

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Islam adalah agama holistik (*rahmatan lil'alam*) yang mengatur setiap aspek kehidupan manusia secara komprehensif berdasarkan al-Qur'an dan as-Sunnah. Islam mencakup tiga aspek utama: 'aqidah, ibadah, dan muamalah. Muamalah mengatur hubungan antar manusia dalam urusan duniawi, termasuk dalam transaksi ekonomi syariah melalui akad seperti *ijārah* (sewa-menyewa). *Ijārah* adalah kesepakatan pemanfaatan barang atau jasa dengan pembayaran sewa tanpa transfer kepemilikan, ditetapkan oleh syariat Islam untuk memudahkan interaksi sehari-hari.¹ Dalam konteks ekonomi syariah, setiap transaksi dimulai dengan akad, yaitu kontrak syariah yang disahkan melalui *ijab* (pernyataan untuk mengadakan ikatan) dan *qabul* (pernyataan untuk menerima ikatan) sesuai ketentuan syariah.² Salah satu bentuk transaksi muamalah adalah sewa-menyewa, yang dalam istilah fiqh disebut *ijārah*. *Ijārah* mencakup aturan-aturan pemanfaatan barang atau jasa dengan sifat dan tanggung jawab yang jelas selama periode waktu tertentu.³

Perkembangan teknologi mempengaruhi dinamika ekonomi, termasuk dalam praktik sewa-menyewa yang kini dapat dilakukan secara

¹ Ismail Nawawi, *Fiqh Muamalah Hukum Ekonomi Bisnis Dan Sosial* (Surabaya: Putra Media Nusantara, 2010), h. 2.

² Ahmad Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Prenada Media, 2016), h. 1.

³ Yoyok Prasetyo, *Ekonomi Syariah*. (Bandung: Penerbit Aria Mandiri Group, 2018), h. 47.

daring. Sebagai contoh, sewa akun *Steam* untuk game *Football Manager* melalui platform media sosial seperti *Facebook*. Di grup komunitas *Football Manager Indonesia (IDFM)* di *Facebook*, game ini disewakan dengan harga Rp 50 ribu, jauh lebih murah dibandingkan harga beli langsung melalui *Steam*, yang bisa mencapai Rp 500 ribu. *Steam* adalah platform digital untuk permainan video yang menyediakan ribuan judul game, termasuk game berbayar dan gratis. *Game Football Manager* adalah game taktik sepakbola berbayar yang bisa diakses jika dibeli melalui *Steam*.⁴

Penyedia layanan sewa akun *Steam* menawarkan harga sewa yang jauh lebih terjangkau dibandingkan harga resmi, menarik minat konsumen yang ingin mengakses game tanpa membeli dengan harga penuh. Pelaku usaha mampu membeli hingga lima akun sekaligus, dan setiap akun bisa disewakan kepada lebih dari 10 orang.⁵ Proses transaksi dilakukan melalui pembayaran digital seperti Dana, ShopeePay, dan Ovo. Setelah pembayaran diverifikasi, penyewa menerima akun beserta kata sandi dan harus mengubah pengaturan *Steam* dari mode *online* ke *offline* untuk memainkan game.⁶

Namun, praktik ini menimbulkan beberapa masalah. Pertama, ada keraguan dan kebingungan jika penyedia layanan memutuskan refund atau

⁴ Admin Tekno Tempo, "Apa Itu Platform Steam?" (<https://tekno.tempoco/read/1618113/apa-itu-platform-steam>), diakses pada tanggal diakses pada 2 Februari 2024.

⁵ Muhammad Fajri Ramadan, "Sewa Sharing Akun FM23 Mobile *Football Manager* 2023, Cuma Modal 20 Ribu," Sewaktu.com, (<https://www.sewaktu.com/teknologi/pr-1536154995/sewa-sharing-akun-fm23-mobile-football-manager-2023-cuma-modal-20-ribu>), diakses tanggal 2 Februari 2024.

