

Analisis Fikih Muamalah dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Jual Beli *Software* Bajakan Secara *Online* di Kotak Software dan Monster Software

Analysis of Fiqh Muamalah and Law No. 28 Year 2014 About Copyright to Sell and Buy Pirated Software Online at Kotak Software and Monster Software

¹Willyanty Yogasari, ²Neneng Nurhasanah, ³Sandy Rizki Febriadi

^{1,2,3} Prodi Keuangan & Perbankan Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Bandung,
Jl. Tamansari No.1 Bandung 40116
email: willyheenim@gmail.com

Abstract. Kotak Software and Monster Software is a website that sells various kinds of computer software, buying and selling software made by these websites questioned the ownership status of the goods because the goods sold is pirated software. The purpose of research to find out how the concept of sale and purchase in fiqh muamalah and Law no. 28 Year 2014 About Copyright, how the implementation of buying and selling pirated software online in Kotak Software and Monster Software, find out how the analysis of fiqh muamalah and Law no. 28 of 2014 against the sale and purchase of pirated software online in Kotak Software and Monster Software. The research method used by writer is descriptive qualitative method. The technique used to collect data is by observation, documentation, and literature study. Based on the research concluded that in fiqh muamalah online buying and selling activities are allowed as long as can meet the requirements and principle buy and sell. One of which is the goods or services that become the object of the transaction. Such goods or services may not be forbidden goods, such as copyright infringement. The mechanism of implementation of buying and selling pirated software online: First, consumers choose goods on the internet, and order products via SMS / E-mail. Second, the seller asks the consumer to send money through the account, then the consumer gives the payment confirmation to the seller. Third, the seller sends goods via post / JNE, and the last buyer confirms receipt of goods to the seller. The activity of buying and selling pirated software online which done by Software Box and Monster Software does not fulfill the rukun and requirement of buying and selling requirement of buying and selling object that must be fully owned by the seller in fiqh muamalah. In addition they have violated Law no. 28 of 2014 concerning Copyright because it reproduces and trades the software without the author's permission and the parties concerned.

Keywords: Software, Copyright Law, Fiqh Muamalah

Abstrak. Kotak Software dan Monster Software adalah *website* yang menjual berbagai macam *software* komputer, jual beli *software* yang dilakukan oleh *website-website* tersebut dipertanyakan status kepemilikan barangnya karena barang yang dijual merupakan *software* bajakan. Tujuan penelitian untuk mengetahui bagaimana konsep jual beli dalam fikih muamalah dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, bagaimana pelaksanaan jual beli *software* bajakan secara *online* di Kotak Software dan Monster Software, mengetahui bagaimana analisis fikih muamalah dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 terhadap jual beli *software* bajakan secara *online* di Kotak Software dan Monster Software. Metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode kualitatif deskriptif. Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah dengan observasi, dokumentasi, dan studi kepustakaan. Berdasarkan penelitian disimpulkan bahwa dalam fikih muamalah kegiatan jual beli *online* diperbolehkan selama dapat memenuhi syarat dan rukun jual beli. Salah satunya adalah barang atau jasa yang menjadi objek transaksi. Barang atau jasa tersebut tidak boleh barang yang diharamkan, seperti pelanggaran hak cipta. Mekanisme pelaksanaan jual beli *software* bajakan secara *online*: Pertama, konsumen memilih barang di internet, lalu memesan produk melalui SMS/E-mail. Kedua, pihak penjual meminta konsumen untuk mengirimkan uang melalui rekening, lalu konsumen memberikan konfirmasi pembayaran pada penjual. Ketiga, penjual mengirimkan barang via pos/JNE, dan terakhir pembeli mengkonfirmasi penerimaan barang pada penjual. Kegiatan jual beli *software* bajakan secara *online* yang dilakukan Kotak Software dan Monster Software tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli yaitu syarat objek jual beli yang harus sepenuhnya milik penjual dalam fikih muamalah. Selain itu mereka telah melanggar Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta karena memperbanyak dan memperjualbelikan *software* tersebut tanpa izin pencipta dan pihak-pihak terkait.

