stallman membuat lisensi *copyleft* bagi produk opensourcena, lisensi tersebut diantaranya;

1. izin untuk menjalankan program (*free to run the program*),
2. izin untuk memperbanyak program (*free to copy the program*),
3. izin untuk memodifikasi program (*free to modify the program*)
4. izin untuk mendistribusikan program hasil modifikasi (*free to distribute modified copy*)

Untuk sistem berkonsep *copyleft* dalam Islam sebagaimana fatwa MUI no.1 tahun 2005 dapat digolongkan dalam sistem hak cipta dalam harta, sehingga dapat menjadi obyek wakaf (ma'qud 'alaih), dapat dialihkan baik dengan akad mu'awadhah (pertukaran, komersial), maupun akad tabarru'at (nonkomersial), serta dapat diwakafkan dan diwarisi. Prinsip-prinsip *copyleft* yang berujung pelepasan hak monopoli, tetapi tetap mempertahankan hak moral ciptaan, dapat digolongkan sebagai wakaf. Dapat kita ketahui bahwa fatwa MUI No. 1/Munas VII/MUI/15/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di bagian akhirnya memutuskan sebagai berikut :

“Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah haram.”⁸

Jika kita merujuk pada keputusan MUI diatas maka dapat disimpulkan bahwa ketika seseorang berpartisipasi dalam lingkaran pembajakan *software* komputer dengan membuat, memperbanyak, memakai maka jelas melanggar ketentuan fatwa tersebut karena merugikan pemegang hak cipta.

Apabila melihat produk yang ditawarkan dalam sistem *copyleft*, produk ini adalah *software* yang bersifat opensource, dengan kata lain, *software* ini bebas digunakan sebagaimana lisensi yang telah disebutkan sebelumnya. Kesimpulannya, sistem *copyleft* bukanlah sistem yang mendukung pembajakan *software*, melainkan salah satu bentuk penggunaan dari undang-undang *copyright* yang selama ini cukup menyulitkan kaum menengah ke bawah. *Copyleft* hadir dengan sistem yang sedemikian rupa, yaitu memiliki sifat yang menyerupai wakaf, sehingga *copyleft* dapat menjadi alternatif bagi desainer muslim yang ingin berbisnis dengan menggunakan program opensource.

Masalah yang masih tersisa adalah hukum menjual jasa dengan *software* yang bajakan. Adanya *software* bajakan ini adalah salah satu bukti dari ketidakmampuan pengguna untuk membelinya dan efek tidak langsung dari sistem *copyright*. Pada dasarnya, *software* yang boleh untuk digunakan dalam komputer adalah *software* asli yang telah dibeli dari perusahaan. Adapun yang berupa salinan, maka hukumnya tergantung kepada persyaratan yang telah ditetapkan oleh perusahaan. Jika perusahaan membolehkan untuk meng-copy secara mutlak sebagaimana *copyleft*, maka *software* tersebut boleh untuk diperbanyak, sama saja apakah ia akan digunakan untuk pribadi ataupun diperdagangkan.

Namun, apabila perusahaan melarang secara mutlak, maka hukumnya tidak boleh. Sedangkan, jika mereka membolehkan dengan syarat-syarat tertentu, maka harus sesuai

⁸ Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor : 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

dengan syaratnya. Tidak boleh melanggar aturan yang telah mereka tetapkan, sehingga menyebabkan kerugian bagi mereka terutama dari sisi penjualan dan keuntungan.

Adapun beberapa pendapat para ulama terkait larangan hal tersebut yakni di antara ulama yang berpendapat demikian adalah ketua Lajnah Da'imah lil Buhuts al-Ilmiyyah wal Ifta, yakni Syaikh Abdul Aziz bin Abdullah bin Baz. Beliau berfatwa, "Tidak diperbolehkan menyalin berbagai program yang pemiliknya melarang untuk menyalinnya kecuali dengan izin mereka", berdasarkan sabda Rasulullah SAW :

المسلمون على شروطهم

"Kaum muslimin berpegang diatas syarat-syarat mereka",

dan sabda Rasulullah SAW dalam hadits berikut :

خطبنا رسول الله صلى الله عليه وسلم فقال: ألا و لا يحل لامرئ من مال أخيه شيء إلا بطيب نفس منه.....(رواه احمد في مسنده، كتاب أول مسند البصريين، باب حديث عمرو بن يثربى)

Rasulullah menyampaikan khutbah kepada kami ; sabdanya : "Ketahuilah : tidak halal bagi seseorang sedikitpun dari harta saudaranya kecuali dengan kerelaan hatinya..." (H.R Ahmad).⁹

Wajhul istidlal dari hadits ini adalah larangan untuk mengambil harta orang lain, baik muslim ataupun dzimmiy, kecuali dengan kerelaan dari mereka.¹⁰

⁹ Ahmad Bin Hambal, *Musnat Hambal* , juz 34 (Beirut: Muassal al-Risalah: 1420 H/1999M), h. 560.

