

Penggunaan Aplikasi Desain Gambar dan Video Bajakan untuk Dakwah dalam Perspektif Hukum Islam

Use of Piracy Image and Video Application for Preaching in the Perspective of Islamic Law

Mukran H. Usman^a, Muhammad Ikhsan^b, Fitra Abadi^c

^a Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA), Makassar, Indonesia; Email: mukran@stiba.ac.id

^b Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA), Makassar, Indonesia; Email: muhikhsan@stiba.ac.id

^c Sekolah Tinggi Ilmu Islam dan Bahasa Arab (STIBA), Makassar, Indonesia; Email: fitrabadi46@gmail.com

Article Info

Received: 9 May 2024

Revised: 13 May 2024

Accepted: 13 May 2024

Published: 17 May 2024

Keywords:

application, piracy, image, video, preaching

Kata kunci:

aplikasi, desain, gambar, video, bajakan

Abstract

This research aims to find out and understand legal concepts using pirated image design and video design applications for da'wah from an Islamic legal perspective. The method used in this research is a qualitative method with a normative approach as well as a philosophical and historical approach. The data sources come from primary data obtained from the Al-Qur'an and Hadith, secondary data in the form of written information from literature. Data collection uses the methods of reading, studying, reviewing, analyzing and the final stage of drawing conclusions. The research results found are as follows. First, based on the history of graphic design, in this case image and video design is now a necessity in almost all corners of life so both are important things today. Second, the legal origin of all acts of piracy is something that is not permitted because it is an act of taking someone else's rights without permission from the owner. This is also a big sin because the perpetrator is cursed by Allah SWT. Even though it is in the name of da'wah which is indeed an obligation, there are two conditions that make piracy of image and video design applications something that is permissible in emergency conditions for da'wah, namely paying attention to the signs and limits in application piracy behavior.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan memahami konsep hukum menggunakan aplikasi desain gambar dan desain video bajakan untuk dakwah dalam perspektif hukum Islam. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif dengan pendekatan normatif serta pendekatan filosofis dan historis. Adapun sumber data bersumber dari data primer yang diperoleh dari Al-Qur'an dan Hadis, data sekunder yang berupa informasi tertulis dari literatur. Pengumpulan data melalui metode membaca, mempelajari, mengkaji, menganalisis dan tahap akhir menarik kesimpulan. Hasil penelitian yang ditemukan adalah sebagai berikut. Pertama, berdasarkan perjalanan sejarah desain grafis, dalam hal ini desain gambar dan video hingga saat ini merupakan sebuah kebutuhan hampir di seluruh sudut kehidupan sehingga keduanya merupakan hal yang penting saat ini. Kedua, hukum asal segala tindakan pembajakan adalah sesuatu yang tidak diperbolehkan karena ia merupakan tindakan mengambil hak orang lain tanpa izin dari pemilik. Hal ini juga merupakan perbuatan dosa besar dikarenakan pelakunya dilaknat oleh Allah Swt. walaupun atas nama dakwah yang memang merupakan sebuah kewajiban, namun demikian ada dua syarat yang menjadikan pembajakan aplikasi desain gambar dan video menjadi sesuatu yang boleh dalam kondisi darurat untuk dakwah yaitu memperhatikan rambu-rambu dan batasan

dalam perilaku pembajakan aplikasi.

How to cite:

Mukran H. Usman, Muhammad Ikhsan, Fitra Abadi, "Penggunaan Aplikasi Desain Gambar dan Video Bajakan untuk Dakwah dalam Perspektif Hukum Islam", *AL-QIBLAH: Jurnal Studi Islam dan Bahasa Arab*, Vol. 3, No. 3 (2024): 296-306. doi: 10.36701/qiblah.v3i3.1445.



This work is licensed under a Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International (CC BY-NC-SA 4.0)

PENDAHULUAN

Sebagai agama yang lengkap, Islam tidak hanya berurusan semata-mata dengan Khaliq pencipta kehidupan, tetapi juga berurusan dengan makhluk yang menjalani kehidupan. Kedua aspek tersebut dikenal dengan *hablun minallah* dan *hablun minannas*. Dalam Islam kedua aspek tersebut sama-sama penting, sehingga seorang muslim tidak bisa hanya menekankan satu aspek dan mengabaikan aspek yang lain. Keduanya harus dijalankan secara serasi, seimbang, dan seiring, sehingga tujuan pensyariaan Islam bisa tercapai.