Kata Kunci : *Software*, Undang-Undang Hak Cipta, Fikih Muamalah

A. Pendahuluan

Dunia maya atau *internet* yang telah berkembang mempermudah semua kegiatan para penggunaannya untuk mendapatkan segala fasilitas atau kebutuhan yang lain. Fasilitas tersebut diantaranya adalah pembuatan *Web Log (Blog)* gratis, *Domain Name* dan *Domain Hosting* gratis, sampai barang-barang dan *software* gratis yang dapat diperoleh dengan hanya mengikuti *survey* atau *men-download*-nya. Agar para pengguna *internet* dapat menemukan *web* yang sudah dibuat dan supaya *web* tersebut dapat ditemukan dengan mesin pencari, dapat dilakukan dengan cara mendaftarkan alamat *web* beserta kata kunci yang nantinya memudahkan para pengguna *internet* untuk menemukan *web* kita pada layanan mesin pencari seperti: *yahoo*, *google*, *bing*, dan sebagainya. Atau dengan mengembangkan jaringan dengan cara saling tukar menukar *link*, atau dengan membentuk sebuah komunitas.¹

Banyak *website* yang menjual *software* bajakan secara *online*, kita dapat menjumpainya diberbagai media sosial. *Website* ini menawarkan beragam *software*, diantaranya seperti Corel Draw, Adobe Photoshop, Windows 8 Pro, Windows 7 Ultimate, Windows XP, MS Office, dsb. Proses transaksi antara pihak pembeli dan penjual terbilang mudah, pembeli tinggal mencari *software* yang dibutuhkan melalui *website*.

Sebenarnya *software* yang asli banyak diperjualbelikan, namun karena harganya yang relatif tinggi membuat pembeli berpikir ulang untuk membeli *software* yang asli. Kehadiran *website* yang memperjualbelikan *software* bajakan dengan harga yang lebih murah membuat para pembeli tertarik untuk membelinya.

Kepemilikan dalam syariat Islam adalah penguasaan terhadap sesuatu sesuai dengan aturan hukum, dan memiliki wewenang untuk bertindak terhadap apa yang ia miliki selama jalur yang benar dan sesuai dengan hukum. Pada prinsipnya Islam tidak membatasi bentuk dan macam usaha bagi seseorang dalam memperoleh harta, begitupun Islam tidak membatasi pula kadar banyak sedikit hasil yang dicapai oleh usaha seseorang. Hal ini tergantung pada kemampuan, kecakapan dan keterampilan masing-masing, asalkan dilakukan dengan wajar dan halal, artinya sah menurut hukum dan benar menurut ukuran moral dan akal serta tidak membahayakan bagi dirinya maupun orang lain.²

Yang perlu digaris bawahi dalam pembahasan tentang jual beli *software* yang dilakukan oleh *website-website* tersebut adalah kejelasan masalah status kepemilikan barang yang diperjualbelikan. Hal tersebut berkaitan dengan apakah *software* itu legal diperjualbelikan atau tidak dan akad yang dilakukan dalam transaksi pembelian *software* tersebut sah atau tidak, sebab jika terjadi ketidakjelasan dalam status kepemilikan barang dan akad maka akan menimbulkan kerugian bagi pencipta *software* tersebut dan kekecewaan bagi pihak pembeli dan akadnya menjadi batal.

Tujuan Penelitian ini adalah:

1. Mengetahui konsep akad jual beli dalam fikih muamalah dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Mengetahui pelaksanaan jual beli *software* bajakan secara *online* di Kotak Software dan Monster Software.
3. Mengetahui analisis fikih muamalah dan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang hak cipta terhadap jual beli *software* bajakan secara *online* di Kotak

¹ Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*, Magistra Insani Press, Yogyakarta, 2004, hlm. 5

² Ali Akbar, "Konsep Kepemilikan dalam Islam", *Jurnal Ushuluddin*, Vol. XVII, No. 2, Juli 2012, hlm. 124-125

Software dan Monster Software.

