

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di masa di mana teknologi dan informasi berkembang dengan cepat saat ini, ilmu pengetahuan terus mengalami perkembangan. Perkembangan tersebut dipicu semakin meningkatnya kebutuhan hidup manusia. Meningkatnya kebutuhan hidup tersebut menuntut manusia untuk terus berkarya dan berinovasi, menggunakan ilmu pengetahuannya untuk menemukan teknologi yang mempermudah kehidupan manusia dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Di antara teknologi tersebut ialah diciptakannya teknologi gawai, komputer, dan sejenisnya. Dengan adanya teknologi tersebut mengakibatkan berbagai dampak baik positif maupun negatif, di antaranya kepada permasalahan pekerjaan.

Kehadiran teknologi tersebut mampu membantu mempermudah pekerjaan. Pekerjaan yang awalnya harus dilakukan dengan menyita banyak waktu kini dapat diselesaikan dalam jangka waktu yang cukup singkat sehingga lebih efisien seperti mempermudah dalam mengetik, mempermudah dalam berkomunikasi, dan lain-lain. Selain itu, teknologi tersebut juga menciptakan lapangan pekerjaan baru yang hanya bisa dilakukan dengan menggunakan teknologi tersebut seperti desain grafis dan jual beli *online*.

Dalam menggunakan gawai atau komputer tentunya masih menggunakan bantuan suatu perangkat tertentu yang berkaitan dengan fungsi yang ingin kita gunakan, perangkat tersebut ialah *software* atau yang biasa

dikenal oleh kebanyakan orang ialah perangkat lunak. Beberapa orang juga menyebutnya dengan aplikasi.

Software adalah program dari komputer yang berperan sebagai sarana penghubung antara pengguna *software* tersebut dan perangkat yang digunakan. *Software* dapat dikatakan sebagai "penerjemah" terhadap perintah-perintah yang dijalankan oleh pengguna *software* untuk dapat diproses oleh perangkat keras.

Sedangkan menurut KBBI, "*Perangkat lunak adalah perangkat program, prosedur, dan dokumen yang berkaitan dengan suatu sistem (misalnya sistem komputer). Perangkat lunak adalah bagian dari alat (komputer dan sebagainya) yang berfungsi sebagai penunjang alat utama.*"¹

Software sangat banyak jenisnya tergantung fungsi yang ingin digunakan dan keperluan. Namun semua perangkat lunak tersebut tidak serta merta dapat digunakan secara bebas. Dikarenakan *software* ini merupakan suatu karya yang diciptakan oleh suatu kelompok atau seseorang, maka hal ini berkaitan erat dengan Hak Cipta. Dekatnya kaitan tersebut karena *software* yang tercipta tentunya menggunakan banyak ide dan pikiran untuk membuatnya. *Software* merupakan karya intelektual seseorang atau kelompok yang dalam kelahirannya memerlukan banyak pengorbanan mulai dari waktu, tenaga, dan pikiran yang mana sebanding dengan besarnya pengeluaran atau biaya yang

¹"Arti kata perangkat lunak - KBBI Daring," diakses 24 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/perangkat%20lunak>.

diperlukan.²

Menurut lembaga internasional yang mengatur mengenai hak kekayaan internasional, WIPO, HKI sebagai “*Hak Kekayaan Intelektual ialah mengacu pada hasil pikiran dari seseorang yang meliputi: invensi, karya sastra dan seni, simbol, nama, citra dan desain yang kemudian digunakan di dalam keperluan perdagangan.*”³

Software atau program komputer merupakan bagian dari Hak Cipta dalam naungan Hak Kekayaan Intelektual yang diakui dan dilindungi oleh hukum sebagaimana yang disebutkan pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dalam Pasal 40 huruf (s).⁴ Program komputer dianggap memenuhi syarat untuk dilindungi dengan hak cipta karena *software* merupakan ekspresi nyata serta asli dari pencipta program komputer. Karya *software* ini dimasukkan ke dalam kategori karya tulis. Hal tersebut dikarenakan *Source code* dari program komputer dianggap sebagai suatu karya berupa tulisan yang dapat dibaca oleh manusia sebagai perwujudan dari ide oleh pencipta program tersebut.⁵

Akan tetapi, meskipun telah ada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang telah

²Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*, Cet. 1. (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1995), hlm. 56.