Ketika kaum muslimin bisa melaksanakan kedua aspek tersebut secara bersama-sama, sesungguhnya itulah yang dikehendaki oleh Islam. Salah satu ibadah yang sangat menonjolkan kepaduan antar aspek ilahiah dan aspek *insaniah* adalah dakwah. Dakwah adalah ibadah yang bertujuan untuk mengajak setiap makhluk untuk selalu dekat dari sang Khaliq.

Perintah untuk menegakkan dakwah adalah kewajiban untuk menggapai kemenangan. Allah swt. berfirman dalam Q.S. Āli Imran: 3/104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.¹

Dakwah merupakan syarat bagi setiap individu ataupun kelompok untuk mendapatkan gelar sebagai umat terbaik, sebagaimana firman Allah swt. dalam Q.S. Āli Imran: 3/110:

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَنَهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ

Terjemahnya:

Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah. Sekiranya Ahli Kitab beriman, tentulah itu lebih baik bagi mereka, di

¹Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, (Cet. I; Jakarta: Darma Kursa Utama, 2015), h. 63.

antara mereka ada yang beriman, dan kebanyakan mereka adalah orang-orang yang fasik.²

Berdasarkan kedua ayat tersebut, dapat kita pahami secara jelas akan pentingnya dakwah dalam kehidupan, baik itu untuk perorangan, keluarga, maupun dalam lingkup masyarakat. Dakwah akan selalu menjadi kebutuhan. Selama matahari masih terbit dari timur, maka selama itu pula dakwah akan selalu menjadi kebutuhan.

Termasuk di zaman milenial sekarang, zaman revolusi industri berada pada level 4.0, ketika manusia tidak bisa lepas dari teknologi informasi terutama internet. Kita jumpai di mana-mana, manusia sebagian besar setiap saat mengaskes internet. Entah itu untuk komunikasi dengan keluarga, kerabat, ataupun handai taulan yang berada jauh dari tempatnya, ataupun untuk kebutuhan lainnya.

Sebagai seorang pendakwah, peristiwa ini tidak boleh dibiarkan begitu saja tanpa mengambil andil di dalam poros perkembangan ini. Allah swt. berfirman dalam Q.S. al-Anfāl: 8/60:

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ

Terjemahnya:

Dan siapkanlah untuk menghadapi mereka kekuatan apa saja yang kamu sanggupi.³

Peluang besar untuk ikut berpartisipasi meramaikan penggunaan akses internet sangat terbuka luas, mengingat akses untuk berinteraksi di media daring sangatlah mudah. Kapan dan di mana saja kita ingin membukanya, cukup dengan menggerakkan jari jemari kita, maka dengan mudah kita akan berselancar di dunia internet tersebut.

Banyak cara yang bisa dilakukan untuk berdakwah di media sosial. Mulai dari artikel, tulisan-tulisan, pesan singkat, hingga gambar dan video yang berisikan konten-konten bersifat dakwah. Agar konten yang disajikan ke pegakses internet menarik, maka seorang pendakwah mengupayakan agar konten dakwah yang dibagikan bukan konten yang biasa-biasa saja. Mulai dari penataan tema, kalimat hingga bentuk dari konten tersebut.

Berbagai aplikasi bisa digunakan untuk merancang dakwahnya agar terlihat menarik, entah aplikasi yang berbayar. maupun yang digunakan secara cuma-cuma. Tentunya, yang berbayar itulah yang lebih lengkap fiturnya dan lebih mudah penggunaannya.

Di balik kecanggihan itu semua, ada kelompok atau individual tertentu yang bisa menjadikan aplikasi berbayar menjadi aplikasi yang bisa digunakan secara cuma-cuma. Praktek ini dikenal dengan istilah “bajakan”.

Konten dalam bentuk gambar dan video merupakan konten yang paling menarik untuk semua kalangan. Orang yang melihatnya akan lebih cepat memahami maksud yang diinginkan oleh pembuat gambar dan video. Peluang seperti inilah yang harus diperhatikan oleh seorang pendakwah agar dakwahnya maksimal.

Terlepas dari segala kelebihan peluang tersebut, terdapat hadis dari Rasulullah saw. yang menyebutkan siksa bagi seorang penggambar. Rasulullah saw. bersabda:

²Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, h. 64.

³Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, h. 184.

أَشَدُّ النَّاسِ عَذَابًا يَوْمَ الْقِيَامَةِ الَّذِينَ يُضَاهُونَ بِخَلْقِ اللَّهِ (رواه البخاري)⁴

Terjemahnya:

Manusia yang paling keras siksaannya hari kiamat kelak adalah yang menandingi penciptaan Allah (membuat patung/gambar makhluk bernyawa).