B. Landasan Teori

Secara etimologis, kepemilikan dalam bahasa Arab adalah *مِلْكٌ* yang berarti milik atau kepemilikan. Menurut Zuhaily (1989: 56-57 Juz IV), kepemilikan bermakna pemilikan manusia atas suatu harta atau kewenangan untuk bertransaksi secara bebas terhadapnya. Menurut ulama fikih, kepemilikan adalah keistimewaan atas suatu benda yang menghalangi pihak lain bertindak atasnya dan memungkinkan kepemilikannya untuk bertransaksi secara langsung di atasnya selama tidak ada halangan syariah.

Menurut Majid (1986: 36), kepemilikan didefinisikan sebagai kekhususan terdapat pemilik suatu barang menurut syariah untuk bertindak secara bebas yang bertujuan mengambil manfaatnya selama tidak ada penghalang syar'i. Apabila seseorang telah memiliki suatu benda yang sah menurut syariah, orang tersebut bebas bertindak terhadap benda tersebut, baik akan dijual maupun akan digadaikan, baik dia sendiri maupun perantara orang lain.³

Dalam muamalah Islam, *al-milk* adalah salah satu hak manusia yang berhubungan dengan harta yang diakui keberadaannya. Kepemilikan adalah hak khusus manusia terhadap barang yang diizinkan untuk memanfaatkan dan mengalokasikannya tanpa batas hingga terdapat alasan yang melarangnya. Secara terminologi, kepemilikan adalah hubungan manusia dengan sesuatu (harta) yang memungkinkan untuk memanfaatkannya dan menggunakannya, serta mencegah pihak lain menggunakannya.⁴

Jual beli (*البيع*) secara bahasa merupakan masdar dari kata *باع* diucapkan *بيع-باء* bermakna memiliki dan membeli. Kata aslinya keluar dari kata *البايع* karena masing-masing dari dua orang yang melakukan akad meneruskannya untuk mengambil dan memberikan sesuatu. Orang yang melakukan penjualan dan pembelian disebut *البيعان*. Jual beli diartikan juga "pertukaran sesuatu dengan sesuatu". Kata lain dari *al-bai'* adalah *asy-syira'*, *al-mubadah* dan *at-tijarah*. Pengertian jual beli (*البيع*) secara syara' adalah tukar menukar harta dengan harta untuk memiliki dan memberi kepemilikan.

Menurut jumhur Ulama, rukun jual beli terdapat empat bagian yang harus dipenuhi yakni:⁵

- a. Orang yang berakad (penjual dan pembeli)
- b. Sigat (lafal *ijab* dan *qabul*)
- c. Adanya barang yang dibeli (*ma'kud 'alaih*)
- d. Yang terakhir adalah adanya nilai tukar pengganti barang.

Syarat-syarat yang harus dipenuhi sehingga jual beli itu dapat dikatakan sah, diantaranya:⁶

- a. Orang yang berakad disyaratkan harus berakal dan dapat membedakan (memilih).
- b. Syarat yang terkait dengan *ijab* dan *qabul* adalah orang yang mengucapkannya telah akil baligh dan berakal, dan dilakukan dalam satu majelis.
- c. Barang itu ada, atau tidak ada di tempat (tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan atau menghadirkan barang tersebut), dapat dimanfaatkan dan bermanfaat bagi manusia, milik seseorang, dan yang terakhir

³ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Ghalia Indonesia, 2012, hlm. 57.

⁴ Neneng Nurhasanah, *Mudharabah dalam Teori dan Praktik*, PT Refika Aditama, Bandung, 2015, hlm. 33.

⁵ M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam "Fiqh Mu'amalat"*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 118.

⁶ Sayyid Sabiq, *Fikih al-Sunnah*, jilid III, cetakan ke-4, Dar al Fikr, Beirut, 1983, hlm. 51.

dapat diserahkan pada saat akad berlangsung, atau pada waktu yang telah disepakati bersama ketika akad berlangsung.

- d. Nilai tukar barang termasuk unsur terpenting dalam jual beli yaitu, harga yang disepakati kedua belah pihak harus jelas jumlahnya, dapat diserahkan pada saat waktu akad.