¹⁰ Ali bin Sulthon Muhammad, *Mirqotul Mafatih Syarhu Misykat al-Mashobih*, (Beirut: Darul Fikr, 1422H / 2001M) jilid 5, hlm. 1974

Adapun argumen dari ulama yang melarang menggunakan barang bajakan berdasarkan dalil-dalil dari Al-Qur'an dan Sunnah serta kaedah fikih, diantaranya:¹¹

يأيتها الذين ءامنوا لاتأكلوا أموالكم بينكم بالباطل إلا أن تكون تجارة عن تراض منكم
ولاتقتلوا أنفسكم إن الله كان بكم رحيمًا

“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” (Q.S. An-Nisa :29)

Wajhul istidlal dari ayat ini adalah larangan memakan harta orang lain secara batil (tanpa hak) dan larangan merugikan harta maupun hak orang lain, seperti transaksi riba, mengghasab, berjudi, maksud dari kata bathil adalah apa-apa yang menyelisihi syariat.¹²

ولاتبخسوا الناس أشياءهم ولا تعثوا في الأرض مفسدين

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan” (Q.S. Asy-Syu'ara:183)¹³

Adapun maksud dari ayat di atas adalah larangan mengambil harta orang lain walau sedikit dan jangan menjadi perampok atau pembajak harta orang lain, sehingga terjadilah kerusakan di muka bumi dengan kezhaliman. Dari maksud tersebut apabila dikaitkan dalam penelitian ini maka kasus ini adalah mengenai pembajakan *software* komputer.¹⁴

Beberapa dalil di atas menunjukkan larangan berbuat zhalim terhadap hak orang lain, dan jika melihat kasus pembajakan *software* komputer tersebut maka dapat dikategorikan sebagai *ghasab*. Adapun pengertian *ghasab* yakni menguasai hak orang lain dengan cara yang tidak benar. Perilaku *ghasab* juga didefinisikan sebagai perilaku mengambil secara paksa dan terang-terangan baik diambil dari tempat penyimpanannya

¹¹ Departemen Agama RI, “*al-Qur'an dan Terjemahnya*”, Bandung: Diponegoro, 2004

¹² Wahbah Zuhaily, “*Tafsir al Muniir fil aqidati wal manhaj jilid 5*”, Damaskus: Darul Fikr, 1997, hlm. 29

¹³ Departemen Agama RI, al“Qur“an dan Terjemahnya, Bandung: Diponegoro,2004

¹⁴ Ibnu Katsir, “*Tafsir Qur'anul 'Adhim Jilid 6*”, Beirut: Darul Kutub Ilmiah, 1998, hlm. 143

atau tidak. Pembajakan *software* sendiri dapat dikatakan sebagai *ghasab* karena telah menguasai hak orang lain dengan cara memodifikasi *software* sedemikian rupa tanpa seizin pemiliknya yakni pihak developer *software* untuk keuntungannya sendiri. Dengan dasar tersebut maka perilaku menggunakan *software* bajakan adalah termasuk bentuk kezhaliman kepada developer (pemilik *software* aslinya), karena mendukung perbuatan pembajakan suatu barang yang dijaga hak ciptanya. Dengan ini maka dalam kasus pembajakan *software* komputer mulai dari pihak pembuat, pengedar maupun pengguna saling berkaitan dan berdasar dari dalil-dalil tersebut ketiga nya dapat di katakana sama-sama melakukan pelanggaran dengan mendzalimi orang lain karena ketiga nya ikut menikmati keuntungan yang didapatkan dari hasil yang tidak selayaknya menjadi milik.

Ibnu Qayyim al-Jauziyah berkata bahwa pencurian terhadap harta manusia itu sangat banyak bentuknya. Pencurian bisa dilakukan dengan perantaraan tangannya, penanya, amanatnya, menampakkan kebaikan, wara 'dan kezuhudan sedangkan hatinya mengingkari, ataupun dengan terang-terangan melakukan penipuan.¹⁵Perbuatan pembajakan *software* komputer juga dilakukan dengan melanggar dari isi perjanjian dalam EULA. Hal seperti ini dapat dikatakan sebagai pengkhianatan. Adapun dikategorikan sebagai pengkhianatan karena telah melanggar sebuah perjanjian yang sudah tertuang dalam sebuah lisensi dari *software* komputer yang dilindungi. Maka, hukum menggunakan *software* bajakan adalah haram, karena *software* tersebut tidak memiliki izin dari produsen yang bersangkutan, serta mendzalimi produsen dan melanggar perjanjian yang telah mereka buat.

Selain termasuk dalam kategori *ghasab*, terkait subyek yang berperan sebagai pengedar *software* bajakan sendiri dapat dikatakan sebagai perilaku *gharar*. *Gharar* menurut bahasa artinya keraguan, tipuan atau tindakan yang bertujuan merugikan pihak lain. Dalam hal pengedaran *software* bajakan dipasaran, beberapa pihak-pihak pengedar ada yang tidak mengakui bahwa barang tersebut bajakan seperti kasus pada Putusan Nomor 483/ Pid.Sus/2014/PN Dps di bab-bab sebelumnya dan hal ini menimbulkan unsur *gharar* pada barang tersebut dan merugikan orang lain karena telah menipu orang lain dengan

¹⁵ Ibnu al Qayyim al-Jauziyah, *I'lamul Muwaqiin*, Kairo: Maktabah Kulliyah al-Azhariyah, 1388H/ 1968 M, hlm. 332

menjual barang-barang palsu dengan posisi pembeli tersebut tidak tahu secara pasti bagaimana kondisi (dalam hal ini kualitas) *software* yang dibelinya tersebut.