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu untuk mengkaji bagaimana hukum menggunakan perangkat lunak bajakan tersebut dengan judul: “Penggunaan Aplikasi Desain Gambar dan Video Bajakan untuk Dakwah dalam Perspektif Hukum Islam”. Dengan mengangkat dua masalah yang menjadi fokus penelitian ini yaitu; pertama: bagaimana sejarah lahirnya aplikasi desain gambar dan video?, kedua: bagaimana hukum penggunaan aplikasi bajakan untuk dakwah dalam perspektif hukum Islam?.

Untuk lebih memperdalam pengkajian dalam penelitian ini, penulis mengambil beberapa penelitian yang memiliki keterkaitan dengan pengkajian dalam penelitian ini diantaranya adalah: Tulisan ilmiah yang ditulis oleh Hanny Kardinata, yang termuat di <http://dgi.or.id/in-depth/history/garis-waktu-desain-grafis-indonesia.html> tentang Garis Waktu Desain Grafis Indonesia. Dalam artikel tersebut memuat tentang sejarah desain grafis. Artikel yang lain adalah tulisan Maulana La Eda tentang Hukum Software Bajakan Dalam Islam yang dimuat di <https://wahdah.or.id/hukum-software-bajakan-dalam-islam/>. Tulisan ilmiah yang lain adalah penelitian yang ditulis oleh Hafid Najib, yang berjudul Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Software Tak Berlisensi Pada Komputer Persewaan Jasa Internet Di “In-Tech” Surakarta. Dalam penelitian tersebut, dijelaskan bahwa penggunaan software yang tak berlisensi pada komputer persewaan jasa internet In-Tech di Surakarta realitanya benar-benar terjadi dan dipergunakan dalam menjalankan usaha keseharian warnet tersebut. Software-software tersebut merupakan software yang semestinya bernilai komersial bagi penciptanya⁵.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode penelitian penelitian deskriptif kualitatif (non-statistik) dengan menggunakan metode library research (kajian pustaka). Sementara dalam riset pustaka, penelusuran pustaka lebih dari pada sekadar melayani fungsi–fungsi yang disebutkan untuk memperoleh data penelitiannya. Tegasnya riset pustaka membatasi kegiatannya hanya pada bahan-bahan koleksi perpustakaan saja tanpa memerlukan riset lapangan.⁶

PEMBAHASAN

*Sejarah lahirnya Aplikasi Desain Gambar dan Video*⁷

Sebelum peneliti membahas lebih jauh keterkaitan antara dakwah dan media, peneliti terlebih dahulu memaparkan tentang bagaimana sejarah lahirnya aplikasi

⁴al-Bukhāri, *Shahih al-Bukhāri* (Cet. I; Kairo: Dār Ibn al-Jauziy, 2010 M), h. 713.

⁵Najib, H. (2014). *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Software Tak Berlisensi Pada Komputer Persewaan Jasa Internet Di “In-Tech” Surakarta* (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surakarta).

⁶Mestika Zed, *Metode Penelitian Kepustakaan* (Cet; Jakarta: Yayasan Obor Indonesia 2004 M), h. 1-2.

⁷ Achmad Rizali, *Sejarah Desain Grafis dan Perkembangannya di Indonesia*, (2016) h. 6.

desain gambar dan video. Sejarah awal desain gambar dan video adalah bermula dari desain grafis yaitu suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin. Dalam desain grafis, teks juga dianggap gambar karena merupakan hasil abstraksi simbol-simbol yang bisa dibunyikan. Desain grafis diterapkan dalam desain komunikasi dan fine art. Seperti jenis desain lainnya, desain grafis dapat merujuk kepada proses pembuatan, metode merancang, produk yang dihasilkan (rancangan), ataupun disiplin ilmu yang digunakan (desain).

Seni desain grafis mencakup kemampuan kognitif dan keterampilan visual, termasuk di dalamnya tipografi, ilustrasi, fotografi, pengolahan gambar, dan tata letak.

Dari tahun 1891 sampai 1896, Percetakan William Morris Kelmscott mempublikasikan buku karya desain grafis yang dibuat oleh gerakan Arts and Crafts, dan membuat buku dengan desain yang lebih bagus dan elegan untuk dijual kepada orang-orang kaya. Morris membuktikan adanya potensi pasar untuk produk-produk desain grafis. Morris juga mempelopori pemisahan desain grafis dari seni rupa. Karya-karya Morris dan karya dari pergerakan Private Press secara langsung mempengaruhi Art Nouveau, dan secara tidak langsung mempengaruhi perkembangan desain grafis pada awal abad ke-20.