³“What Is Intellectual Property (IP)?,” diakses 24 Agustus 2022, <https://www.wipo.int/about-ip/en/index.html>.

⁴Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” Jakarta, 2014, hlm. 19.

⁵Tomi Suryo Utomo, *Hak kekayaan Intelektual (HKI) Di Era Global: Sebuah Kajian Kontemporer*, Ed. 1., cet. 1 (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 85.

mengatur, nyatanya masih banyak terjadi pelanggaran hak cipta, terutama perbuatan pembajakan *software*. Berdasarkan statistik yang disampaikan oleh *Business Software Alliance* (BSA), tingkat pemakaian terhadap *software* bajakan yang dilakukan oleh perusahaan di Indonesia pada tahun 2019 mencapai angka 83%. Merupakan negara dengan tingkat pembajakan *software* paling tinggi apabila dibandingkan dengan negara Asia Tenggara lainnya. Tingginya tingkat pembajakan *software* tersebut tentu memprihatinkan, menggambarkan bahwa masih kurangnya kesadaran hukum bahkan oleh pemilik bisnis ataupun perusahaan.⁶ Padahal telah disebutkan dengan tegas dalam Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 bahwa: “Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.”

7

Berbeda dari Hukum Positif yang dengan jelas telah menyusun peraturan mengenai hak cipta yang diwujudkan dalam Undang-Undang, Hukum Islam tidak mengatur dengan jelas mengenai hak cipta. Terlebih lagi *Software* dan hak cipta merupakan istilah kontemporer yang baru muncul di zaman kini. Selain itu, juga terdapat perdebatan apakah hak cipta ini merupakan bagian dari harta atau tidak dikarenakan hak cipta bukan merupakan suatu benda atau harta yang bisa dilihat atau diraba, permasalahan tersebut tentu mempengaruhi

⁶jnp, “83 Persen Perusahaan Indonesia Pakai Software Bajakan,” teknologi, diakses 22 Agustus 2023, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191024124924-185-442522/83-persen-perusahaan-indonesia-pakai-software-bajakan>.

⁷Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” hlm.9.

hukum dari hak cipta tersebut.

Di tengah kebingungan tersebut, pada tahun 2003 MUI mengeluarkan fatwa terkait hak cipta. Pada fatwa tersebut, dasar hukum yang Majelis Ulama Indonesia gunakan dalam fatwa tersebut di antaranya ialah ayat-ayat mengenai larangan memakan harta sesamanya dan larangan dari mengambil hak orang lain. Ayat yang digunakan di antaranya ialah dalam Q.S. an-Nisa (4) : 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ جَارَةً عَن تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.”⁸

Serta pada Q.S. al-Syu'ara (26) : 183:

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْثَبُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan.”⁹

Dengan dasar ayat-ayat tersebutlah MUI menganggap bahwa Hak Cipta dapat dianggap sebagai *huquq maliyyah* (hak kekayaan) sehingga dilindungi oleh hukum (*mashun*) selayaknya terhadap permasalahan *mal* (kekayaan).¹⁰ Tidak hanya itu, MUI juga menetapkan bahwa segala Tindakan atau

⁸*Al-Qur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya* (Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019), hlm. 112.

⁹*Al-Qur'an Kementerian Agama RI, Al-Qur'an dan terjemahannya*, hlm. 537.

¹⁰Majelis Ulama Indonesia, “Fatwa MUI No. 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta,” Jakarta, 2003, hlm. 7.

pelanggaran atas hak cipta adalah kedzaliman, dan dalam hal ini dijelaskan bahwa MUI tidak memberikan pengecualian.

Sebagaimana yang dijelaskan di atas diketahui bahwa menurut MUI, hak cipta seakan adalah sesuatu yang mutlak dan tidak bisa dilanggar. Hal ini tentu berbeda dari yang disebutkan dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. Dalam Undang-Undang ini, pelanggaran terhadap hak cipta juga dilarang, akan tetapi masih terdapat kelonggaran dan pengecualian mengenai jenis perbuatan yang tidak tergolong kedalam pelanggaran hak cipta seperti dibolehkannya pemakaian suatu ciptaan tanpa izin untuk kepentingan ceramah, pendidikan, pengajaran, penelitian, dan sejenisnya.