Dengan demikian, maka pelanggaran terkait tindak pidana pembajakan *software* dapat dikenakan hukuman. Dalam hukum Islam sering disebut dengan jarimah, yaitu larangan syara' yang diancam dengan hukuman hadd maupun ta'zir. Hadd sendiri merupakan sanksi hukum yang sudah jelas tertera dalam nash al-Qur'an maupun hadits. Sedangkan menurut syariat Islam hukuman ta'zir adalah hukuman yang bersifat denda (ta'zir) dan tidak sampai dibinasakan. Oleh karena itu dalam hukuman ta'zir tidak boleh ada potongan anggota badan atau penghilangan nyawa. Karenanya jarimah yang menyinggung hukum masyarakat, maka pengampunan yang diberikan kepadanya tidak menghapuskan sama sekali, kecuali sekedar untuk meringankan hukuman dari si pelaku. Apabila ditinjau dari sasaran hukum yang diterapkan, hukuman ta'zir ini dapat diperinci menjadi beberapa bagian, diantaranya:¹⁶

1. Hukuman mati

Hukuman mati ini ditetapkan oleh para fuqaha secara beragam, Hanafiyah membolehkan kepada ulama untuk menerapkan hukuman mati sebagai ta'zir dalam jarimah-jarimah yang jenisnya diancam dengan hukuman mati apabila jarimah tersebut dilakukan berulang-ulang.

2. Hukuman dera

Hukuman dera (cambuk) adalah memukul dengan cambuk atau semacamnya. Alat yang digunakan untuk hukuman jilid ini adalah cambuk atau tongkat.

3. Hukuman penjara.

Menurut syara' bukanlah memenjarakan pelaku di tempat yang sempit, melainkan menahan seseorang dan mencegahnya agar ia tidak melakukan perbuatan hukum.

4. Hukuman pengasingan.

¹⁶ Ahmad Wardi Muslih, *Hukum Pidana Islam*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2005), hlm. 267.

Hukuman pengasingan termasuk hukuman hady yang diterapkan untuk pelaku tindak pidana hirabah (perampokan). Meskipun hukuman pengasingan itu merupakan hukuman hadd, namun dalam praktiknya hukuman tersebut diterapkan juga sebagai hukuman ta'zir.

5. Merampas harta.

Hukuman ta'zir dengan mengambil harta itu bukan berarti mengambil harta pelaku untuk diri hakim atau untuk kas umum (negara), melainkan hanya menahannya untuk sementara waktu. Adapun apabila pelaku tidak bisa diharapkan untuk bertaubat maka hakim dapat mentasarufkan harta tersebut untuk kepentingan yang mengandung maslahat.

6. Hukuman denda.

Hukuman denda bisa berdiri sendiri ataupun bisa digabungkan dengan hukuman pokok lainnya. Dalam menjatuhkan hukuman hakim harus melihat berbagai aspek kondisi yang berkaitan dengan jarimah, pelaku, situasi, maupun kondisi oleh pelaku.

Al Sarakhsi dan al Amidi, ulama ushul fiqh atau ahli hukum Islam sepakat menyatakan bahwa perbuatan seseorang baru dapat dipertanggungjawabkan di muka hukum apabila orang tersebut telah memenuhi dua unsur, yaitu orang tersebut telah mampu memahami *khitab syari'i* (tuntutan hukum agama) dan orang tersebut harus cakap atau mampu untuk bertindak (*ahliyyah*).¹⁷ Ulama ushul fiqh mengemukakan bahwa dasar pembebanan hukum adalah akal (*aqil, mumayyiz*), cukup umur (*baligh*), kehendak sendiri (*ikhtiyar*) dan pemahaman (*fahm al-mukhalaf*). Kata *aqil* mengandung pengertian akal pikiran seseorang telah sempurna dan sehat, ia dapat memahami dengan baik semua aturan dan akibat hukum yang terkait dengan perbuatannya. Kata *baligh* mengandung pengertian usia seseorang telah mencapai usia tertentu yang dianggap telah dewasa, atau ia telah mengalami perubahan biologis yang menjadi tanda-tanda kedewasaannya.

¹⁷ Abu Bakar Muhammad al Sarakhsi, *Ushul al Sarakhsi*, Beirut: Dar al Kutub al Ilmiyyah, 1983, Jilid II, hlm. 340

Dalam bukunya, Ali Imron juga menjelaskan bahwa maksudnya seseorang baru bisa dibebani hukum apabila ia berakal dan dapat memahami secara baik terhadap *taklif* yang ditujukan kepadanya. Dengan demikian orang yang tidak atau belum berakal seperti orang gila dan anak kecil tidak dikenakan *taklif*. Oleh karena mereka tidak atau belum berakal sehingga mereka dianggap tidak mengetahui atau tidak bisa memahami *taklif* dari syara' (ketentuan Allah). Termasuk dalam hal ini adalah orang yang dalam keadaan tidur, mabuk dan orang lupa tidak dikenai *taklif* karena ia dalam keadaan tidak sadar (hialng akal).¹⁸