Kata Desain Grafis pertama kali digunakan pada tahun 1922 di sebuah esai berjudul *New Kind of Printing Calls for New Design* yang ditulis oleh William Addison Dwiggins, seorang desainer buku Amerika.

Raffe's Graphic Design yang diterbitkan pada tahun 1927 dianggap sebagai buku pertama yang menggunakan istilah Desain Grafis pada judulnya.

Pelacakan perjalanan sejarah desain grafis dapat ditelusuri dari jejak peninggalan manusia dalam bentuk lambang-lambang grafis (sign & simbol) yang berwujud gambar (pictograf) atau tulisan (ideograf). Gambar mendahului tulisan karena gambar dianggap lebih bersifat langsung dan ekspresif, dengan dasar acuan alam (flora, fauna, landscape dan lain-lain). Tulisan/ aksara merupakan hasil konversi gambar, bentuk dan tata aturan komunikasinya lebih kompleks dibandingkan gambar. Belum ada yang tahu pasti sejak kapan manusia memulai menggunakan gambar sebagai media komunikasi. Manusia primitif sudah menggunakan coretan gambar di dinding gua untuk kegiatan berburu binatang. Contohnya seperti yang ditemukan di dinding gua Lascaux, Perancis.

Ketika perguruan tinggi pertama kali berdiri di Eropa pada awal milenium kedua, buku menjadi sebuah tuntutan kebutuhan yang sangat tinggi. Teknologi cetak belum ditemukan pada masa itu, sehingga sebuah buku harus disalin dengan tangan. Konon untuk penyalinan sebuah buku dapat memakan waktu berbulan-bulan. Guna memenuhi tuntutan kebutuhan penyalinan berbagai buku yang semakin meningkat serta untuk mempercepat kerja para penyalin (scribes), maka lahirlah huruf Blackletter Script, berupa huruf kecil yang dibuat dengan bentuk tipis-tebal dan ramping. Efisiensi dapat terpenuhi lewat bentuk huruf ini karena ketipis-tebalannya dapat mempercepat kerja penulisan. Di samping itu, dengan keuntungan bentuk yang indah dan ramping, huruf-huruf tersebut dapat dituliskan dalam jumlah yang lebih banyak di atas satu halaman buku.

Dakwah dengan aplikasi gambar dan video

Secara singkat pengertian dakwah yang dikutip dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) bahwasanya dakwah ialah penyiaran agama dan pengembangannya di kalangan masyarakat; seruan untuk memeluk, mempelajari, dan mengamalkan ajaran agama⁸.

Kata dakwah juga telah disebutkan oleh Allah swt. Di beberapa ayat dalam Alquran. Di antaranya Allah swt. berfirman dalam Q.S. Āli Imran: 3/104:

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ الْمُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'rif dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.⁹

Pada ayat tersebut, kata dakwah diartikan sebagai seruan. Ibnu Katsir berkata, “maksud dari ayat ini adalah harus ada sekelompok orang dari umat ini yang bertugas khusus untuk melaksanakan kewajiban ini walaupun ia merupakan kewajiban bagi setiap individu sesuai kemampuan dan kapasitasnya sebagaimana sabda Nabi saw. bersabda:

من رأى منكم منكرا فليغيره بيده، فإن لم يستطع فبلسانه، فإن لم يستطع فبقلمه، وذلك أضعف الإيمان

Terjemahnya:

Barang siapa di antara kamu yang melihat kemungkaran, maka hendaklah ia merubah (mengingkari) dengan tangannya, jika tidak mampu hendaklah ia merubah (mengingkari) dengan lisannya, jika tidak mampu hendaklah ia merubah dengan hatinya, dan itulah keimanan yang paling lemah. (HR. Muslim)¹⁰

Ibnu Taimiyah menjelaskan bahwa dakwah kepada Allah adalah ajakan untuk beriman kepada Allah dan apa yang dibawa oleh RasulNya dengan cara membenarkan apa yang mereka sampaikan dan menaati apa yang mereka perintahkan.¹¹

ادْعُ إِلَى سَبِيلِ رَبِّكَ بِالْحُكْمَةِ وَالْمَوْعِظَةِ الْحَسَنَةِ وَجَادِهِمْ بِالتِّي هِيَ أَحْسَنُ

Terjemahnya:

Serulah (manusia) kepada jalan Tuhan-mu dengan hikmah dan pelajaran yang baik dan bantahlah mereka dengan cara yang baik.¹²

Juga dalam Q.S. Āli ‘Imrān: 3/104

⁸“Dakwah”, *KBBI Daring*. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/dakwah> (Diakses pada 14 November 2019)

⁹Kementrian Agama, *Al-Qur’ān Dan Terjemah*, (Cet. I; Jakarta: Darma Kursu Utama, 2015), h. 63.