E-commerce berasal dari 2 kata, “E” dan “*commerce*”. Kata “E” adalah singkatan dari kata *electronic* sementara kata “*commerce*” artinya perdagangan. Jadi *e-commerce* secara bahasa artinya sebuah perdagangan atau perniagaan yang dilakukan secara elektronik. Penjual dan pembeli tidak perlu bertatap muka untuk melakukan transaksi jual beli, melainkan hanya perlu koneksi internet yang mempertemukan mereka di dunia virtual.

Jual beli merupakan salah satu jenis muamalah yang diatur dalam Islam. Dilihat dari bentuknya *e-commerce* pada dasarnya merupakan model transaksi jual beli juga. Namun, jual beli *e-commerce* sebagai jual beli modern karena mengimplikasikan inovasi teknologi. Mekanisme *e-commerce* dapat diaplikasikan dengan melihat penggambaran yang sederhana sebagai berikut:

1. Transaksi *e-commerce* ini diawali oleh konsumen yang bermaksud membeli barang melalui internet dengan cara memesan spesifikasi barang yang telah ditentukan oleh gambaran yang ada dalam transaksi tersebut
2. Pembeli dan penjual telah menyepakati di mana rekening bank yang nantinya akan ditransfer
3. Pembeli mentransfer dana pada pihak bank atau rekening yang telah disepakati tersebut
4. Penjual melakukan pengiriman barang kepada pembeli
5. Pembeli mengkonfirmasi penerimaan barang pada penjual sehingga akad yang dilakukan ini sah
6. Rekening atau pihak bank baru mentransfer pada penjual.

Bisnis *online* sama seperti bisnis *offline* ada yang halal ada pula yang haram, ada yang legal ada yang ilegal. Hukum dasar bisnis *online* sama seperti akad jual beli dan akad *as-salam*, ini diperbolehkan dalam Islam. Adapun keharaman bisnis online karena beberapa sebab :

1. Sistemnya haram, seperti *money gambling*. Judi itu haram baik di darat maupun di udara (*online*)
2. Barang/jasa yang menjadi objek transaksi adalah barang yang diharamkan, seperti narkoba, video porno, *online sex*, pelanggaran hak cipta, situs-situs yang bisa membawa pengunjung ke dalam perzinaan.
3. Karena melanggar perjanjian atau mengandung unsur penipuan.
4. Dan lainnya yang tidak membawa kemanfaatan tapi justru mengakibatkan kemudharatan.

Hak cipta adalah hak untuk menyalin. Selanjutnya, dapatlah dikatakan bahwa terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia (sebagai Hak Cipta, hak untuk mencipta atau hak yang berhubungan dengan penciptaan) adalah sedikit menyesatkan, dan hak menyalin mungkin lebih tepat. Hak untuk menyalin ini memberikan hak-hak kepada para Pencipta untuk mengontrol dan menggunakan Ciptaannya, yang hakikatnya adalah mencegah pihak lain menyalin karya mereka tanpa izin.

Undang-undang hak cipta dibuat untuk melindungi hasil karya seseorang. Dalam undang-undang No. 28 Tahun 2014 pengertian hak cipta adalah “hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut

peraturan perundang-undangan yang berlaku”

Sebuah penemuan atau hasil karya seseorang secara tidak langsung telah melekat adanya hak cipta yang akan menyatu pada produk yang telah dihasilkan. Negara Indonesia telah memberikan payung hukum tersendiri terhadap permasalahan hak cipta bagi warga negaranya, yaitu salah satunya pada Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 Pasal 2 ayat (2) yang menyebutkan bahwa “*Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial*”.