⁶ Ryan Reynolds, Wawancara Penyedia Jasa Sewa Akun *Football Manager*, pada 11 Maret 2024.

mengembalikan pembayaran tanpa alasan jelas, membuat penyewa merasa dicurigai melakukan aktivitas yang melanggar ketentuan, seperti mencoba membajak akun dengan sering login ulang.⁷ Kedua, ada pertanyaan tentang akses setelah perlisian edisi terbaru dari permainan yang disewa. Jika seseorang menyewa akses untuk *Football Manager* edisi tahun 2023 (FM23), apakah akses tersebut masih dapat dipertahankan setelah perlisian edisi FM24?. Ketidakpastian ini menimbulkan kesulitan, terutama bagi penyewa yang ingin tetap memainkan versi sebelumnya dari permainan tersebut. Selain itu, penyewa yang tidak mematuhi ketentuan penggunaan mode *offline* dapat mengakibatkan gangguan bagi penyewa lain yang menggunakan akun yang sama. Tindakan ini dapat menyebabkan pembatasan akses terhadap akun, hingga pemblokiran sementara atau permanen oleh pengembang jika terdeteksi sebagai pelanggaran serius.⁸ Dari perspektif penyedia jasa, mereka menghadapi risiko kehilangan akun jika dicuri atau dibobol oleh konsumen yang tidak bertanggung jawab. Mereka juga berpotensi mengalami kerugian jika konsumen menggunakan akun untuk aktivitas yang tidak sesuai perjanjian, misalnya mengunduh dan memainkan game berbayar lain tanpa izin.⁹

Praktik sewa akun *Steam* ini sering tidak memenuhi syarat sah *ijārah*, seperti batas waktu sewa, yang bisa menimbulkan masalah lanjutan.

⁷ Ryan Reynolds, Grup *Facebook* IDFM (*Football Manager* Indonesia), diakses pada 8 Maret 2024, <https://www.facebook.com/groups/364775096957512/permalink/617329341610>.

⁸ Abimanyu, Wawancara Penyewa Akun *Football Manager*, pada 6 Juni 2024.

⁹ Muhammad Rafly Indarawan, Wawancara Penyedia Jasa Sewa Akun *Football Manager*, pada 4 Juni 2024.

Menurut fatwa DSN MUI No. 09/DSN-MUI/IV/2000 tentang pembiayaan *Ijārah*, *Ijārah* adalah kesepakatan dimana suatu barang atau jasa disewakan dalam jangka waktu tertentu dengan pembayaran sewa, tanpa adanya transfer kepemilikan barang itu sendiri. Dalam akad *Ijārah*, hanya terjadi perpindahan hak guna dari penyewa kepada penyewa, tanpa perubahan kepemilikan. Syarat sah dalam pelaksanaan sewa menyewa termasuk batasan waktu sewa, seperti 1 tahun, 2 tahun, dan seterusnya.¹⁰

Selain itu, Pasal 23 Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah (KHES) menjelaskan bahwa pihak yang terlibat dalam perjanjian haruslah cakap hukum, berakal, dan tamyis. Pasal 271 KHES menyatakan bahwa "Nilai atau harga sewa ditentukan dengan mempertimbangkan periode waktu tertentu." Dalam praktik penyewaan, harga disesuaikan dengan periode waktu tertentu untuk menghindari potensi perselisihan antara penyewa dan pemilik properti selama masa sewa. Contoh periode yang umum digunakan termasuk dua minggu, tiga bulan, atau satu tahun. Untuk sahnya suatu perjanjian *ijārah*, harus terdapat elemen penting berupa penawaran (*ijab*) dan penerimaan (*qabul*) dalam proses penyewaan.¹¹

Hal tersebut membuat pelaksanaan Sewa akun *Steam* tersebut tidak terpenuhi salah satu syarat sahnya sewa menyewa yaitu batas waktu pemanfaatannya, misalnya 1 tahun, 2 tahun dan seterusnya dengan berdasar teori yang sudah dipaparkan di atas, yang menimbulkan masalah-masalah

¹⁰ Fatwa DSN NO.09/DSN-MUI/IV/2000, *Tentang Pembiayaan Ijarah*. dalam Himpunan Fatwa DSN untuk Lembaga Keuangan Syariah, Edisi Pertama, DSN-MUI, BI, 2001, h. 55.