¹⁰Isma‘īl ibn ‘Umar ibn Kaṭīr, *Tafsīr al-Quran al-‘Aẓīm*, Juz 2 (Cet. 1; Saudi Arabia: Dār Ibn al-Jauzy, 1431 H) h. 393.

¹¹Aḥmad ibn ‘Abd al-Ḥalīm ibn ‘Abd as-Salām Ibn Taymiya, *Majmu’ al-Fatāwa*, Juz 15. (Cet. I; Saudi Arabia: al-Tab‘ah al-Su‘udiyah, 1398 H) h. 157-158.

¹²Kementrian Agama, *Al-Qur’ān Dan Terjemah*, h. 281

وَلْتَكُنْ مِنْكُمْ أُمَّةٌ يَدْعُونَ إِلَى الْخَيْرِ وَيَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَيَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَأُولَئِكَ هُمُ
 الْمُفْلِحُونَ

Terjemahnya:

Dan hendaklah ada di antara kamu segolongan umat yang menyeru kepada kebajikan, menyuruh kepada yang ma'ruf dan mencegah dari yang munkar; merekalah orang-orang yang beruntung.¹³

Ibnu Kasir berkata bahwa ayat tersebut menjelaskan hendaknya ada di antara manusia ummat yang selalu menegakkan perintah Allah dengan dakwah kepada kebaikan, menyeru kepada yang makruf dan mencegah kemungkaran meskipun hal tersebut pada dasarnya diwajibkan bagi setiap manusia sesuai dengan keadaannya.¹⁴

Allah berfirman dalam ayat yang lain Q.S. Āli 'Imrān: 3/110

كُنْتُمْ خَيْرَ أُمَّةٍ أُخْرِجَتْ لِلنَّاسِ تَأْمُرُونَ بِالْمَعْرُوفِ وَتَنْهَوْنَ عَنِ الْمُنْكَرِ وَتُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ

Terjemahnya:

Kamu adalah umat yang terbaik yang dilahirkan untuk manusia, menyuruh kepada yang ma'ruf, dan mencegah dari yang munkar, dan beriman kepada Allah.¹⁵

Abdurrahman al-Sa'di berkata tentang ayat ini bahwasanya ini merupakan keutamaan dari Allah untuk ummat ini dengan faktor-faktor tersebut yang dengannya mereka menjadi unggul dan melampaui ummat yang lainnya. Mereka sebaik-baik manusia dalam menasehati, mencintai kebaikan, dakwah, pengajaran, bimbingan, menyeru kepada yang makruf, mencegah kemungkaran, mengumpulkan kesempurnaan makhluk, berusaha memberi manfaat kepada mereka sekemampuan mereka. Di antara kesempurnaan jiwa dengan iman kepada Allah dan menegakkan hak-hak keimanan¹⁶

Dalam hadis yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah bahwasanya beliau berkata bahwa Rasulullah saw. bersabda:

من رأى منكم منكرا فليغيره بيده, فإن لم يستطع فبلسانه, فإن لم يستطع فبقلبه, وذلك أضعف الإيمان

Terjemahnya:

Barangsiapa di antara kalian melihat kemungkaran, maka hendaklah ia mencegahnya dengan tangannya. Jika ia tidak sanggup, maka hendaklah ia mencegahnya dengan lisannya. Jika ia masih tidak sanggup, maka hendaklah ia mencegahnya dengan hatinya dan itulah iman yang paling lemah.¹⁷

Dan masih banyak ayat-ayat dan hadis lain yang menyebutkan tentang wajibnya berdakwah.

¹³Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, h. 63

¹⁴Ismā'īl ibn 'Umar ibn Kaṭīr, *Tafsīr al-Quran al-'Azīm*, h.393

¹⁵Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, h. 64

¹⁶Abdurrahman al-Sa'di, *Taisīr al-Karīm al-Raḥmān*, Juz 4 (Saudi Arabia: Dār al-Iḥraki al-Mujtama', 1416 H) h. 151

¹⁷Muslim bin al-Hajjaj, *Shahih Muslim* (Beirut: Dār Iḥyāi al-Tirāsi al-'Arabi, t.th.) h.61

Media Dakwah

Diantara media dakwah di zaman sekarang ini adalah keberadaan Software atau perangkat lunak pada program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi (penghubung) antara pengguna (user) dan perangkat keras (hardware). Software bisa juga dikatakan sebagai "penerjemah" perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan atau diproses oleh perangkat keras (Hardware).

