BAB IV

PENYAJIAN DAN ANALISIS DATA

A. Penyajian Data

Berdasarkan hasil wawancara langsung penulis yang lakukan kepada para informan tentang praktik jual beli perangkat lunak hasil *crack* di Kota Banjarmasin, maka diperoleh 10 (sepuluh) kasus yang diuraikan sebagai berikut:

1. Kasus I

   a. Identitas Informan

      Nama : Hanafi

      Umur : 30 Tahun

      Alamat : Banjarmasin

      Pekerjaan : Pedagang Komputer

   b. Uraian Kasus

      Hanafi adalah pemilik toko komputer yang menjual berbagai macam perangkat keras dan perangkat lunak, dia berjualan sejak tahun 2011. Sejak tokonya dibuka, Hanafi menjual perangkat lunak asli. Di samping itu, dia juga menjual perangkat lunak hasil *crack*. Perangkat lunak tersebut dia dapatkan dari hasil *download* dan membeli *online*. Perangkat lunak yang dijual adalah *Windows*, mulai dari *Windows XP*, *Windows 7, Windows 8* dan lain lain. *Windows* dihargai Rp.30.000 sampai Rp.40.000 setiap kali *install* ulang dan sudah termasuk beberapa perangkat

lunak lain hasil *crack* seperti *Microsoft Office, Music Player, Video Player* dan lain-lain. Di toko Hanafi, perangkat lunak yang paling laku adalah *Windows 7 Windows 8.* Setiap bulan, Hanafi bisa menjual 3 sampai 5 *Windows 7* dan *Windows 8.*

Hanafi menjual perangkat lunak hasil *crack* ini dikarenakan permintaan dari masyarakat, sekarang hampir semua lapisan masyarakat mempunyai komputer atau *notebook,* dengan itu masyarakat sangat membutuhkan perangkat pendukung untuk mengoperasikan komputer atau *notebook,* yaitu dengan meng*install Windows* sebagai perangkat lunak dasar. Karena harga asli *Windows* sangat mahal, maka cukup memberatkan bagi kalangan masyarakat menengah kebawah untuk membelinya. Hanafi juga pernah menjual perangkat lunak asli namun tidak laku karena masyarakat lebih memilih perangkat lunak dengan harga murah. Jadi, inilah yang mendorong penjual untuk menjual perangkat lunak hasil *crack.*

Hanafi mengetahui tentang lisensi perangkat lunak tersebut harus didapatkan secara resmi dari *developer*, akan tetapi karena permintaan masyarakat yang membutuhkan perangkat lunak dengan harga murah maka dia tetap menjual perangkat lunak hasil *crack* tersebut.[1]

2. Kasus II

a. Identitas Informan

Nama : Ifan (Penjual)

[1]HanafI, Pemilik Toko Komputer, *Wawancara Pribadi,* Banjarmasin, 25 Nopember 2016.

Umur : 20 Tahun

Alamat : Kayu Tangi

Pekerjaan : Mahasiswa/Usaha Komputer

b. Uraian Kasus

Ifan, mahasiswa di sebuah perguruan tinggi swasta, menjual perangkat lunak hasil *crack* sejak tahun 2012 sebagai usaha sampingan. Dia menjual berbagai macam perangkat lunak, seperti *Windows 7, Windows 8, Photoshop, CorelDraw* dan lain sebagainya. Perangkat lunak tersebut di*download* dari *internet* dari berbagai macam situs. Perangkat lunak tersebut dihargai *Windows XP* Rp.25.000/komputer, *Windows 7, Windows 8, Windows 8.1* Rp.30. 000/ komputer, *Photoshop* Rp.15.000 dan lain lain.

Ifan mengetahui kalau perangkat lunak lunak yang dia jual adalah dengan lisensi yang tidak resmi dan termasuk perbuatan melanggar hukum, akan tetapi faktor ekonomi dan permintaan masyarakatlah yang mendorong penjual memberikan atau menjual perangkat lunak dengan *crack*. Karena, jika perangkat lunak tersebut tidak dipasang *crack* maka fitur-fitur di perangkat lunak tersebut tidak bisa digunakan sepenuhnya.[2]

3. Kasus III

a. Identitas Informan

Nama : Rikky

Umur : 19 Tahun

[2]Ifan, Penjual Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Sungai Tabuk, 4 Desember 2016.

Alamat : Kuripan

Pekerjaan : Pelajar

b. Uraian Kasus

Rikky sering membeli perangkat lunak hasil *crack*. Dia biasa membeli perangkat lunak *Windows* untuk *notebook*nya. Karena kadang-kadang *Windows* di*notebook*nya sering *error* atau rusak, maka dia sering meng-*install* ulang *Windows*-nya dengan yang baru. Karena sering meng*install Windows*, maka dia lebih memilih *Windows* yang harga terjangkau dibandingkan dengan *Windows* yang asli dengan harga mahal. Harga *Windows* yang dia beli biasanya adalah Rp. 30.000, dia merasa tidak ada masalah dengan *Windows* hasil *crack* yang selama ini dia pakai untuk *notebook*nya.