¹¹ Pusat Pengkajian Hukum Islam dan Masyarakat Madani, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syari'ah*, (Jakarta: Kencana, 2009), cet.1, h.91

lanjutan seperti yang sudah dijelaskan juga di atas. Berdasarkan fenomena yang telah diuraikan, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dan analisis mendalam mengenai praktik penyewaan akun *game Football Manager*, serta mengevaluasi perspektif hukum ekonomi syariah terhadap praktik tersebut. Oleh karena itu, peneliti menarik sebuah judul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Sewa Akun *Steam Games Football Manager* tanpa batas waktu di grup Media Sosial *Facebook*.”

B. Definisi Operasional

Definisi Operasional bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas dan terperinci mengenai konsep-konsep kunci yang digunakan dalam penelitian ini. Definisi operasional yang tepat akan memastikan konsistensi dan akurasi dalam pengumpulan data serta memfasilitasi interpretasi yang valid terhadap hasil-hasil penelitian yang diperoleh.¹²

1. Hukum Ekonomi Syariah

Hukum ekonomi syariah adalah cabang ilmu sosial yang memeriksa masalah ekonomi yang dihadapi oleh masyarakat, dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip Islam yang terdapat dalam Al-Qur'an dan Sunnah. Fokusnya adalah pada tata cara yang seharusnya diikuti oleh umat Muslim dalam peran mereka sebagai produsen, konsumen, dan

¹² M. Askari Zakariah *et.al*, *Metodologi Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, Action Research, Research And Development (R n D)*, (Kolaka: Yayasan Pondok Pesantren Al Mawaddah Warrahmah Kolaka, 2020), h.45.

pemilik modal, dengan tujuan mencapai keseimbangan dalam kehidupan dunia.¹³

2. Akun *Steam*

Steam adalah suatu platform yang menawarkan berbagai macam *game* PC *original* dengan koleksi yang banyak. Di sini, pengguna dapat mengunduh dan meng-*install game-game*, baik yang tersedia secara gratis maupun berbayar. Selain sebagai tujuan utama bagi para *gamer*, *Steam* juga berfungsi sebagai platform distribusi digital bagi para pengembang *game*. Dengan kata lain, *Steam* menyediakan sarana bagi pengembang *game* untuk menjual dan mempromosikan karya-karya mereka. Akun *Steam* merujuk pada akun pengguna yang dibuat oleh individu di platform digital *Steam*. Akun ini memungkinkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur, seperti membeli, mengunduh, dan memainkan *game*, berinteraksi dengan komunitas *gamer* lainnya, serta menyimpan preferensi dan riwayat pembelian.¹⁴

3. *Games Football Manager*

Football Manager, yang juga dikenal sebagai *Worldwide Soccer Manager* di Amerika Utara dari tahun 2004 hingga 2008, merupakan rangkaian permainan simulasi manajemen sepak bola yang dibuat oleh

¹³ Jahid Mubarak, et.al, *Buku Ekonomi Syariah Bagi Perguruan Tinggi Hukum Strata 1*, Cet.1, (Jakarta: Departemen Ekonomi dan Keuangan Syariah Bank Indonesia, 2021), h 2-3.

¹⁴ Tio Derma, "Apa Itu *Steam*?" Ekrut Media, diakses pada 1 Februari 2024, <https://www.ekrut.com/media/apa-itu-steam>.