Software adalah program komputer yang isi intruksinya dapat diubah dengan mudah. Software pada umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras (yang sering disebut device driver), melakukan proses perhitungan, berinteraksi dengan Software yang lain dan lebih mendasar (seperti sistem operasi, dan bahasa pemrograman), dan lain-lain.¹⁸(Rahman & Alfaizi, 2014)

Seiring dengan kemajuan dari Software yang ada, yang mampu membuat berbagai desain gambar dan video, yang pada akhirnya dijadikan untuk kebutuhan bisnis dan industri (yang biasa disebut seni komersial). Aplikasi-aplikasi ini dapat meliputi periklanan dan penjualan produk; menciptakan identitas visual untuk institusi, produk & perusahaan, dan lingkungan grafis; desain informasi; dan secara visual menyempurnakan pesan publikasi. Media komunikasi massa cetak, film, dan elektronik adalah sarana untuk pesan visual.¹⁹(Suyanto, 2004). Sehingga banyak menghadirkan Software-software bajakan 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.²⁰(Majid, Vivianie, & Yusuf, 2018).

Pasar yang ditawarkan oleh kehadiran software terhadap perkembangan desain gambar tentu sangat besar, hal ini dibuktikan dengan hadirnya Studio-studio desain grafis pertama di Indonesia, dimana sepanjang tahun 1970 dan seterusnya mulai bertumbuh perusahaan-perusahaan desain grafis yang sepenuhnya dipimpin oleh desainer grafis. Berbeda dengan biro iklan, perusahaan-perusahaan ini mengkhususkan diri pada desain non-iklan, semuanya berada di Jakarta: Vision (Karnadi Mardio), Grapik Grapos Indonesia (Wagiono Sunarto, Priyanto Sunarto, S Prinka), Citra Indonesia (Tjahjono Abdi, Hanny Kardinata) dan GUA Graphic (Gauri Nasution). Dan pada dekade berikutnya, di Jakarta muncul antara lain Gugus Grafis (FX Harsono, Gendut Riyanto), Polygon (Ade Rastiardi, Agoes Joesoef), Adwitya Alembana (Iwan Ramelan, Djodjo Gozali), Headline (Sita Subijakto), BD+A (Irvan Noe'man), dan di Bandung: Zee Studio (Iman Sujudi, Donny Rachmansjah), MD Grafik (Markoes Djajadiningrat), Studio "OK!" (Indarsjah Tirtawidjaja) dan lain-lain.

Setiap studio membawa serta kekhasannya masing-masing sebagai akibat dari 'ideologi' desainernya. Misi keIndonesiaan menuntun cara kerja Citra Indonesia dalam mengolah karya-karya desainernya. Di dalam Citra Indonesia ada seorang tokoh budaya, SJH Damais, yang menjadi 'kamus berjalan' bagi pendekatan-pendekatan yang ingin diterapkan. Sementara Gugus Grafis berupaya setia dengan ideologi GSRB-nya walau

¹⁸Rahman, W. I. L. M. A. N., & Alfaizi, F. A. R. H. A. N. *Mengenal Berbagai Macam Software* (2014) h. 3.

¹⁹M. Suyanto, *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*, (Yogyakarta: Andi, 2004) h. 27.

²⁰Majid, B. A., Vivianie, S., & Yusuf, B. *Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry*. (Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2018) h. 40.

tidak seluruh nilai dan praksis seni rupa kontemporer bisa diterapkan pada semua kesempatan yang didapat. Pada tahun 1973 ada Decenta (Design Centre Association) di Bandung, yang terlibat AD Pirous, G Sidharta, Adrian Palar, Sunaryo, T Sutanto, Priyanto Sunarto. Saat itu ada pertentangan antara pandangan bahwa seni itu universal dengan pandangan seni yang digali dari bumi sendiri. Decenta menjadi tempat menggali khasanah Indonesia yang diterapkan dalam seni (grafis, lukis, patung) dan desain (pameran, elemen estetis, furnitur, curtain, greeting card, sampul buku). Pendekatannya formal atau total, formal melalui olahan artefak budaya, dan total melalui penghayatan terhadap spirit yang hidup dalam masyarakat tradisi. Meski bukan studio desain grafis, Decenta sudah melayani pekerjaan-pekerjaan desain grafis (walau masih sedikit).