Dalam hal ini dari beberapa penjelasan diatas dapat dijadikan dasar bahwa untuk tiga subjek dalam kasus pembajakan *software* komputer ini yakni pembuat, pengedar, dan pemakai sama-sama dapat dikategorikan sebagai pelanggaran. Ketiga subjek ini sama-sama dianggap melakukan pelanggaran karena ketiga subjek ini dinilai sama-sama telah merugikan pihak developer (dalam hal ini adalah pembuat *software*). Pelanggaran yang sangat jelas yang pertama tentang ingkar janji, bahwa sebuah lisensi yang dibuat oleh developer terkait untuk melindungi ciptaan nya memuat tentang beberapa hal perjanjian seperti salah satu nya tentang dilarang nya memodifikasi *software* tersebut. Dalam hal ini ketika seseorang pembuat *software* bajakan memulai aksi nya dengan memodifikasi *software* dan menjadikan nya sebagai *software* gratis maka secara tidak langsung orang tersebut telah melanggar perjanjian itu, meskipun memang pada awal nya pihak pembuat *software* bajakan tersebut membeli *software* nya secara berbayar dari perusahaan langsung. Kemudian dalam perjanjian yang termuat dalam lisensi juga berisi tentang bagaimana dilarang nya tentang penggandaan. Untuk penggandaan sendiri biasa dilakukan oleh para subjek pengedar, dengan *copy* paste secara mudah tanpa melakukan izin terlebih dahulu ke pihak developer dan seringkali ditujukan untuk kebutuhan komersial yang sangat menguntungkan yang dapat dikategorikan sebagai penipuan namun juga dapat menimbulkan kerugian yang amat sangat besar kepada pihak perusahaan pemilik *software* tersebut.

Adapun terkait pemakai *software* bajakan juga dinilai sebagai bentuk pelanggaran karena secara tidak langsung telah mendukung aksi ini yang juga kembali ke tercipta nya

¹⁸ Ali Imron, *Legal Responsibility : Membumikan Asas Hukum Islam di Indonesia*, Semarang : Pustaka Pelajar, 2015, hlm. 137

dampak kerugian yang sangat besar ke pihak developer. Untuk beberapa *software* memang ada yang sifatnya bebas seperti yang sudah penulis singgung sebelumnya disebut dengan istilah kebijakan *copyleft*. Namun, ketika seseorang tidak menghiraukan *software-software* yang bersifat *open source* sebagai langkah alternatif dan dibenarkan oleh aturan UU maupun Islam dan tetap memakai *software* produk bajakan berarti sama halnya orang itu ikut serta dalam lingkaran kasus pembajakan *software* ini.

Dengan demikian, dari uraian di atas maka perilaku pelanggaran dalam hal kasus pembajakan *software* dalam Islam dapat dikategorikan ke dalam pengkhianatan, *ghasab*, dan *gharar*. Dalam hal ini karena kasus seperti ini tidak ada nash (Al-Quran dan Hadits) yang mengatur secara pasti maka hukuman yang diberikan pun mengacu pada hukuman ta'zir yang mana ulil amri sebagai yang berhak menentukan apa hukuman yang pantas dengan mengacu pada ketentuan sanksi yang berlaku dan di Indonesia sendiri telah dituangkan dalam UU No 28 tahun 2014. Karena hakim akan menimbang segala perbuatan dan akibat yang telah ditimbulkan oleh pelaku, untuk memutuskan sanksi hukum apa yang akan dijatuhkan pada mereka, yang tentunya sesuai dengan tujuan adanya sanksi hukum.

BAB V

PENUTUP

a. Kesimpulan

Berdasarkan paparan deskripsi dari bab-bab sebelumnya yang disertai analisis pada skripsi ini, maka sebagai penutup dari skripsi ini penulis menarik sebuah kesimpulan sebagai berikut :

1. Bahwa pertanggungjawaban pidana terkait kasus pembajakan *software* komputer di atur sedemikian rupa dalam UU No. 28 tahun 2014 yang mana Undang-Undang ini merupakan pembaharuan dari UU sebelumnya yakni UU No. 19 tahun 2002. Dalam UU No. 28 tahun 2014 sebelumnya telah mendefinisikan apa yang dimaksud dengan perilaku yang dapat dikategorikan sebagai pembajakan. Pembajakan merupakan penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Melihat dari definisi tersebut maka untuk ketiga subyek yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu mulai dari pembuat, pengedar, serta pemakai dapat dikategorikan dalam pembajakan. Yang pertama sebagai pembuat *software* bajakan sudah pasti orang tersebut melakukan sebuah penggandaan dan modifikasi secara tidak sah, kemudian kedua terkait pengedar yang sudah jelas disinggung dalam definisi tersebut yakni pendistribusian barang hasil penggandaan yang tidak sah, dan yang terakhir terkait pemakai *software* komputer bajakan yang perlu digaris bawahi disini yakni terkait kepentingan komersial. Dalam definisi perilaku pembajakan tersebut untuk ukuran pemakaian dapat dikatakan sebagai pembajakan yakni apabila dimaksud untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Kaitannya dengan sebuah bisnis apabila sebuah perusahaan memakai sebuah *software* yang bersifat bajakan untuk menjalankan bisnis tersebut maka dapat dikategorikan sebagai tindak pembajakan. Terkait dengan pertanggungjawaban pidana terkait pembajakan *software* komputer dalam UU No. 28 tahun 2014 dijelaskan lebih tepatnya di Pasal 113 ayat (4) jo. Ayat (3)

yakni diancam dengan penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda paling banyak 1 miliar apabila terbukti telah menggunakan dan mengedarkan *software* bajakan.