Sports Interactive dari Inggris dan diterbitkan oleh *Sega*. *Game* ini tersedia di beberapa platform, salah satunya adalah platform *Steam*.¹⁵

4. Grup Media Sosial *Facebook*

Grup Media Sosial *Facebook* adalah kelompok tertutup atau terbuka yang terbentuk di platform *Facebook*, di mana anggotanya dapat berinteraksi, berbagi informasi, dan melakukan kegiatan tertentu sesuai dengan tujuan dan aturan yang ditetapkan oleh pembuat grup.¹⁶

C. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

- a. Ketidakjelasan batasan waktu sewa, yang menimbulkan beberapa masalah:
- b. Ketidakpastian akses setelah rilis edisi terbaru.
- c. Perilaku penyewa tidak sesuai atau nakal yang merugikan penyewa lain.
- d. Risiko kehilangan akun dan kerugian finansial bagi penyedia jasa.

2. Batasan Masalah

Batasan masalah penelitian ini mencakup fenomena sewa akun *Steam Games Football Manager* tanpa batas waktu, fokus pada aspek hukum ekonomi syariah. Dalam kerangka waktu tertentu, penelitian ini terbatas pada analisis praktik sewa akun serta dampaknya terhadap

¹⁵ Admin EraSpace, "Ini Dia Sejumlah Pembaruan Canggih Game *Football Manager 2024*", EraSpace, diakses pada 1 Februari 2024, <https://eraspace.com/artikel/post/ini-dia-sejumlah-pembaruan-canggih-game-football-manager-2024>.

¹⁶ Zulaikha, Zulaikha. "Peran komunitas maya dalam memotivasi ibu-ibu untuk berwirausaha." *Journal Community Development and Society* 1, no. 1: 44-56, 2019. h.48.

prinsip-prinsip ekonomi syariah. Keberlakuan praktik ini hanya dibahas dalam lingkup permainan *Football Manager* di platform *Steam*, dan tidak mencakup permainan lain atau platform lainnya. Penelitian ini tidak membahas aspek-aspek etika atau sosial terkait praktik sewa akun.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan beberapa masalah di atas, dapat ditarik rumusan masalah:

1. Bagaimana Mekanisme Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu Di Grup Media Sosial *Facebook* ?
2. Bagaimana Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu Di Grup Media Sosial *Facebook* ?

E. Tujuan Penelitian

Dari rumusan masalah di atas, bisa diambil untuk tujuan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini bertujuan untuk memahami proses atau mekanisme dalam Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu di Grup Media Sosial *Facebook*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai perspektif Hukum Ekonomi Syariah mengenai Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu di Media Sosial *Facebook*.

F. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoretis

- a. Untuk mengetahui praktik Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu di Media Sosial *Facebook*.
- b. Untuk mengetahui Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Sewa Akun *Steam Games Football Manager* tanpa batas waktu di grup Media Sosial *Facebook*.

2. Kegunaan Praktis

- a. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman penulis tentang hukum yang berkaitan dengan Sewa Akun *Steam Games Football Manager* Tanpa Batas Waktu di grup Media Sosial *Facebook*.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang sewa akun *games*, serta dapat menjadi acuan bagi penelitian berikutnya yang menghadapi permasalahan serupa.

G. Penelitian Terdahulu

No.	Referensi	Hasil Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Ikbalul Faizin, Tinjauan <i>Ijārah</i> Terhadap Praktik Sewa-Menyewa Akun Ojek Online Oleh Anggota Komunitas Ponorogo Ojek Online Singo Aloon-Aloon Independen Di Kabupaten Ponorogo,	Penelitian ini menyimpulkan bahwa praktek penyewaan akun ojek <i>online</i> oleh anggota Komunitas POOSA Independen di 7 Kabupaten	Persamaan penelitian yang ditulis oleh Ikbalul Faizin dengan penelitian penulis adalah keduanya	Sedangkan perbedaannya ada dalam objek yang dibahas, yaitu akun ojek <i>online</i> dengan akun <i>Steam Games</i>