Pada masa ini, studio mana pun 'dituntut' bisa mengerjakan pekerjaan apa pun, klien datang dengan pekerjaan mulai dari desain logo sampai kepada ilustrasi sampul kaset, desainer bak superman atau superwoman. Studio grafis tidak punya pilihan lain supaya bertahan hidup. Ilustrasi menggunakan teknik air brush, dengan gaya hyper-realism dan Pop Art menjadi trend waktu itu, sejalan dengan perkembangan ilustrasi di dunia maju (majalah "Tempo" dan "Zaman" adalah dua penerbitan yang mengakomodasi teknik ini untuk sampulnya). Air brush gun, pensil, kuas, cutter, Cow Gum, Spraymount dan huruf gosok Letraset/Mecanorma adalah alat-alat yang lazim bertengger di meja kerja desainer waktu itu.

Hukum Islam terhadap Penggunaan Aplikasi Desain Gambar dan Video Bajakan Untuk Dakwah

Perilaku pembajakan adalah sesuatu yang dilarang dalam Islam. Hal tersebut merupakan di antara tindakan pencurian atau tindakan mengambil hak saudara tanpa seizinya. Allah swt. telah menegaskan tentang pengharaman tindakan mencuri dengan menyebutkan hukumannya berupa potong tangan bagi pelakunya. Sebagaimana firman Allah swt. Dalam QS. Al-Māidah: 5/38

وَالسَّارِقُ وَالسَّارِقَةُ فَاقْطَعُوا أَيْدِيَهُمَا جَزَاءً بِمَا كَسَبَا نَكَالًا مِّنَ اللَّهِ وَاللَّهُ عَزِيزٌ حَكِيمٌ

Terjemahnya:

Laki-laki yang mencuri dan perempuan yang mencuri, potonglah tangan keduanya (sebagai) pembalasan bagi apa yang mereka kerjakan dan sebagai siksaan dari Allah. Dan Allah Maha Perkasa lagi Maha Bijaksana.²¹

Dalam Hadis juga telah disebutkan oleh Nabi Muhammad saw. dalam sabdanya yang diriwayatkan oleh Abu Hurairah:

لعن الله السارق, يسرق البيضة فتقطع يده, ويسرق الحبل فتقطع يده (رواه البخاري)

Terjemahnya:

Allah melaknat pencuri, mencuri sebuah telur maka tangannya dipotong. Mencuri tali maka tangannya dipotong²²

²¹Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*, h. 114.

²²Muhammad bin Isma'il al-Bukhāri, *Ṣaḥīḥ al-Bukhāri*,

Terlepas dari perbedaan pendapat para ulama tentang kadar barang curian yang menyebabkan hukum potong tangan, dapat diketahui bahwa ia merupakan perkara yang tercela dalam Islam. Sebagaimana hadis di atas yang menyebutkan bahwa Allah swt. melaknat orang yang mencuri. Abdullah bin Abbās ra. ketika menafsirkan firman Allah dalam QS. Al-Nisā: 4/31 bahwa dosa besar merupakan setiap dosa yang mengakibatkan ancaman neraka, murka, laknat atau azab Allah swt.²³

Terkait hukum pembajakan perangkat lunak, hal ini telah dikaji oleh para Ulama di Majma' Fiqh Islami dan Komisi Fatwa Kerajaan Arab Saudi sebagaimana yang dituliskan oleh Maulana La Eda²⁴.

Di antara dalil pelarangannya adalah:

1. Bahwa ia merupakan hasil kreatifitas dan hak cipta orang lain. Pemiliknya berhak menetapkan syarat atas hak cipta tersebut. Dan bagi orang lain wajib untuk menaatinya sebab membajak/ menggunakan bajakannya tanpa izin dari pemiliknya adalah suatu kezaliman. Termasuk orang kafir mu'āhid yaitu dari negeri yang memiliki perjanjian damai dengan negeri Islam. Maka hak ciptanya juga tidak boleh diganggu gugat, karena hartanya haram untuk diambil tanpa hak. Adapun bila pemilik hak cipta software tersebut adalah kafir harbi, yaitu orang-orang kafir yang tidak memiliki perjanjian damai dengan kaum muslimin atau negeri Islam maka boleh untuk digunakan karena harta kafir harbi adalah halal.

2. Dalil lainnya adalah adanya maslahat di balik pelarangan bajakan atau penggunaan barang bajakan. Di antaranya pencegahan adanya kezaliman terhadap orang lain dan hak ciptanya, juga sebagai bentuk motivasi bagi setiap orang khususnya muslim untuk lebih kreatif dalam pembuatan software lainnya, dan tidak hanya menjadi pembajak ataupun pengguna barang bajakan.