Perbedaan sebagaimana disebutkan sebelumnya tentunya menarik diteliti guna menemukan batasan dan toleransi dalam pelanggaran hak cipta menurut perspektif Hukum Islam. Hal ini nantinya akan menjadi penentu yang mempengaruhi perbedaan hukum dalam menggunakan *software* bajakan antara Hukum Positif dan Hukum Islam.

Melihat pada realita permasalahan tersebut, penulis memandang perlu untuk melakukan penelitian mendalam mengenai permasalahan tersebut dan dituangkan dalam karya ilmiah disebut skripsi. dengan judul : **“Hukum Menggunakan *Software* Bajakan Untuk Bekerja (Studi Komparatif Hukum Positif dan Hukum Islam)”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan konteks masalah yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hukum menggunakan *software* bajakan untuk bekerja menurut Hukum Positif dan Hukum Islam ?
2. Apa saja persamaan dan perbedaan hukum dalam penggunaan *software* bajakan untuk bekerja menurut Hukum Positif dan Hukum Islam ?

C. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menjawab berdasarkan rumusan masalah yang diajukan. Dengan demikian tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hukum penggunaan *software* bajakan untuk bekerja menurut Hukum Positif dan Hukum Islam.
2. Untuk mengetahui persamaan dan perbedaan hukum dalam penggunaan *software* bajakan untuk bekerja menurut Hukum Positif dan Hukum Islam.

D. Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan berguna untuk:

1. Kepentingan studi ilmiah sebagai terapan ilmu kesyariahan, terkhusus kepada prodi Perbandingan Mazhab dalam masalah hak dan harta terhadap persoalan kontemporer.

2. Sebagai bahan rujukan bagi penelitian lain dalam masalah ini dari aspek lain dan bahan acuan bagi kalangan civitas akademika.
3. Sebagai bahan khazanah kepustakaan Fakultas Syariah dan Perpustakaan UIN Antasari Banjarmasin.
4. Sebagai karya ilmiah untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi sekaligus meraih gelar sarjana hukum.

E. Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahpahaman makna dalam pemilihan judul topik penelitian dan meminimalkan kesalahan dalam pemahaman penelitian, maka perlu dijelaskan definisi operasional agar penelitian ini lebih fokus:

1. Hukum adalah seperangkat aturan yang secara resmi dianggap mengikat dan dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah.¹¹ Pada penelitian ini, hukum merujuk kepada aturan yang ada pada Negara Indonesia dan juga syariat Islam yang berlandaskan pada Undang-Undang dan Syariat Islam. Hukum dalam penelitian ini mengacu kepada penjelasan terhadap suatu perbuatan untuk mengetahui apakah perbuatan tersebut terindikasi melanggar aturan hukum atau tidak.
2. *Software* atau perangkat lunak adalah program yang berfungsi sebagai media penghubung antara pengguna dan perangkat keras (*hardware*).

¹¹Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, “KBBI Daring,” 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/hukum>.

Software bisa juga dikatakan sebagai "penerjemah" perintah yang digunakan oleh pengguna komputer untuk dapat diproses atau dijalankan oleh perangkat keras (*Hardware*).¹²

3. Bajakan, sebutan untuk hasil dari pelanggaran hak cipta, dalam konteks ini yaitu *software* yang diperoleh dengan cara merusak atau memodifikasi dari *software* asal untuk bisa digunakan dengan bebas secara ilegal atau tanpa mendapat izin penggunaan (lisensi) dari *software* tersebut.¹³
4. Bekerja adalah melakukan suatu pekerjaan (perbuatan), atau berbuat sesuatu.¹⁴ Dalam penelitian ini, bekerja yang dimaksud ialah perbuatan untuk mencapai hasil tertentu untuk memperoleh keuntungan ekonomi atau penghasilan yang tidak melanggar syariat.
5. Studi Komparatif adalah berkenaan atau berdasarkan perbandingan.¹⁵ Dalam hal ini ialah membandingkan kedua pandangan hukum antara hukum positif dan hukum Islam terhadap hukum penggunaan *software* bajakan.