	<p>Skripsi Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020.¹⁷</p>	<p>Ponorogo dilakukan secara lisan atau tidak tertulis, dengan akun ojek <i>online</i> sebagai objeknya, dan pembayaran bisa berupa barang atau uang. Dalam analisis akibat hukum penyewaan akun ojek <i>online</i> oleh anggota komunitas POOSA Independen di Kabupaten Ponorogo dengan menggunakan teori <i>ijarah</i>, disimpulkan bahwa akibat hukum yang timbul dari praktek tersebut menjadikannya tidak mengikat kedua belah pihak, baik penyewa maupun pemilik</p>	<p>membahas tentang praktik penyewaan akun menggunakan pendekatan Hukum Ekonomi Syariah.</p>	<p><i>Football Manager.</i></p>
--	--	--	--	---------------------------------

¹⁷ Ikbahul Faizin, *Tinjauan Ijarah Terhadap Praktik Sewa Menyewa Akun Ojek Online Oleh Anggota Komunitas Ponorogo Ojek Online Singo Alonon-Aloon Independen Di Kabupaten Ponorogo*, (Fakultas Syariah Intistut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2020).

		akun, serta tidak menimbulkan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh keduanya. Oleh karena itu, akad tersebut dapat dikategorikan sebagai akad yang batal karena melanggar ketentuan syariah.		
2	Skripsi Aldi Firmansyah Ramadhani mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah UIN Sunan Ampel Surabaya tahun 2020 membahas tentang “Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Fasilitas Akun Premium Joox dan Spotify di Media Sosial Facebook”. ¹⁸	Studi ini menyatakan bahwa menjual atau membeli fitur akun <i>Premium Joox</i> dan <i>Spotify</i> tidak diperbolehkan. Namun, transaksi semacam itu, seperti yang terjadi di platform media sosial <i>Facebook</i> , dianggap sebagai jenis jual beli yang tidak sesuai dengan prinsip-prinsip	Persamaan skripsi Aldi Firmansyah Ramadhani dengan skripsi penulis yaitu keduanya membahas tentang transaksi yang melibatkan akun & fitur atau akses premium	Perbedaannya, Skripsi Aldi Firmansyah Ramadhani membahas jual beli, sedangkan skripsi penulis membahas sewa.

¹⁸ Aldi Firmansyah Ramadhani, “Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Fasilitas Akun Premium Joox Dan Spotify Di Media Sosial *Facebook*”, (Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2020).

		<p>Islam. Meskipun tidak ada peraturan hukum yang secara khusus mengatur transaksi semacam itu, penjual juga melanggar ketentuan langsung dari aplikasi <i>Joox</i> dan <i>Spotify</i> dengan menggunakan platform tersebut untuk melakukan transaksi. Peneliti mendukung ide menjual dan membeli fitur akun Premium <i>Joox</i> dan <i>Spotify</i> di <i>Facebook</i> dengan harapan agar proses ini bisa lebih jelas dalam hal ketentuan akad yang digunakan kepada pembeli. Namun, mereka menegaskan bahwa hal tersebut harus dilakukan dengan mematuhi syarat dan ketentuan jual</p>	<p>dalam platform digital tertentu, yaitu <i>Joox</i>, <i>Spotify</i> dengan <i>Steam</i>. Keduanya juga dari media sosial <i>Facebook</i>.</p>	
--	--	--	---	--

		<p>beli serta memastikan bahwa persetujuan sukarela dari semua pihak terpenuhi.</p>		
3	<p>Skripsi yang dikarang oleh Ariza Nurul Aini Baroroh (2019) dari Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang mengulas mengenai "Analisis Hukum Islam terhadap Perdagangan Aplikasi Spotify Premium Lifetime yang Tidak Sah di Instagram (Studi Kasus: Akun @camlyshopp.apps)".¹⁹</p>	<p>Penyalahgunaan aplikasi <i>Spotify</i> yang merajalela menyebabkan aplikasi berbayar tersebut tidak beroperasi dengan optimal. Bahkan, penyebaran praktik pembajakan aplikasi semakin meluas, di mana versi ilegalnya dijual melalui platform seperti Instagram oleh pihak lain. Meskipun penjualan ini terlihat seperti transaksi biasa, namun dari sudut pandang hukum dan</p>	<p>Skripsi Ariza Nurul Aini Baroroh mempunyai kesamaan dengan skripsi penulis, yaitu mengenai transaksi akun.</p>	<p>Sementara perbedaannya skripsi Ariza Nurul Aini Baroroh mengkaji tentang jual beli dan di media sosial <i>Instagram</i>. Sedangkan skripsi penulis membahas tentang sewa di media sosial <i>Facebook</i>.</p>