Salah satu konsekuensi dari pelanggaran Pasal 2 ayat 2 Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 terdapat pada Pasal 112 yaitu:

“*Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan pasal 7 ayat (3) dan atau pasal 52 untuk penggunaan secara komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)*”.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kotak Software dan Monster Software adalah dua toko yang menjual *software* bajakan. Hal ini dikarenakan mereka menyalin program/*software* asli secara massal, lalu memasukannya ke dalam CD/DVD dan menjualnya kepada konsumen. Sehingga jika ditarik sebuah korelasi antara jual beli dan barang bajakan menurut fikih muamalah, maka pihak penjual telah memperbanyak dan menggunakan karya orang lain tanpa izin. Apa yang dilakukan oleh penjual tersebut dapat merugikan pihak pencipta dan transaksi yang mereka lakukan tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli dalam Islam karena objek yang mereka jual adalah barang yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta. Selain itu akad yang dilakukan menjadi tidak sah.

Dalam praktik jual beli *software* yang dilakukan oleh Kotak Software dan Monster Software terlihat berjalan tidak sesuai dengan aturan yang berlaku dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014. Mereka memperbanyak dan memperjualbelikan *software* tersebut tanpa izin pencipta *software* tersebut. Selain itu mereka menghancurkan industri *software* dan merugikan distributor *software* yang tidak mampu bersaing secara sehat dengan distributor *software* bajakan. Mungkin yang tidak berkecimpung atau berbisnis industri IT tidak terlalu sadar tentang ini, tapi pembajakan *software* jelas-jelas merugikan industri *software*. Selain itu dapat merugikan konsumen, dikarenakan jika memakai *software* bajakan cenderung mudah rusak (*error*) dikarenakan cara menginstal yang salah. Dibandingkan dengan memakai *software* yang asli yang tingkat kerusakan lebih rendah. Dan juga dapat merugikan perusahaan pembuat *software* yang karyanya dibajak, mengurangi gairah investasi dan gairah untuk berinovasi dari produsen *software*. Secara keseluruhan, pembajakan merugikan ekonomi suatu negara dari sektor pajak, tenaga kerja, dan sebagainya. Dengan memakai *software* yang asli kita sudah membayar pajak dan dengan itu meningkatkan pendapatan Negara.

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Jual beli *online* diperbolehkan dalam fikih muamalah selama syarat dan rukun jual beli terpenuhi. Undang-undang No. 28 Tahun 2014 adalah undang-undang yang mengatur ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan umum, konsep, fakta, gaya, atau teknik yang mungkin

terwujud atau terwakili di dalam ciptaan tersebut. Dalam undang-undang tersebut, hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku".

2. Mekanisme pelaksanaan jual beli *software* bajakan secara *online* adalah sebagai berikut: Pertama, konsumen memilih barang di internet, lalu konsumen memesan produk melalui SMS/E-mail. Kedua, pihak penjual meminta konsumen untuk mengirimkan sejumlah uang sesuai dengan kesepakatan melalui rekening, lalu konsumen memberikan konfirmasi pembayaran pada penjual. Ketiga, penjual mengirimkan barang via pos/JNE, dan Terakhir, pembeli mengkonfirmasi penerimaan barang pada penjual.
3. Penjualan *software* bajakan secara *online* yang dilakukan Kotak Software dan Monster Software tidak diperbolehkan dalam fikih muamalah karena mereka tidak memenuhi rukun dan syarat jual beli yaitu syarat objek jual beli yang harus sepenuhnya milik penjual. Kotak Software dan Monster Software juga telah melanggar Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Mereka memperbanyak dan memperjualbelikan *software* tersebut tanpa izin pencipta dan pihak-pihak terkait.

Daftar Pustaka

- Ali Akbar, "Konsep Kepemilikan dalam Islam", *Jurnal Ushuluddin*, Vol. XVII, No. 2, Juli 2012.
- Haris Faulidi Asnawi, *Transaksi Bisnis E-Commerce Perspektif Islam*, Magistra Insani Press, Yogyakarta, 2004.
- Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Ghalia Indonesia, 2012,
- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam "Fiqh Mu'amalat"*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003.
- Neneng Nurhasanah, *Mudharabah dalam Teori dan Praktik*, PT Refika Aditama, Bandung, 2015.
- Sayyid Sabiq, *Fikih al- Sunnah*, jilid III, cetakan ke-4, Dar al Fikr, Beirut, 1983.