2. Bahwa dalam hukum islam tindakan pembajakan sangat lah dilarang dan haram hukum nya bagi siapa pun yang terlibat. Dalam hal pembajakan *software* komputer islam memandang bahwa hal yang demikian menimbulkan kerugian kepada developer (pemilik) *software* tersebut dan bagi siapa pun yang melakukan tindakan yang demikian maka bisa dikatakan telah mendzalimi orang lain dengan mengambil hak nya secara tanpa ijin dan ikut mengambil keuntungan. Selain *software* yang berlisensi (dilindungi atas hak ciptanya) ada beberapa jenis *software* yang pemanfaatannya diperbolehkan tanpa adanya izin dari pihak pernegang hak cipta yakni *opensource software* yang mana merupakan produk dari *copyleft*. Dalam penentuan hukum terhadap *freeware* dapat ditarik pengertian bahwa *freeware* tersebut telah mendapat kerelaan dari penciptanya dengan dasar GPL dari pihak pencipta untuk di dimanfaatkan oleh orang lain secara gratis atau tanpa adanya ikatan apapun. Dengan adanya kerelaan tersebut tentunya halal hukurnya untuk dirnmanfaatnkan tanpa adanya izin dari penciptanya. Terkait pertanggungjawaban pidana terhadap perilaku pelanggaran dalam hal kasus pembajakan *software* komputer, dalam islam dapat dikategorikan ke dalam pengkhianatan, *ghasab*, dan *gharar*. Dalam hal ini karena kasus seperti ini tidak ada nash (Al-Quran dan Hadits) yang mengatur secara pasti maka hukuman yang diberikan pun mengacu pada hukuman ta'zir yang mana ulil amri sebagai yang berhak menentukan apa hukuman yang pantas dengan mengacu pada ketetapan sanksi yang berlaku dan di Indonesia sendiri telah dituangkan dalam UU No 28 tahun 2014

b. Saran-saran

Berdasarkan paparan penelitian yang dilakukan penulis sebelum nya, maka kira nya penulis akan menyampaikan beberapa saran-saran yang nanti nya diharapkan dapat menjadi sebuah solusi dalam menciptakan sebuah perilaku tertib dalam rangka penegakkan Undang-Undang Hak Cipta. Adapun saran-saran dari penulis sebagai berikut :

1. Melihat dari marak nya kasus pembajakan mulai dari buku, lagu sampai dengan *software* komputer, hal tersebut tak luput dari kurang nya penegakkan yang tegas

dari para penegak hukum dalam menjalankan sebuah UU dan kurangnya kepedulian masyarakat akan hal yang demikian. Dalam Undang-Undang memang dikatakan bahwa kaitannya dengan hak cipta dimasukkan kedalam delik aduan yang mana ketika tidak ada orang yang melapor karena dirugikan maka tidak ada langkah penegakkan dari pihak berwajib. Hal seperti ini yang menjadikan aksi pembajakan-pembajakan semakin menjadi-jadi dan bahkan telah bertransformasi menjadi sebuah budaya. Terkait hal tersebut maka sebagai sebuah saran kiranya pihak berwajib bisa ikut berperan pro aktif dengan bekerja sama melibatkan masyarakat. Disini selain pihak berwajib yang bisa disarankan untuk pro aktif dalam memerangi aksi pembajakan, peran masyarakat juga tak kalah penting. Dalam kasus pembajakan *software* komputer, banyak sekali masyarakat yang ketergantungan kepada *software* bajakan dikarenakan kurangnya pengetahuan tentang bahaya pemakaian *software* bajakan. Terkait hal tersebut alangkah lebih baiknya apabila dari penegak hukum dapat lebih bersifat edukatif kepada masyarakat untuk memberikan sebuah langkah sosialisasi terkait bahaya tersebut. Selain karena kurangnya pengetahuan dari bahaya *software* bajakan, penyebab lain yang tak kalah menariknya yaitu karena mahal nya harga *software* original. Menyikapi hal yang demikian bukan berarti tidak ada sebuah jalan keluar. Sebenarnya penulis sudah memaparkan sebuah solusi sebelumnya yakni tentang penggunaan *open source software* yang berbentuk *freeware* dan di lisensikan dengan GPL. Bahkan Islam sudah ikut melarang dengan mengeluarkan fatwa haram terhadap barang-barang bajakan termasuk yang terlibat didalamnya dan lebih merekomendasikan tentang *open source software* sebagai langkah alternatif. Maka dari itu kita sebagai umat muslim diharapkan bisa lebih berhati-hati dan ikut serta dalam penegakkan hukum terkait pembajakan *software* komputer demi kebaikan umat.