¹⁹ Ariza Nurul Aini Baroroh, "Analisis Hukum Islam Terhadap Jual Beli Aplikasi Ilegal Spotify Premium Lifetime Di Media Sosial Instagram", (Semarang: Universitas Islam Negeri Walisongo, 2019).

		persyaratan jual beli yang sah, kegiatan semacam itu dianggap melanggar hukum menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.		
4	Skripsi oleh Lailatun Nikmah (2020), Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, yang berjudul " <i>Sewa Menyewa Akun Grab Di Facebook Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata</i> ". ²⁰	Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktek sewa-menyewa akun <i>Grab</i> , khususnya yang teramati dalam Grup <i>Facebook Grab Driver</i> Malang Raya, tidak melanggar ketentuan hukum yang ada. Penelitian menegaskan bahwa akad sewa-menyewa yang dilakukan telah mematuhi syarat-syarat dan prinsip-	Skripsi Lailatun Nikmah mempunyai kesamaan dengan skripsi penulis yaitu praktik sewa di platform <i>Facebook</i> .	Perbedaan dari keduanya yaitu dari objeknya, skripsi Lailatun Nikmah membahas akun <i>Grab</i> sedangkan skripsi penulis membahas akun <i>Steam</i> .

²⁰ Nikmah Lailatun, *Sewa Menyewa Akun Grab Di Facebook Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Dan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Studi Group Facebook Grab Driver Malang Raya)*, (UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

		<p>prinsip yang ditetapkan baik dalam hukum ekonomi syariah maupun Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Persyaratan sahnya praktek sewa-menyewa akun <i>Grab</i> diatur dalam Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Meskipun demikian, jika praktek tersebut melanggar peraturan mitra <i>Grab</i>, seperti yang diobservasi dalam penelitian ini, pihak <i>Grab</i> berhak memberikan sanksi kepada para pengemudi, seperti penangguhan operasional sementara (<i>suspend</i>) atau pemutusan</p>		
--	--	--	--	--

		kemitraan, sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam perjanjian kemitraan.		
5	Skripsi yang ditulis oleh Syawalianita Nurfitri Yumni, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh (2020), yang berjudul <i>“Perjanjian Kerjasama Antara Pihak Penjual Dengan Provider Shopee Menurut Perspektif Ijārah Bi Al-Manfa’ah (Suatu Penelitian tentang Kontrak Kerja).²¹</i>	Berdasarkan penelitian ini, tinjauan hukum Islam terhadap kerjasama ini berdasarkan prinsip <i>Ijārah bi al-manfa’ah</i> , di mana kesepakatan harus didasarkan pada kesepakatan antara kedua belah pihak tanpa tekanan dari pihak manapun. Kerjasama ini sesuai dengan prinsip <i>ijārah</i> , namun ada ketidaksesuaian antara penjual dan <i>Shopee</i> , di mana <i>Shopee</i> menyatakan bahwa penggunaannya	Persamaan skripsi Syawalianita Nurfitri Yumni dengan skripsi penulis adalah keduanya membahas tentang aspek hukum dalam konteks transaksi elektronik yang melibatkan platform <i>online</i> yaitu <i>Shopee</i> & <i>Facebook</i> .	Sedangkan perbedaan keduanya yaitu objeknya, skripsi Syawalianita Nurfitri Yumni fokus pada kerjasama antara penjual <i>online shop</i> dan <i>Shopee</i> dalam konteks penyewaan web virtual, sedangkan skripsi penulis berkaitan dengan sewa akun <i>Steam</i>

²¹ Syawalianita Nurfitri Yumni, Perjanjian Kerjasama Antara Pihak Penjual Dengan Provider Shopee Menurut Perspektif Ijārah Bi Al-Manfa’ah, (UIN Ar-Raniry Banda Aceh, 2020).