¹²Wilman Rahman dan Farhan Alfaizi, "Mengenal Berbagai Macam Software," *Serpong*, 2014, hlm. 3.

¹³Basrul Abdul Majid, Sari Vivianie, dan Bustami Yusuf, "Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry," *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi* 2, no. 1 (22 Maret 2018): hlm. 40.

¹⁴Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI Daring," 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/bekerja>.

¹⁵Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, "KBBI Daring," 2016, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/komparatif>.

6. Hukum Positif ialah seperangkat peraturan yang berlaku dalam masa dan pada tempat tertentu, yang masih berlaku hingga saat ini. Hukum Positif merujuk kepada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang disusun dengan pertimbangan bahwa ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, telah berkembang begitu cepat sehingga diperlukan adanya perlindungan dan kepastian hukum bagi seorang pencipta, pemegang Hak Cipta, dan pemilik Hak Terkait.¹⁶
7. Hukum Islam ialah kumpulan aturan dan ketentuan berdasarkan wahyu Allah dan Sunnah Rasulullah mengenai perbuatan manusia yang sudah *mukallaf* serta diakui dan dipercaya berlaku dan mengikat untuk setiap umat Islam.¹⁷ Hukum Islam pada penelitian ini mengacu kepada Fatwa dari Majelis Ulama Indonesia Nomor 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta serta pendapat Ulama terkait seperti Wahbah az-Zuhaili dan Fathi al-Duraini .

F. Kajian Pustaka

1. Penelitian dengan judul Tindak Pidana Penggunaan Software Komputer Bajakan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam yang ditulis oleh Saiful Aris Munandar, Arifin Abdullah, dan Rispalman dari Universitas Islam

1. ¹⁶Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” hlm.

¹⁷Ngainun Naim, *Sejarah pemikiran hukum Islam*, (Yogyakarta: Teras, 2009), hlm. 16.

Negeri Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2021.¹⁸ Penelitian ini berfokus kepada pembahasan penggunaan *software* komputer bajakan secara umum, baik penggunaan untuk kepentingan pribadi dan pengembangan teknologi maupun penggunaan secara komersil. Dalam pembahasan hukum positif menggunakan dasar UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang dibahas secara umum dan tidak terfokus kepada Pasal dari Undang-Undang ini. Penelitian ini juga membahas hukum menggunakan *software* komputer bajakan dari perspektif hukum Islam. Namun dibahas secara umum dengan berdalil pada Al-Qur'an dan Sunnah. Namun penelitian ini tidaklah sama dengan penelitian yang penulis garap, karena penulis meneliti hukum menggunakan *software* komputer bajakan secara mendalam berdasarkan UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Fatwa No. 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta, pendapat beberapa ulama, serta membahas mengenai dasar hukum serta pertimbangan dari penetapan Fatwa MUI tentang Hak Cipta. Selain itu, penulis hanya terfokus kepada penggunaan *software* komputer bajakan untuk bekerja dalam keperluan yang bersifat komersil.

¹⁸Saiful Aris Munandar, Arifin Abdullah, dan Rispalman Rispalman, "Tindak Pidana Penggunaan Software Komputer Bajakan Dalam UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam," *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana dan Politik Hukum* 10, no. 2 (19 November 2021): 238.

2. Penelitian dengan judul *Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry* yang ditulis oleh Basrul, Sari Vivianie, dan Bustami Yusuf Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun 2018.¹⁹ Penelitian ini merupakan penelitian lapangan yang berfokus kepada kesadaran penggunaan *software* bajakan di kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry. Selain terfokus kepada penelitian lapangan, penelitian ini juga sedikit menyinggung mengenai hukum menggunakan *software* bajakan menurut perspektif hukum positif dan hukum Islam. Akan tetapi, penelitian ini sangatlah berbeda dengan penelitian yang penulis tulis karena dalam penelitian ini tidak membahas mengenai hukum menggunakan *software* komputer bajakan secara mendalam, sedangkan penulis membahas secara umum mengenai hukum menggunakan *software* komputer bajakan tanpa dibatasi dengan sampel atau lingkup tertentu. Tidak hanya itu, sumber hukum yang dipegang sebagai acuan dari penelitian ini adalah Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan Fatwa Musyawarah Nasional VII MUI No.1 Tahun 2005, berbeda dengan penelitian yang penulis tulis yang menggunakan dasar hukum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Fatwa MUI No. 1 Tahun 2003, serta pendapat beberapa ulama.