Rikky mengetahui kalau perangkat lunak yang dia pakai telah dipasangi lisensi tidak resmi, akan tetapi dia sangat membutuhkan perangkat lunak tersebut untuk *notebook*nya dan juga harga perangkat lunak dengan *crack* tersebut harganya sangat terjangkau.[3]

4. Kasus IV

a. Identitas Informan

Nama : M. Rizky

Umur : 20 Tahun

Alamat : Kayu Tangi

Pekerjaan : Karyawan

[3]Rikky, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Sungai Tabuk, 15 Desember 2016.

b. Uraian Kasus

M. Rizky membeli perangkat lunak hampir setiap 3 sampai 4 bulan sekali dan perangkat lunak yang dia beli adalah *Windows* untuk keperluan komputer yang dia miliki, yaitu untuk bermain *game,* menonton film dan sebagainya. Jika komputernya tidak di*install Windows* maka tidak akan bisa digunakan. Harga *Windows* yang dia beli biasanya Rp.25.000 untuk *Windows XP,* dan Rp.30.000 untuk *Windows 7* dan *Windows 8*

Selama menggunakan komputer, dia tidak merasa bermasalah dengan *Windows* yang dia beli. Alasan dia membeli *Windows* dari Ifan dikarenakan harganya jauh lebih murah dan Rizky mengetahui bahwa perangkat lunak yang dia beli itu lisensinya tidak resmi dan menurutnya karena faktor ekonomi yang tidak memadai maka tidak masalah membeli perangkat lunak hasil *crack.*[4]

5. Kasus V

a. Identitas Informan

Nama : Rafliansyah

Umur : 19 Tahun

Alamat : Jalan A. Yani Km. 6

Pekerjaan : Pelajar

b. Uraian Kasus

Rafliansyah sering membeli *game* hasil *crack* untuk komputernya. Dia membeli *game* yang sudah di*crack,* sehingga dia tidak perlu lagi untuk

[4]M. Rizky, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Sungai Tabuk, 28 Desember 2016.

membeli lisensi game tersebut secara resmi dari *developer*. *Game* yang biasa dia beli adalah *Pro Evolution Soccer, Far Cry, Dread Out* dan lain sebagainya dengan harga Rp.20.000/*game*.

Pemilihan *game* yang sudah di*crack* dikarenakan harganya jauh lebih murah. *Game* hasil *crack* tersebut dalam *gameplay*nya tidak terdapat masalah, akan tetapi ada sedikit kekurangan dan kerugian, yaitu tidak bisa meng*update* versi *game* tersebut ke *versi* yang lebih baru.

Rafli mengetahui kalau *game* dengan *crack* yang dia beli adalah termasuk perbuatan melanggar hukum, akan tetapi menurut dia membeli *game* dengan *crack* tersebut tidak masalah, karena *developer game* terlalu mahal memberikan harga untuk sebuah *game* dan terlalu mencekik masyarakat dengan harga yang ditawarkan.[5]

6. Kasus VI

a. Identitas Informan

Nama : M. Suriyani

Umur : 19 Tahun

Alamat : Pekapuran

Pekerjaan : Desain Grafis

b. Uraian Kasus

M. Suriyani biasa membeli perangkat lunak untuk pekerjaannya sebagai desain grafis. Dia memerlukan perangkat lunak seperti *Photoshop*, *Corel Draw* dan lain sebagainya untuk keperluan pekerjaan tersebut.

[5]Rafliansyah, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Banjarmasin, 5 Januari 2017.

Harga perangkat tersebut adalah Rp.15.000/CD, dalam 1 CD biasanya terdapat beberapa perangkat lunak. Dia lebih memilih perangkat lunak hasil *crack* dibandingan dengan yang *original* karena harganya sangat murah.

Menurut dia, antara perangkat lunak hasil *crack* dan *original* tidak ada perbedaan dalam segi fitur. Hampir semua fitur yang dia butuhkan dapat berjalan sesuai dengan keinginan. Jadi, dia merasa sangat diuntungkan dengan adanya perangkat lunak hasil *crack*. Kerugian dari perangkat lunak tersebut adalah tidak dapat meng*update* ke versi yang lebih baru.

Suriyani sama sekali tidak menghiraukan masalah hukum perangkat lunak hasil *crack* yang dia beli dan dia merasa tidak masalah dengan masalah ini karena dia sangat membutuhkan perangkat lunak tersebut untuk pekerjaannya.[6]

7. Kasus VII

   a. Identitas Informan

      Nama : Rahmadi

      Umur : 24 Tahun

      Alamat : Kuripan

      Pekerjaan : Swasta

[6]M. Suriyani, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Sungai Lulut, 7 Januari 2017.

b. Uraian Kasus

Rahmadi pernah beberapa kali membeli perangkat lunak hasil *crack.* Perangkat tersebut dia gunakan untuk merekam musik ke laptopnya untuk itu diperlukan perangkat lunak khusus, yaitu *Studio One, FL Studio* dan lain sebagainya. Dia membeli perangkat lunak tersebut seharga Rp.15.000/CD.