		<p>gratis, sementara prinsip <i>ijārah</i> membutuhkan pembayaran (harga sewa) sebagai pengganti manfaat barang. Sebenarnya, membuka toko di <i>Shopee</i> tidaklah gratis karena penjual harus mengikuti ketentuan yang ditetapkan oleh <i>Shopee</i>, termasuk penahanan pembayaran hingga konfirmasi dari pembeli.</p>	<p><i>Games Football Manager</i> di grup Media Sosial <i>Facebook</i></p>
--	--	---	---

Oleh sebab itu, dalam karya ilmiah yang peneliti susun, Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap sewa akun *Steam games Football Manager* Tanpa Batas Waktu di grup Media Sosial *Facebook*, merupakan penelitian yang belum pernah dilakukan sebelumnya, khususnya di lembaga Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

H. Kerangka Teori

1. *Ijārah* (Sewa-Menyewa)

Dalam pandangan hukum Islam, "*Al-Ijārah*" merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada konsep sewa menyewa. Akad ini mengacu pada perjanjian di mana seseorang memperoleh manfaat dari suatu barang dengan membayar imbalan tertentu.²² Menurut Sayyid Sabiq, sewa adalah suatu jenis akad yang memungkinkan seseorang untuk memanfaatkan suatu benda dengan memberikan kompensasi..²³ Dengan demikian, hakikat sewa adalah penjualan manfaat. Dalam konteks sewa menyewa, yang berpindah hanya manfaat dari benda yang disewakan, sedangkan benda itu sendiri tidak berkurang sama sekali. Menurut Abu Hanifah dan pengikutnya, penyewaan dalam sewa menyewa dapat dibatalkan jika terjadi suatu peristiwa yang menyebabkan benda yang disewakan tidak dapat digunakan, meskipun peristiwa itu terjadi karena tindakan penyewa. Contohnya, jika seseorang menyewa sebuah toko untuk berdagang dan kemudian toko itu terbakar, dicuri, atau dirampas, penyewaan dapat dibatalkan oleh penyewa.

Dalam hukum ekonomi syariah, perjanjian sewa menyewa melibatkan beberapa istilah kunci: "*Mu'jir*" untuk yang menyewakan "*Musta'jir*" untuk penyewa, dan "*Ma'jur alaih*" untuk barang yang disewakan. embayaran sewa atau atas penggunaan barang tersebut adalah elemen krusial dari perjanjian ini. Perjanjian sewa dianggap sah selama

²² Ascara, *Akad Dan Produk Bank Syari'ah*, (Jakarta : Rajawali Pres, 2013), h. 99.

²³ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunah Jilid 5*, (Matraman Dalam III : Tinta Abadi Gemilang 2013), h. 145.

masa berlakunya. Pihak yang menyewakan (*Mu'jīr*) memiliki kewajiban untuk menyerahkan barang (*Mu'jar Alaih*) kepada penyewa (*Musta'jir*), sedangkan penyewa berkewajiban untuk membayar uang sewa.²⁴ Menurut fatwa, sewa menyewa adalah akad pemindahan hak guna suatu barang atau jasa dengan pembayaran sewa atau upah, tanpa perpindahan kepemilikan barang itu sendiri.²⁵ Dalam konteks ini, tidak terjadi perubahan kepemilikan, melainkan hanya pemindahan hak penggunaan dari penyewa kepada pemilik barang. Oleh karena itu, persewaan dianggap sesuai dengan prinsip syariah karena hanya melibatkan pengalihan hak penggunaan, bukan kepemilikan barang itu sendiri. Dengan demikian, persewaan akun adalah perjanjian di mana pihak penyewa memperoleh hak penggunaan atas akun yang dimiliki orang lain dengan membayar sejumlah uang sewa sesuai kesepakatan.