2. Sebuah langkah edukatif juga tak lupa menjadi sebuah solusi yang lebih baik. Dalam hal edukasi kiranya untuk sebuah saran seharusnya pemerintah bisa lebih aktif dan intensif lagi untuk mengadakan sosialisasi dalam hal penegakkan hak cipta terkait pembajakan *software* komputer. Terkait dengan sosialisasi tersebut diharapkan bisa menjangkau ke kalangan yang lebih luas lagi tak hanya kepada para pelaku usaha namun juga kepada masyarakat banyak, mahasiswa bahkan dari sejak

dini dapat di sosialisasikan tentang penegakkan hak cipta terkait *software* bajakan. Banyak sekali keluhan masyarakat yang mencoba menggunakan *freeware* dan kemudian meninggalkannya karena memiliki fitur yang terbatas tak secanggih *software-software* komersial, hal seperti ini terjadi apabila kita tidak terbiasa memakai *software* yang demikian dan apabila dilihat dari sisi pengetahuan sebenarnya semakin berkembangnya jaman maka sudah pasti *freeware* juga ikut berkembang menjadi lebih baik, maka dari itu perlunya dari usia dini bisa diajarkan tentang pemakaian *freeware* agar nantinya dapat menghilangkan ketergantungan terhadap *software-software* komersial.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Bakar Muhammad al Sarakhsi. *Ushul al Sarakhsi*. Beirut: Dar al Kutub al Ilmiyyah. 1983.
- Abdillah, Syamsuddin Abu Abdillah. *Terjemah Fathul Qarib, Penerjemah: Abu H.F Ramadhan*. Surabaya: Mutiara Ilmu. 2010.
- Ahmad Bin Hambal. *Musnat Hambal , juz 34*. Beirut: Muassal al-Risalah. 1999.
- Ahmad Mustafa Al-Maraghi. *Terjemah Tafsir Al-Maraghi Juz II*. Semarang: PT. Karya Toha Putra. 1989.
- Al Faruk, Asadulloh. *Hukum Pidana Dalam Sistem Hukum Islam*. Bogor : Ghalia Indonesia. 2009.
- Al Hafizh Ibnu Hajar al Asqalani. *Terjemah Lengkap Bulughul Maram*. Jakarta: Akbar Media. 2012.
- Ali bin Sulthon Muhammad. *Mirqotul Mafatih Syarhu Misykat al-Mashobih*. (Beirut: Darul Fikr. 2001.
- Ali, Zainuddin. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta : Sinar Grafika. 2012.
- Ali, Zainudin. *Hukum Islam, Pengantar Ilmu Hukum Islam Di Indonesia*. Jakarta : Sinar Grafika. 2006.
- Audah, Abdul Qadir. *Ensiklopedia Hukum Pidana Islam*, Editor, diterjemahkan oleh Muhammad,Ahsin Sakho Dari "At Tasri Al Fiqh Al Jian" I ". Jakarta : Kharisma Ilmu. 2008.
- Dahlan, Abdul Azis, dkk. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta: PT Ichtiar Baru van Hoeve. 1997.
- Dako, Amirudin Y. "Pembajakan *Software* Komputer dan Aspek Pengaturan Hukumnya". *Jurnal Fakultas Teknik UNG*. Volume 4 No. 3, 2008.
- Damian, Edy. *Hukum Hak Cipta*. Bandung : Alumni. 2002.
- Direktori Putusan MA, Putusan Nomor 172/Pid.B/2008/PN. MLG.

- Dixon, Rod. *Open source Software Law*. London : ARTECH HOUSE. 2004.
- Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor : 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual
- Fauzi, Muchamad. *Metode Penelitian Kuantitatif (Sebuah Pengantar)*. Semarang: Walisongo Press. 2009.
- Fuadi, Ahmad Nur. “Pembajakan *Software* Komputer Dalam UU NO.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam”. *Skripsi* UIN Sunan Kalijaga. (Yogyakarta, 2008).
- Ginting, Elyta Ras. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti. 2012.
- Hamzah, Andi. *Hukum Pidana Yang Berkaitan Dengan Komputer*. Jakarta: Sinar Grafika. 1996.
- Hanafi, Ahmad. *Asas-asas Hukum Pidana Islam*. Jakarta: Bulan Bintang. Cet-5. 1993.
- Hutagalung, Sophar Maru. *Hak Cipta Kedudukan dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika. 2012.
- Ibnu al Qayyim al-Jauziyah. *I'lamul Muwaqin*. Kairo: Maktabah Kulliyah al-Azhariya. 1968
- Imam Ahmad Ibnu Hasin Syahiri Biabi Syuja'. *Syarah Fathul Qarib*. Indonesia: Daarul Hiyail Kitab 'Arobiyah. tt.
- Imam Jalalain. *Tafsir Jalalain Jilid I*.
- Ibnu Katsir. “*Tafsir Qur'anul 'Adhim Jilid 6*”. Beirut: Darul Kutub Ilmiah. 1998.
- Imron, Ali. *Legal Responsibility : Membumikan Asas Hukum Islam di Indonesia*. Semarang : Pustaka Pelajar. 2015.
- Imron, Ali. “Kontribusi Hukum Islam terhadap Pembangunan Hukum Nasional : Studi tentang Konsepsi Taklif dan Masy'uliyat dalam legislasi Hukum”. *Disertasi* Universitas Diponegoro. Semarang. 2008.