Alasan Rahmadi membeli perangkat lunak hasil *crack* karena dia tidak mengetahui tempat penjual perangkat lunak asli. Menurut Rahmadi fungsi dan kinerja perangkat lunak *crack* yang dia gunakan tidak ada masalah, semua fitur yang dia butuhkan dapat berfungsi dengan baik. Dengan adanya perangkat lunak hasil *crack* tersebut, maka menurut dia sangat terbantu dan Rahmadi menghiraukan hukum tentang perangkat lunak berlisensi tidak resmi ini.[7]

8. Kasus VIII

a. Identitas Informan

Nama : Aang Rohyadi, SP.d

Umur : 25

Alamat : Banjarmasin

Pekerjaan : Guru

b. Uraian Kasus

Aang Rohyadi sering membeli perangkat lunak *(game)* hasil *crack.* Dia biasanya membeli perangkat lunak berjenis *game*, seperti *Pro*

[7]Rahmadi, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Kuripan, 8 Januari 2017.

Evolution Soccer, Call of Duty dan lain sebagainya. Aang membeli dengan seharga Rp.15.000 sampai Rp.20.000/*game*. Aang membeli itu untuk keperluan hiburan dan dia merasa tidak dirugikan dengan adanya *game* dengan hasil *crack* tersebut.

Menurut Aang, harga *game* dengan lisensi resmi sangatlah tidak terjangkau, sedangkan *game* untuk komputer sangat banyak dan tidak mungkin membeli *game* yang banyak tersebut dengan lisensi yang resmi karena harga untuk satu buah *game* saja sangat mahal.

Terhadap apa yang dilakukan oleh penjual, menurut Aang mereka tidak ada masalah, karena mereka mendapatkan perangkat lunak tersebut dengan cara men*download* terlebih dahulu dan men*download* juga membutuhkan modal, sehingga tidak ada yang perlu dipermasalahkan. Dengan harga yang murah dari *developer* aslinya, itu dianggap sebagai imbalan jasa untuk penjual.

Aang Rohyadi menyadari bahwa *game* yang dia beli tersebut berlisensi tidak resmi, akan tetapi karena kebutuhan maka dia merasa tidak masalah dengan hal ini.[8]

9. Kasus IX

   a. Identitas Informan

      Nama : Hendri Putra Faridana

      Umur : 23 Tahun

[8] Aang Rohyadi, SP.d., Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Banjarmasin, 15 Januari 2017.

Alamat : Kayu Tangi

Pekerjaan : Mahasiswa

b. Uraian Kasus

Hampir setiap 6 bulan sekali Hendri membeli perangkat lunak hasil *crack*. Dia biasa membeli perangkat lunak berupa *Windows* dan aplikasi lainnya seperti IDM (*Internet Download Manager), Adobe Photoshop, Adobe Corel Draw* dan lain sebagainya. Hendri biasa meng*install* ulang *Windows* karena kinerja komputernya sudah mulai lambat. Harga setiap kali *install* ulang adalah Rp.20.000 sudah termasuk beberapa perangkat lunak lain didalamnya seperti pemutar musik, pemutar video, *anti virus* dan lain sebagainya.

Hendri merasa sedikit kerugian adalah ketika beberapa perangkat lunak kehabisan masa percobaannya selama 30 hari, karena ketika sebuah perangkat lunak kehabisan masa percobaannya maka akan selalu muncul *notifikasi* (pemberitahuan) untuk membeli atau mengaktifkan perangkat lunak terebut secara resmi, sehingga dengan adanya *notifikasi* itu sangatlah mengganggu.

Menurut Hendri karena faktor ekonomi dia membeli perangkat lunak dengan *crack,* karena terutama harganya sangat murah dan mudah didapatkan. Sedangkan masalah hukum perangkat lunak dengan *crack* ini Hendri tidak terlalu mempersalahkan, karena menurutnya untuk harga satu

perangkat lunak resmi terkadang harganya sangat mahal sedangkan perangkat lunak tersebut sangatlah diperlukan oleh orang banyak.[9]

10. Kasus X

a. Identitas Informan

Nama : Maulana

Umur : 18 Tahun

Alamat : Teluk Dalam

Pekerjaan : Pelajar

b. Uraian Kasus

Maulana beberapa kali membeli perangkat hasil *crack.* Dia biasa membeli perangkat lunak untuk keperluan rekaman musik. Perangkat lunak yang dia beli antara lain adalah *EZDrummer*, *Kontakt*, *Real Guitar* dan lain sebagainya. Harga perangkat lunak yang dia beli adalah Rp.40.000/CD. Dalam satu CD terdapat bermacam-macam perangkat lunak beserta masing-masing *crack*nya.