¹⁹Abdul Majid, Vivianie, dan Yusuf, “Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa FTK UIN Ar-Raniry.”

3. Penelitian dengan judul Kesadaran Hukum Penggunaan Software Bajakan Oleh Pelaku Usaha Jasa Instalasi Software Di Malang yang ditulis oleh Muhammad Afif Mafazi Mahasiswa Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.²⁰ Penelitian ini membahas mengenai adanya beberapa kalangan penyedia jasa Instalasi *software* bajakan terutama *software windows* di Malang. Dalam penelitian ini, juga menyinggung secara umum mengenai pembahasan terhadap *software*. Pembahasan ini cukup berbeda dengan penelitian yang akan penulis tulis terutama mengenai metode yang digunakan karena penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif yang mana sumber datanya berdasarkan pada responden yang diambil dengan metode mewawancarai para pelaku jasa instalasi. Penelitian ini juga tidak membahas mengenai hukum penggunaan *software* komputer bajakan dan hanya membahas mengenai *software* secara umum seperti pengertian, jenis-jenis *software* dan bahaya penggunaan *software* bajakan. Sedangkan penelitian dari penulis terfokus pada hukum dari penggunaan *software* bajakan.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

²⁰Muhammad Afif Mafazi, "Kesadaran Hukum Penggunaan Software Bajakan Oleh Pelaku Usaha Jasa Instalasi Software Di Malang," *Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang*, 2021, 112.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*) yang bersifat normatif. Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, penelitian hukum normatif dilakukan dengan cara mensurvei dokumen-dokumen kepustakaan atau data sekunder terhadap objek penelitian seperti penelitian tentang asas-asas hukum, penelitian tentang sistem-sistem hukum, penelitian tentang derajat harmonisasi vertikal dan horizontal, perbandingan hukum dan sejarah hukum.²¹

Penelitian normatif ini dilakukan dengan mengkaji sumber hukum, buku-buku, dan dokumen kepustakaan lainnya yang berhubungan dengan judul penelitian yaitu hukum menggunakan *software* bajakan untuk bekerja menurut hukum positif dan hukum Islam.

2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif, yaitu penelitian yang berusaha menjawab permasalahan yang ada dengan menggambarkan, menguraikan, dan menelaah aspek-aspek yang terkait seperti bahan hukum yang berlaku yaitu Undang-Undang dan Fatwa MUI yang kemudian dianalisis dan diinterpretasikan.

3. Bahan Hukum

²¹Soekanto Soerjono and Mamudji Sri, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Ed. 1., cet. 18. (Depok: Rajawali Pers, 2018), hlm. 13-14.

Bahan hukum adalah segala asas, peraturan, dan prosedur hukum yang bersifat teknis, baik berupa peraturan perundang-undangan, dokumen, catatan, dan keterangan hukum tertulis lainnya yang dapat digunakan untuk keperluan peninjauan hukum.

Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yaitu sebagai berikut:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer ialah bahan hukum yang digunakan sebagai acuan utama. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini ialah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Fatwa MUI Nomor 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu* oleh Wahbah az-Zuhaili, *Haqq al-Ibtikar fi al-Fiqh al-Islami al-Muqarran* oleh Fathi al-Duraini.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah sumber literatur atau referensi yang sifatnya memperjelas atau menjabarkan dari sumber hukum primer, seperti : 1) *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global : Sebuah Kajian Kontemporer* oleh Tomi Suryo Utomo, 2) *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)* oleh OK. Saidin, 3) *HKI, Hukum Islam, & Fatwa MUI* oleh Aunur Rohim Faqih dkk, 4) *Kaidah-kaidah fikih: kaidah-kaidah hukum islam dalam menyelesaikan masalah-masalah yang praktis* oleh H. A. Djazuli, 5) *Hak cipta di internet: aspek hukum dan*

permasalahannya di Indonesia oleh Budi Agus Riswandi, 6) *Teori hak, harta, dan istislahi serta aplikasinya dalam fikih kontemporer* oleh Fauzi, serta beberapa kitab dan buku lainnya.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum penunjang yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun sekunder yaitu Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dan kamus bahasa asing (arab atau inggris).

4. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu :

- a. Penulis mencari dan memperoleh bahan hukum secara langsung dari situs atau *website* resmi badan pemerintahan serta MUI untuk mendapat dokumen seperti Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dan Fatwa MUI No.1 Tahun 2003.
- b. Survey Kepustakaan, yaitu penulis menghimpun data berupa sejumlah dokumen di perpustakaan atau tempat lainnya baik berupa buku-buku dain lainnya guna dijadikan sebagai bahan penunjang dalam penelitian ini.
- c. Studi Literatur, yaitu dengan mengkaji dan mempelajari bahan-bahan perpustakaan yang ada kaitannya dengan objek penelitian seperti buku, jurnal dan skripsi terdahulu.

5. Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum merupakan bagian dari penelitian berupa pendalaman materi serta pengkajian atau telaah terhadap hasil dari pengolahan bahan hukum. Metode analisis data yang digunakan adalah metode analisis komparatif, yaitu dari bahan hukum yang telah diperoleh yaitu UU No. 28 Tahun 2008 dan Fatwa MUI No.1 Tahun 2003 kemudian dibandingkan baik persamaan maupun perbedaan terhadap hukum dalam menggunakan *software* bajakan untuk bekerja.

H. Sistematika Penulisan

Demi meningkatkan daya pemahaman terhadap hasil penelitian sehingga sesuai dengan pedoman penulisan skripsi yang ada serta menghasilkan sajian data dan informasi yang terarah. Penulis memaparkan hasil penelitian ini yang kemudian disusun menjadi lima bab. Berikut adalah sistematika penulisannya :

Pada bagian awal berisi pendahuluan, bab ini terdiri dari beberapa sub bab sebagai berikut : latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, signifikansi penelitian, definisi operasional, kajian pustaka, metode penelitian dan sistematika penulisan. Dalam bab ini, penulis menjelaskan konteks masalah yang menjadi fokus karya ilmiah, merinci langkah-langkah sistematis yang diambil dalam penelitian, serta merumuskan pertanyaan penelitian dan pentingnya penulisan tersebut.

Pada bab yang kedua merupakan deskripsi umum, membahas mengenai isi dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dan Fatwa MUI No. 1 Tahun 2003 yang berkenaan mengenai Hak Cipta. Serta dijelaskan beberapa teori dasar, serta pembahasan umum yang menunjang serta berkaitan erat terhadap permasalahan, teori tersebut bersumber dari beberapa literatur serta beberapa sumber kredibel lainnya guna menjadi landasan teori dalam menjawab rumusan masalah.

Bab ketiga yaitu kajian dan pemetaan pokok pembahasan. Pada bab ini dijelaskan masalah yang diteliti. Pada bagian ini disebutkan dan dijelaskan beberapa aturan hukum yang berlandaskan pada Undang-Undang maupun dalil dari Al-Qur'an maupun hadits serta pendapat ulama terkait materi pelanggaran hak cipta, penggunaan *software* bajakan, perampasan hak orang lain, dan lain-lain.

Bab keempat yaitu analisis dan pembahasan. Pada bab ini dijelaskan mengenai hukum menggunakan *software* bajakan untuk bekerja menurut Undang-Undang dan Fatwa MUI serta analisis perbandingannya. Berdasarkan bahan hukum yang sudah ada, kemudian dibahas dan dianalisis dengan metode analisis komparatif sebagaimana dijelaskan pada bab pertama, sehingga didapatkan jawaban atas rumusan masalah yang telah diajukan pada penelitian ini.

Bab kelima merupakan kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah diteliti dan saran kepada beberapa pihak yang berkaitan dengan penelitian ini.