Namun sebagian ulama membolehkan penggunaan software bajakan tersebut bila adanya kebutuhan penting atau darurat dalam penggunaannya dengan beberapa syarat:

1. Software asli tidak ada/sedikit sekali atau sulit untuk digunakan/ tidak bisa dipinjam, atau ada dipasaran namun dengan harga yang lumayan tinggi.
2. Penggunaannya untuk kepentingan pribadi/ kursus belajar, dan bukan untuk kepentingan bisnis dan jual beli, apalagi menjual software bajakan tersebut, karena ini artinya meraup keuntungan dan harta dari hak cipta orang lain tanpa seizinnya.

Terkhusus masalah aplikasi desain gambar dan video maka sebagaimana telah disebutkan dalam bab sebelumnya bahwa ia telah menjadi kebutuhan hampir di seluruh sektor kehidupan sekarang ini. Ditambah lagi dengan hukum dakwah bahwasanya ia adalah merupakan kewajiban.

KESIMPULAN

1. Berdasarkan perjalanan sejarah desain grafis, dalam hal ini desain gambar dan video hingga saat ini merupakan sebuah kebutuhan hampir di seluruh sudut kehidupan sehingga keduanya merupakan hal yang penting saat ini.

²³Ismā'īl ibn 'Umar ibn Kaṭīr, *Tafsīr al-Quran al-'Azīm*, Juz 2, h. 285

²⁴"Hukum Software Bajakan Dalam Islam", *situs resmi Wahdah Islamiyah*, <https://wahdah.or.id/hukum-software-bajakan-dalam-islam/> (11 Mei 2020)

- Hukum asal segala tindakan pembajakan adalah sesuatu yang tidak diperbolehkan karena ia merupakan tindakan mengambil hak orang lain tanpa izin dari pemilik. Hal ini juga merupakan perbuatan dosa besar dikarenakan pelakunya dilaknat oleh Allah swt. namun ketika harus melakukan pembajakan aplikasi desain dikarenakan hal-hal yang mendesak seperti untuk kepentingan dakwah, maka hal itu adalah dibolehkan dengan syarat memperhatikan rambu-rambu dan batasan-batasan dalam membajak aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- al-Bukhāri, *Shahih al-Bukhāri*. Cet. I; Kairo: Dār Ibn al-Jauziy, 2010 M
- Zed, Mestika *Metode Penelitian Kepustakaan*. Cet; Jakarta: Yayasan Obor Indonesia 2004 M.
- al-Hajjaj, Muslim. *Shahih Muslim* Beirut: Dār Ihya' al-Tirāsi al-'Arabi, t.th.
- Kaṭīr, Ismail ibn Umar. *Tafsīr al-Quran al-'Azīm*, Juz 2 Cet. 1; Saudi Arabia: Dār Ibn al-Jauzy, 1431 H.
- Kementrian Agama, *Al-Qur'ān Dan Terjemah*. Cet. I; Jakarta: Darma Kursu Utama, 2015.
- Rizali, Ahmad. *Sejarah Desain Grafis dan Perkembangannya di Indonesia*, 2016
- al-Sa'di, Abdurrahman. *Taisīr al-Karīm al-Rahmān*, Juz 4 Saudi Arabia: Dār al- Iḥraki al-Mujtama', 1416 H.
- Suyanto, M. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan dilengkapi Sampel Iklan Terbaik Kelas Dunia*, Yogyakarta: Andi, 2004
- Taymiya, Aḥmad ibn 'Abd al-Ḥalīm ibn 'Abd as-Salām *Majmu' al-Fatāwa*, Juz 15. Cet. I; Saudi Arabia: al-Tab'ah al-Su'udiyah, 1398 H.
- Wilman, Rahman. & Alfaizi Farhan. *Mengenal Berbagai Macam Software* 2014.

Jurnal

- Majid, B. A., Vivianie, S., & Yusuf, B. *Studi Evaluasi Penggunaan Software Bajakan Di Kalangan Mahasiswa Ftk Uin Ar-Raniry*. Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi, 2018

Disertasi, Tesis, dan Skripsi

- Najib, H. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Software Tak Berlisensi Pada Komputer Persewaan Jasa Internet Di "In-Tech". *Disertasi*, Universitas Muhammadiyah Surakarta. 2014.

Situs dan Sumber Online

- Hukum Software Bajakan Dalam Islam", *situs resmi Wahdah Islamiyah*, <https://wahdah.or.id/hukum-software-bajakan-dalam-islam/> (11 Mei 2020)
- KBBI Daring. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri>. (14 November 2019)