Selama memakai perangkat lunak dengan *crack,* dia merasa tidak ada masalah, semua perangkat lunak berjalan dengan normal. Menurut Maulana, dia selama ini tidak mengetahui bahwa perangkat lunak yang dia gunakan adalah perangkat hasil *crack*, sehingga dia mengira perangkat lunak yang dia beli adalah. Sedangkan tentang masalah hukum perangkat lunak hasil *crack*, Maulana tidak terlalu tidak mengetahui hal itu.

[9]Hendri Putra Faridana, Pembeli Perangkat Lunak, *Wawancara Pribadi,* Sungai Lulut, 10 Januari 2017.

Matrik

No.	Nama	Umur	Alamat	Pekerjaan	Gambaran	Faktor Penyebab
1.	Hanafi	30 Tahun	Banjarmasin	Pedagang Komputer	Sejak tokonya dibuka, Hanafiah menjual perangkat lunak asli. Di samping itu, dia juga menjual perangkat lunak hasil *crack*. Perangkat lunak yang dia jual adalah berbagai macam *Windows* dengan harga Rp.30.000 sampai Rp.40.000 setiap kali *install*.	Karena permintaan masyarakat dan pernah menjual perangkat lunak asli namun tidak laku.
2.	Ifan	20 Tahun	Kayu Tangi	Mahasiswa/ Usaha Komputer	Ifan, mahasiswa di sebuah perguruan tinggi swasta, menjual perangkat lunak hasil *crack* sejak tahun 2012 sebagai usaha sampingan. Perangkat lunak yang dia jual antara lain *Windows, Photoshop* dan lain sebagainya.	Karena permintaan masyarakat yang membutuhkan perangkat lunakdengan harga murah
3.	Rikky	19 Tahun	Kuripan	Pelajar	Rikky sering membeli perangkat lunak hasil *crack*. Perangkat lunak yang biasa dia beli adalah *Windows*. Dia membeli *Windows* dari Ifan dengan harga Rp.30.000 setiap kali *install*.	Karena perangkat lunak hasil *crack* harganya murah sedangkan perangkat asli lebih mahal.
4.	M. Rizky	20 Tahun	Kayu Tangi	Karyawan	Hampir setiap 3- 4 bulan sekali, M. Rizky membeli perangkat lunak hasil *crack*. Dia membeli perangkat lunak dari Ifan. Perangkat lunak yang biasa dia beli adalah *Windows 7* dengan harga Rp.30.000 setiap kali *install*.	Karenakan perangkat lunak *crack* harganya jauh lebih murah.
5.	Rafliansyah	19 Tahun	Jl. A. Yani Km. 6	Pelajar	Rafliansyah sering membeli *game* hasil *crack*. *Game* yang dia beli biasanya adalah *Pro Evolution Soccer, Far Cry, Dread Out* dan lain lain dengan harga Rp.20.000/*game*.	Karena perangkat lunak *(game)* hasil *crack* lebih murah.

6.	M. Suriyani	19 Tahun	Pekapuran	Desain Grafis	M. Suriyani biasa membeli perangkat lunak untuk pekerjaannya sebagai desain grafis. Perangkat lunak yang dia beli antara lain *Photoshop* dan *Corel Draw* dengan harga Rp.15.000/CD dari Ifan.	Karena perangkat lunak hasil *crack* harganya sangat murah.
7.	Rahmadi	24 Tahun	Kuripan	Swasta	Rahmadi pernah beberapa kali membeli perangkat lunak hasil *crack*. Dia membeli perangkat lunak untuk merekam musik ke laptopnya. Perangkat lunak yang biasa dia beli adalah *Studio One* dan *FL Studio* dengan harga Rp.15.000/CD.	Karena tidak mengetahui tempat penjual perangkat lunak asli.
8.	Aang Rohyadi	25 Tahun	Banjarmasin	Guru	Aang Rohyadi sering membeli perangkat lunak *(game)* hasil *crack*. *Game* yang biasa dia beli adalah *Pro Evolution Soccer* dan *Call of Duty* dan lain-lain dengan harga Rp.15.000 sampai Rp.20.000/*game.*	Karena harga perangkat lunak *(game)* asli sangat mahal dan yang *crack* harganya murah.
9.	Hendri Putra. F	23 Tahun	Kayu Tangi	Mahasiswa	Hampir setiap 6 bulan sekali Hendri membeli perangkat lunak hasil *crack*. Dia biasa membeli perangkat lunak *Windows* dan *aplikasi* lainnya seperti IDM (*Internet Download Manager)*, *Adobe Photoshop, Adobe Corel Draw* dan lain sebagainya dengan harga Rp.20.000 setiap kali *install.*	Karena perangkat lunak hasil *crack* murah dan mudah didapatkan.
10.	Maulana	18 Tahun	Teluk Dalam	Pelajar	Maulana beberapa kali membeli perangkat hasil *crack.* Dia biasa membeli perangkat lunak *EZDrummer, Kontakt, Real Guitar* dan lain sebagainya dengan harga Rp.40.000/CD.	Tidak mengetahui bahwa perangkat lunak yang dibeli adalah hasil *crack*, karena dibeli di toko komputer besar.