- Imron, Ali. *Pertanggungjawaban Hukum: Konsep Hukum Islam dan Relevansinya dengan Cita Hukum Nasional Indonesia*. Semarang : Walisongo Press. 2009.
- Imron, Ali. “Transformasi Hukum Islam Ke Dalam Hukum Nasional Indonesia”. *Jurnal Hukum Dan Dinamika Masyarakat*. Volume 5 No. 2. 2008.
- Imron, Ali. “Menerapkan Hukum Islam Yang Inovatif Dengan Metode Sadd Al Dzari’ah”. *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI*. Volume 6 No. 1. 2012.
- Irfan, Nurul. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta : AMZAH. 2016.
- Irfan, Nurul & Masyrofah. *Fiqh Jinayah*. Jakarta: Paragonatama Suhardi. 2013.
- Irianto, Sulistowati & Shidarta. *Metode Penelitian Hukum (Konstelasi Dan Refleksi)*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia. 2009.
- John, Chaper. *The Technical and Social History of Software Engineering*. Indiana : RR Donnelley. 2013.
- Khalil, Jafril. *Hukum ekonomi Islam (Islamic Economic Law)*. Malaysia : Center for Islamic Economic and Aplication (CIERA).
- Lubis, Zulkrainain & Ritonga, Bakti. *Dasar-dasar Hukum Acara Jinayah*. Jakarta : Prenamedia Group. 2016.
- Makarim, Edmon. *Pengantar Hukum Telematika*. Jakarta: PT. Raja Grafindo. 2005.
- Mardani. *Hukum Bisnis Syariah*. Jakarta: Kencana. 2014.
- Margono, Suyud. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Jakarta : Ghalia Indonesia. 2003.
- Maseleno, Andino. *Kamus Istilah Komputer dan Informatika*. Yogyakarta. 2003.
- Moleong, Lexy J. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.
- Moores, Trevor & Dhillon, Gurpreet. “Software Piracy: A View from Hong Kong”. *Jurnal Communications of the ACM*. Vol 4 No. 12. 2000.
- Munajat, Makhrus. *Dekonstruksi Hukum Pidana Islam*. Yogyakarta : Logung Pustaka. 2004.
- Munawwir, A. W. *Kamus Munawwir*. Yogyakarta : Pustaka Progressif. 1997.

- Muslich, Ahmad Wardi. *Pengantar dan Asas Hukum Pidana Islam-Fikih Jinayah*. Jakarta: Sinar Grafika. 2006.
- Muslich, Ahmad Wardi. *Hukum Pidana Islam*. Jakarta : Sinar Grafika. 2005.
- Musthafa, Abdullah. *Intisari Hukum Pidana*. Jakarta: Ghalia Indonesia. 1983.
- Nainggolan, Bernard. *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta dan Lembaga Kolektif*. Bandung : PT. ALUMNI. 2011.
- Nasution, Rahmi Jened Parinduri. *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan Penyalahgunaan HKI*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada. 2013.
- Newton, Hary. *The Authoritative Resource For Telecommunication, Networking, The Internet And Information Technology, eighteenth Edition*. New York : CMP Books. 2002.
- Ngani, Nico. *Metodologi Penelitian dan Penulisan Hukum*. Jakarta: Pustaka Yustisia. 2012.
- Novalito, Arsegga. “Pencegahan Pembajakan *Software* di Kota Medan (Studi di Kepolisian Daerah Sumatera Utara)”. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara*. (Medan, 2018).
- Onno, Purbo W. *Buku Pintar Internet*. Jakarta: Alex Media Komputindo. 1998.
- Paserangi, Hasbir. “Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer di Indonesia”. *Jurnal Hukum*, Volume 18 No. Edisi Khusus. 2011.
- Purbacaraka, Purnadi. *ikhtisar Antinomi Aliran Filsafat Sebagai Landasan Falsafah Hukum*. Jakarta : Rajawali Press. 1991.
- Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka. 2005.
- Rahman, Abdur. *Tindak Pidana dalam Syariat Islam*. Jakarta: Rineka cipta. 1992.
- Rahman Bin Husain. *Terjemahan ghoyatu wa taqrib*. Surabaya.: al-muftah.
- Ramulyo, Idris. *Asas-Asas Hukum Islam*. Jakarta : Sinar grafika. 2004.

- Riswandi, Budi Agus. *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya HU*. Jakarta : Rajawali Pers. 2009.
- Rokhmadi. *Hukum Pidana Islam*. Semarang: Karya Abadi Jaya. 2015.
- Rosen, Lawrence. *Open source Licensing Software Freedom and Intellectual Property Law*. New Jersey : PRENTICE HALL PTR. 2005.
- Sabiq, Sayyid. *Fiqih Sunah*, Diterjemahkan Oleh Nor Hasanuddin Dari "*Fiqhus Sunah*". Jakarta : Pena Pundi Aksara. 2006.
- Salim & Nurbani, Erlies Septiana. *Penerapan teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada. 2013.
- Sardjono, Agus. *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengtahuan Tradisional*. Bandung : Alumi. 2010.
- Saranga, Kurniadi. "Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan *Software*". *Skripsi* Universitas Hasanuddin. (Makassar, 2013).
- Sari, Maya. "Tinjauan Hukum Media Massa Terhadap Penggunaan *Software* Bajakan Dikalangan Mahasiswa Di Kota Makassar". *Jurnal komunikasi KAREBA* Vol. 1, No.4. 2011.
- Sitompul, Asril. *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*. Bandung : PT. Citra Aditya Bakti. 2001.
- Soedarsono. *Pokok-Pokok Hukum Islam*. Jakarta: Rineka Cipta. 1993.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press. 1996.
- Soekanto, Soerjono. *Pokok-pokok Sosiologi Hukum*. Jakarta : Raja Grafindo Persada. 2004.
- Soelistyo, Henry. *Plagiarisme : Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta : PT. KANISIUS. 2011.
- Sudarwanto, Al Sentot. "Cyber-Bullying Kejahatan Dunia Maya yang Terlupakan". *Jurnal Hukum Pro Justitia*. Volume 27 No.1. 2009.