B. Analisis Data

Setelah data diolah dan disajikan yang diperoleh dari hasil wawancara dan observasi yang berkenaan dengan praktik jual perangkat lunak komputer hasil *crack* di kota Banjarmasin, maka selanjutnya adalah analisis data. Penganalisisan dilakukan terhadap hasil yang disajikan dalam penelitian ini.

1. Gambaran Praktik Jual Beli Perangkat Lunak Komputer Hasil *Crack* di Kota Banjarmasin

Dalam penelitian ini terdapat masalah pada barang yang diperjualbelikan, yaitu perangkat lunak. Perangkat lunak di sini memiliki lisensi atau izin khusus jika pihak lain ingin menjual atau memperbanyak produknya. Bila ada orang yang menjual produk yang sama tanpa lisensi dari pihak pemegang paten, maka kepada mereka hanya ada dua pilihan, membayar royalti atau dihukum baik dilarang berproduksi, didenda atau hukum kurungan. Jika konsumen ingin membeli lisensi tersebut secara resmi maka harganya mahal. Karena perangkat lunak yang dimaksud di sini adalah perangkat lunak yang berbayar. Tetapi, karena perangkat lunak sangat dibutuhkan oleh orang banyak, sehingga mendorong terjadinya praktik jual beli perangkat lunak yang telah di*crack* di Kota Banjarmasin dan harganya jauh menjadi lebih murah.

Di zaman industri yang maju seperti saat ini, peng*copy*an sebuah karya apapun bentuknya adalah kerja yang sangat mudah dan murah. Apalagi bila kita bicara teknologi digital. Walaupun banyak undang-undang yang telah dibuat untuk membela pembuat perangkat lunak *(developer)* atau pemilik hak cipta, akan tetapi tetap saja dihiraukan oleh pihak-pihak tertentu.

Dari hasil wawancara dengan para pelaku jual beli perangkat lunak yang telah di*crack* dan observasi penulis di lapangan praktik semacam ini biasa terjadi dan dengan mudah mendapatkan perangkat lunak dengan lisensi tidak resmi. Para penjual perangkat lunak hasil *crack* ini mendapatkan perangkat lunak tersebut dengan cara men*download* dari *internet*, kemudian mereka cari lagi *crack* untuk perangkat lunak yang mereka *download* tadi agar perangkat lunak tersebut menjadi *full version* dan semua fitur-fiturnya dapat berfungsi.

Dari hasil wawancara dengan informan, penulis menemukan 2 (dua) orang penjual perangkat lunak hasil *crack,* yaitu pada kasus I dan II. Dalam kasus ini mereka menjual berbagai macam perangkat lunak seperti *Windows, Photoshop, Corel Draw* dan lain-lain. Mereka melakukan jual beli perangkat lunak hasil *crack* ini telah lama sejak mereka membuka usaha di bidang jual beli komputer.

Sedangkan dari pihak pembeli yang telah penulis temukan, yaitu pada kasus III, IV, V, VI, VII, VIII, IX dan X semuanya mengakui telah membeli perangkat lunak hasil *crack* lebih dari satu kali atau beberapa kali untuk bermacam-macam keperluan. Mereka membelinya pada toko-toko komputer yang banyak bertebaran di seputar Kota Banjarmasin.

2. Faktor-Faktor yang Menyebabkan Terjadinya Praktik Jual Beli Perangkat Lunak Hasil *Crack* di Kota Banjarmasin

Pada masyarakat zaman sekarang, komputer adalah sesuatu yang sangat penting, baik untuk pekerjaan dan lain sebagainya. Di Banjarmasin, komputer diperlukan di kantor-kantor pemerintahan, sekolah-sekolah, perusahaan-perusahaan dan lain lain. untuk menjalankan sebuah komputer maka diperlukan

yang namanya perangkat lunak. Perangkat lunak yang paling penting untuk komputer salah satunya adalah *Windows* karena sebagai perangkat lunak tahap utama dari sebuah komputer.

Untuk membeli perangkat lunak itupun tidaklah sulit, banyak toko-toko komputer berskala kecil yang meyediakan jasa *install* dan menjual CD perangkat lunak tersebut. Bahkan tidak hanya toko-toko besar, para mahasiswa atau orang-orang biasa pun mereka menyediakan perangkat lunak ini.

Sebagian masyarakat di Banjarmasin meng*install* ulang komputer atau *notebook*nya dengan *Windows* yang baru karena alasan kinerja komputer atau *notebook*nya sudah sangat lambat. Tentu jika meng*install* ulang *Windows* maka perangkat lunak lain yang telah ter*install* sebelumnya di komputer atau *notebook* tersebut akan terhapus semua, jadi ketika orang meng*install* ulang *Windows* maka mereka juga akan meng*install* perangkat lunak lain di komputer atau *notebook*-nya, seperti *Microsoft Word, Anti Virus* dan lain sebagainya.

Harga asli sebuah perangkat lunak *Windows* tentu tidaklah murah, akan tetapi di Banjarmasin kita bisa menjumpai toko-toko atau orang-orang yang menyediakan jasa *install* ulang *Windows* dengan harga yang sangat murah. Para penjual mendapatkan *Windows* tersebut dari berbagai macam sumber, ada yang men*download* dari internet dan ada yang membeli dari orang lain, kemudian dia jual lagi dengan cara meng*copy Windows* tersebut ke komputer atau *notebook* pembeli.

Dari hasil wawancara penulis dengan para informan (penjual dan pembeli) ada beberapa faktor yang menyebabkan terjadinya jual beli perangkat lunak hasil

crack ini, di antaranya dilihat dari kasus I, penjual beralasan bahwa pernah menjual perangkat lunak asli namun tidak laku karena pembeli mencari perangkat lunak yang lebih murah, kemudian ia beralih menjual perangkat lunak hasil *crack*. Pada kasus II, penjual beralasan menjual perangkat lunak hasil *crack* karena permintaan masyarakat yang menginginkan harga murah. Pada kasus III, IV, V, VI dan VIII, pembeli membeli perangkat lunak hasil *crack* karena harga perangkat lunak hasil *crack* murah. Pada kasus VII, pembeli membeli perangkat lunak hasil *crack* karena tidak mengetahui tempat penjual perangkat lunak asli. Pada kasus IX, pembeli membeli perangkat lunak hasil *crack* karena murah dan mudah didapatkan, sedangkan pada kasus X, pembeli membeli perangkat lunak hasil *crack* karena tidak mengetahui bahwa perangkat lunak yang dibeli adalah perangkat lunak hasil *crack* dan mengira perangkat lunak tersebut adalah asli karena dibeli di toko komputer besar.

3. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Perangkat Lunak Hasil *Crack* Di Kota Banjarmasin

Praktik jual beli perangkat lunak yang ada di kota Banjarmasin, di mana para penjual menjual perangkat lunak yang telah di*crack* lisensinya sehingga para pembeli dapat menikmati semua fitur-fitur yang ada di perangkat lunak tersebut. Jual beli yang disebutkan disini menurut sifatnya adalah termasuk jual beli barang yang tidak dimiliki, segala sesuatu yang bukan milik kita maka kita tidak diperbolehkan untuk menjualnya sehingga kita benar-benar menguasai barang tersebut atau telah mendapatkan izin penuh dari pemilik asal barang tersebut. Jika kita telah memiliki barang tersebut secara penuh, maka diperbolehkan untuk

menjual barang tersebut kepada siapapun dengan harga yang telah disepakati dan atas persetujuan kedua belah pihak.

Mengenai aturan hukum tentang pelanggaran hak cipta masuk dalam jenis tindak pidana karena berupa pelanggaran terhadap larangan, ialah berbuat sesuatu yang dilarang, pencurian, penggelapan, penipuan. Suatu tindak pidana ekonomi dimasukkan pada peraturan-peraturan hukum pidana Indonesia yang berlaku terhadap tindak pidana baik itu dilakukan di dalam negeri ataupun di luar negeri, dan juga baik dilakukan oleh warga Negara sendiri ataupun oleh warga negara asing. Tindak pidana yang dimaksud adalah tindak pidana kejahatan pelanggaran merek, untuk kepentingan yang dilindungi di sini merupakan kepentingan internasional, jadi bukan khusus. Kepentingan negara Indonesia, oleh karena itu dimasukkan dalam azas penyelenggaraan hukum dunia atau ketertiban hukum dunia *(wereldrechtsoode).*[10]

Hak cipta dalam sejarah Islam awalnya belum pernah dikenal sama sekali. Karya-karya dalam Islam seperti pengarang kitab-kitab, mereka tidak pernah mematenkan karyanya tersebut. Sehingga jika ada yang meniru karyanya maka mereka ikut senang, karena karya mereka bermanfaat untuk orang lain. para pengarang kitab tidak pernah berharap bayaran atau royalti terhadap karyanya tersebut, mereka hanya mengharap pahala dari Allah Swt.

Berbeda dengan zaman sekarang, dimana orang yang menciptakan sesuatu yang dianggap bermanfaat maka akan dipatenkan atau diberikan hak cipta terhadap karyanya tersebut. Jadi orang yang mendaftarkan akan berhak

[10]Sudarto, Hukum Pidana I (Semarang : Yayasan Sudarto Undip, 1990), hlm. 35.

mendapatkan royalti dari siapapun yang meniru atau membuat sebuah karya yang dianggap menjiplak.