- Sunandar, Taryana. *Perlindungan Hak Cipta Intelektual di Negara-negara ASEAN*. Jakarta : Sinar Grafika. 1996.
- Suryana, Tur Agus. “Hak Cipta Perspektif Hukum Islam”. *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*. Volume 3 No. 1. 2017.
- Tamamile, Bima Subrata. “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Perangkat Lunak Dari Tindakan Pembajakan”. *Jurnal Lex et Societatis*. Volume 4 No.5. 2016.
- Tanya, Bernard L, dkk. *Teori Hukum Strategi Tertib Manusia Lintas Ruang dan Generasi*. Yogyakarta: Genta Publishing. 2010.
- Tim Penyusun Kamus Pusat dan Pengembangan Bahasa. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka. 1994.
- Turkamun. “Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta *Software* ditinjau dari UU No. 28 TAHUN 2014 tentang Hak Cipta”. *Jurnal Sekretari*. Volume 4 No. 2. 2017.
- Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- Widyopramono. *Tindak Pidana Hak Cipta; Analisis dan Penyelesaiannya*. Jakarta : Sinar Grafika. 1992.
- Wignjosuebrotto, Soetandyo. *Hukum, Paradigma, Metode dan Masalah*. Jakarta: ELSAM & HUMA. 2002.
- Yusuf, Bustami. “Studi Evaluasi Penggunaan *Software* Bajakan di Kalangan Mahasiswa FTK UIN AR-RANIRY”. *Jurnal Pendidikan Teknologi Informas*. Volume 2, Nomor 1. 2018.
- Zuhdi, Masifuk. *Masail Fiqhiyah*. Jakarta : PT. Gunung Agung. 1997.
- Zuhdi, Masifuk. *Studi Islam*. Jakarta : Grafindo Persada. 1993.
- Zuhaily, Wahbah. “*Tafsir al Muniir fil aqidati wal manhaj jilid 5*”. Damaskus: Darul Fikr. 1997.

<https://hukamnas.com/contoh-kasus-pelanggaran-hak-cipta-software-di-indonesia>, Diakses pada 10 November 2019 pukul 14:30

Admin-Yusron, *Pengertian Software (Perangkat Lunak)*, <https://belajargiat.id/software/>, diakses pada 08 Mei 2020 pukul 10:37

<https://technology315.wordpress.com> diakses pada tanggal 24 April 2020 pukul 09.40

<https://muhammadfajarsaputro.blogspot.com/2013/10/pengertian-software-dan-sejarah-perkembangan-software>, diakses pada tanggal 08 Mei 2020 pukul 10.30

<https://m.cnnindonesia.com/teknologi/20181031134155-185-342922/pembajakan-software-di-indonesia-lebih-buruk-dari-china> , diakses pada 09 Mei 2020 pada puku 12:22

<https://m.detik.com/news/berita/d-3232073/polisi-tangkap-penjual-software-microsoft-windows-bajakan-di-glodok> , diakses pada 09 Mei 2020 pukul 11:51.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Bahwa yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Topan Pandu Darmawan

Jenis Kelamin : Laki-Laki

Tempat, tanggal lahir : Semarang, 26 Juli 1997

Alamat : Jl. Anjasmoro 3/58 RT. 04 RW. 03, Kelurahan Karangayu, Kecamatan Semarang Barat, Kota Semarang

Agama : Islam

Kewarganegaraan : INDONESIA

No. HP : 089514244404

Email : topanpandu@yahoo.co.id

Riwayat pendidikan :

1. SD N Karangayu 03, Lulus Tahun 2009
2. SMP N 1 Semarang, Lulus Tahun 2012
3. SMA N 6 Semarang, Lulus Tahun 2015
4. Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

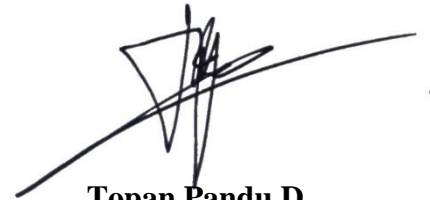
Pengalaman Organisasi :

1. Ikatan Remaja Kelurahan Karangayu Semarang Barat
2. Ikatan Remaja Masjid Baitul Mutaqin
3. PMII Rayon Syariah UIN Walisongo Semarang
4. Teater ASA Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang

5. Forum Kajian Hukum Mahasiswa (FKHM) UIN Walisongo Semarang

Demikian daftar riwayat hidup saya buat dengan sebenar-benarnya, untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Hormat saya,

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Topan Pandu D

NIM: 1602026044