Persoalannya berangkat sejak kapan sebuah hak cipta atau produk pemikiran dapat dianggap kekayaan? Pertanyaan ini berkaitan erat dengan anggapan karya sebagai harta, sesuatu benda atau produk intelektual yang pada mulanya belum merupakan harta, jika di kemudian hari muncul manfaatnya dan bernilai *(valued)*, maka ia menjadi harta selama bernilai, memberikan manfaatnya buat manusia, jika hak cipta memudharatkan orang ramai, maka harta itu terhitung harta yang haram secara esensial.[11]

Secara umum, hak atas suatu karya ilmiah, hak atas merek dagang dan logo dagang merupakan hak milik yang keabsahaannya dilindungi oleh syariat Islam dan merupakan kekayaan yang menghasilkan pemasukan bagi pemiliknya.khususnya di masa kini merupakan '*urf*' yang diakui sebagai jenis dari suatu kekayaan dimana pemiliknya berhak atas semua itu. Boleh diperjualbelikan dan merupakan komoditi.[12]

Keputusan *Majma', al-Fiqh al-Islāmī* nomor 43 (5/5) *Mu'tamar* V tahun 1409 H/1988 M tentang *al-Huqūq al-Ma'nawiyyah*:

Pertama: Nama dagang, alamat dan mereknya, serta hasil ciptaan (karang-mengarang) dan hasil kreasi adalah hak-hak khusus yang dimiliki oleh pemiliknya, yang dalam abad modern hak-hak seperti itu mempunyai nilai

[11] Luthfi Assyaukani, Politik, HAM dan Isu-isu Teknologi dalam Fikih Kontemporer (Bandung: Pustaka Hidayah, 1998), hlm.31.

[12] *Qarar Majma', al-Fiqh al-Islāmī* No. 5 pada Muktamar kelima 10-15 Desember 1988 di Kuwait.

ekonomis yang diakui orang sebagai kekayaan. Oleh karena itu, hak-hak seperti itu tidak boleh dilanggar.

Kedua: Pemilik hak-hak non-material seperti nama dagang, alamat dan mereknya, dan hak cipta mempunyai kewenangan dengan sejumlah uang dengan syarat terhindar dari berbagai ketidakpastian dan tipuan, seperti halnya dengan kewenangan seseorang terhadap hak-hak yang bersifat material.

Ketiga: Hak cipta, karang-mengarang dari hak cipta lainnya dilindungi oleh *syara'*. Pemiliknya mempunyai kewenangan terhadapnya dan tidak boleh dilanggar.[13]

Untuk itu Islam sangat menghormati hak milik orang lain/individu. Pengakuan hak milik perseorangan adalah berdasarkan kepada tenaga dan pekerjaan, baik sebagai hasil pekerjaan sendiri ataupun yang diterimanya sebagai harta warisan dari keluarganya yang meninggal, sehingga dalam praktik jual beli perangat lunak haruslah sesuai dengan kaidah atau aturan yang berlaku dimana benda (perangkat lunak) tersebut haruslah telah mendapat izin (lisensi) dari pemiliknya, karena perangkat lunak merupakan bagian dari kekayaan intelektual yang dimiliki haknya sepenuhnya oleh penemunya. Apabila dalam praktik jual beli tersebut pihak pembeli tidak mengetahui hal tersebut maka pihak penjual seharusnya menjelaskannya kepada pembeli.

Untuk menjadikan sahnya jual beli telah lazim harus ada barang yang menjadi obyek jual beli atau yang menjadi sebab terjadinya perjanjian jual beli,

[13] Keputusan Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor: 1/MUNAS VII/MUI/15/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

sedangkan mengenai benda yang dijadikan obyek jual beli ini menurut pendapat ulama harus memenuhi syarat-syarat sebagai berikut:

a. Barang yang diperjualbelikan itu halal.
b. B a r a n g itu ada ditempat, atau tidak ada tapi ada ditempat lain.
c. Barang itu ada manfaatnya.
d. Barang milik si penjual atau di bawah kekuasaanya.
e. Barang itu hendaklah diketahui oleh pihak penjual dan pembeli dengan jelas, baik zatnya, bentuknya dan kadarnya, maupun sifat-sifatnya.

Dari syarat-syarat di atas maka penulis ingin memberikan penjelasan terkait syarat-syarat tersebut:

1) Barang yang diperjualbelikan halal, dalam hal ini adalah perangkat lunak komputer maka tidak ada masalah, karena perangkat lunak komputer tidak termasuk benda kotor atau najis. Dengan demikian syarat pertama terpenuhi dan tidak menjadi masalah.
2) Barang itu ada ditempat, dalam hal ini adalah perangkat lunak, perangkat lunak yang diperjualbelikan itu ada tempat penjual dalam bentuk CD atau file didalam komputer, kemudian perangkat lunak tersebut dipasang atau di-*install* ke komputer pembeli melalui CD.
3) Barang itu ada manfaatnya, dalam hal ini sudah sangat jelas, bahwa perangkat lunak untuk komputer sangat diperlukan, jadi kebutuhan ini harus terpenuhi. Karena sebuah komputer tidak akan dapat beroperasi tanpa adanya perangkat lunak.

4) Barang milik si penjual atau di bawah kekuasaanya. Dalam hal ini penjual mendapatkan perangkat lunak hasil *crack* tersebut dengan cara men-*download* dari situs resmi perangkat lunak tersebut atau membeli dari orang lain. karena perangkat yang dia *download* telah menjadi miliknya sendiri dan bukan barang curian. Akan tetapi masalah pada perangkat lunak tersebut adalah berbayar maka untuk mendapatkan fungsi fitur-fitur utamanya harus membeli lisensi berupa *serial number* (kode aktifasi) sebagai izin untuk menggunakan fitur-fitur utamanya dan untuk memperbanyak perangkat lunak tersebut. Dalam hal ini, lisensi atau *serial number* untuk perangkat lunak didapatkan secara tidak resmi atau ilegal, yaitu dengan cara men*download crack* dari *internet*. *Crack* ini adalah buatan dari para peretas *(cracker)*, kemudian mereka *share* di*internet* dan bisa di-*download* oleh siapapun. *Crack* tersebut dijual beserta dengan perangkat lunak, yang mana lisensi dari perangkat lunak tersebut tidak asli atau ilegal. Jadi, jika ada orang yang menjual perangkat lunak tanpa lisensi resmi berarti barang tersebut termasuk bukan barang miliknya, mengingat perangkat lunak tersebut di dalam penjualannya harus berlisensi (izin dari penemu perangkat lunak). Berkaitan dengan penghargaan (insentif) bagi para pencipta, penemuan perlindungan bagi para pemegang hak milik intelektual dapat dilihat dari firman Allah swt. dalam Q.S. an-Nisa/4: 29.

يَٰٓأَيُّهَا ٱلَّذِينَ ءَامَنُواْ لَا تَأۡكُلُوٓاْ أَمۡوَٰلَكُم بَيۡنَكُم بِٱلۡبَٰطِلِ إِلَّآ أَن تَكُونَ تِجَٰرَةً عَن تَرَاضٖ مِّنكُمۡۚ

> "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."[14]

Adapun perbuatan batil adalah menipu, meniru, mencuri, membajak, tidak menepati janji atau melanggar sumpah. Jadi, bila seseorang melakukan usaha dengan jalan meniru hasil karya orang lain tanpa izin hal itu termasuk perbuatan yang batil, dan Allah tidak menyukai orang-orang yang melakukan usaha secara tidak jujur walaupun mengeruk keuntungan berlipat ganda dan dapat memupuk kekayaan sebanyak-banyaknya. Namun harta yang ia dapat di mata Allah adalah haram ini terdapat dalam konsep syariat Islam. Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa syarat ini tidak terpenuhi karena lisensi perangkat lunak yang dijual ini tidak resmi atau tidak mendapat persetujuan dari pihak pembuat perangkat lunak.

5) Barang itu hendaklah diketahui oleh pihak penjual dan pembeli dengan jelas, baik zatnya, bentuknya dan kadarnya, maupun sifat-sifatnya. Perangkat lunak disini memang tidak berbentuk barang atau benda, akan tetapi setelah perangkat lunak itu dipasang atau di*install* di komputer maka bentuk dan sifat perangkat lunak tersebut telah ditunjukkan dan ditentukan baik ukuran, jenis atau ciri-ciri yang lain. Sehingga sebelum transaksi berlangsung pembeli mengetahui tentang perangkat lunak yang akan dibelinya.

Dengan demikian, syarat-syarat dalam praktik jual beli perangkat lunak komputer hasil *crack* di Kota Banjarmasin melihat dari kasus I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII dan IX tidak terpenuhi. Maka menurut penulis, dari kasus I, II,

[14]Tim Penerjemah Yayasan Peyelenggara Penterjemah/ Pentafsir al-Quran, *op. cit*,. hlm. 112.

III, IV, V, VI, VII, VIII dan IX praktik jual beli komputer hasil *crack* di kota Banjarmasin adalah haram menurut pandangan Islam. Karena lisensi yang didapat tidak resmi dari pihak pembuat perangkat lunak dan semua informan I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII dan IX menyadari kalau perangkat lunak yang mereka perjualbelikan adalah perangkat lunak yang telah di*crack* (dengan lisensi tidak resmi) dan melanggar aturan hukum syariat, akan tetapi mereka mengabaikan hal tersebut dengan masing-masing alasan. Sedangkan melihat dari kasus X, maka jual beli tersebut menurut penulis hukumnya adalah sah karena informan (pembeli) tidak mengetahui bahwa perangkat lunak yang dia beli adalah hasil *crack.*