Secara umum, dalam hukum Islam, terutama dalam kitab fikih, rukun *ijārah* mencakup beberapa unsur penting. Menurut KHES (Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah), pasal 251 menyebutkan rukun *ijārah* sebagai berikut:

- a. *Musta'jir* (Para gamers yang menyewa akun *Steam*).
- b. *Mu'jir* (Para pemilik akun *Steam* yang disewakan).
- c. *Mu'jar 'Alaih* (Akun *Steam* yang disewakan)
- d. *Sighat* atau akad (*ijab* dan *qabul*).

²⁴ Chairuman Pasaribu, Suwardi K. Lubis, *Perjanjian Dalam Islam*, (Jakarta : Sinar Grafika, 2004), h. 52.

²⁵ Adiwarmanto A. Karim, *Bank Islam*, (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2010), h. 18.

Sementara Persyaratan sah dalam perjanjian sewa menyewa adalah sebagai berikut:

- a. Kesepakatan sukarela antara kedua belah pihak yang terlibat dalam akad.
- b. Spesifikasi yang jelas mengenai manfaat barang atau jasa yang disewa. Hal ini penting untuk mencegah terjadinya perselisihan di kemudian hari. Keterperincian manfaat barang mencakup aspek-aspek seperti kegunaan, ukuran, dan jenis pekerjaan atau keterampilan jika yang disewa adalah tenaga manusia. Masa sewa atau masa kerja ditentukan oleh masing-masing pihak yang terlibat dalam perjanjian sewa menyewa.
- c. Syarat penting dalam kontrak sewa adalah bahwa objek yang disewa harus jelas penerimanya dan jelas penyerahannya. Karena itu, sewa seseorang yang bisu untuk bertindak sebagai juru bicara tidak sah, karena tidak memenuhi syarat objek yang disewa. Selain itu, objek sewa harus sesuai dengan ketentuan syariat Islam. Maka, menyewa jasa sapu masjid dari seseorang yang sedang mengalami haid atau menyewa seseorang untuk melakukan praktik sihir juga tidak sah.
- d. Menyewakan barang atau jasa adalah halal dalam syariat Islam karena memberikan manfaat yang dapat dinikmati. Sebagai contoh, seseorang dapat menyewa buku untuk keperluan belajar atau menyewa rumah untuk tempat tinggal. Demikian juga, menyewakan akun dianggap halal

jika akun tersebut digunakan untuk mengunduh *game* demi kesenangan.

- e. Jika kontrak sewa melibatkan tenaga atau jasa, maka tugas yang akan dilakukan oleh orang yang menyewakan tenaga atau jasa tersebut bukan merupakan kewajiban baginya. Oleh karena itu, menyewa seseorang untuk melakukan shalat tidak sah, karena shalat merupakan kewajiban bagi setiap mukmin.
- f. Keuntungan dari produk atau layanan harus disesuaikan dengan norma-norma yang berlaku dalam masyarakat.
- g. Syarat yang berkaitan dengan barang yang akan disewakan adalah bahwa barang tersebut harus dapat diserahkan saat transaksi berlangsung, terutama jika barang tersebut termasuk dalam kategori barang bergerak.²⁶

Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa dalam perjanjian *ijārah* atau sewa menyewa terdapat syarat yang harus dipatuhi, salah satunya adalah penentuan batas waktu penggunaan barang yang disewa.

I. Metode Penelitian

Metode penelitian bertujuan untuk menguraikan secara rinci langkah-langkah metodologis yang digunakan dalam penelitian. Dengan memaparkan pendekatan, teknik pengumpulan data, serta prosedur analisis yang digunakan, pembaca akan diberikan gambaran yang komprehensif

²⁶ Imam Mustofa, *Fiqih Kontemporer*, (Yogyakarta: Kaukaba Dipantara, 2015), h. 90.

tentang bagaimana penelitian ini dilaksanakan secara sistematis untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan.²⁷

1. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian kualitatif dengan *field research*, juga dikenal sebagai penelitian naturalistik karena dilakukan dalam kondisi alamiah. Pendekatan ini bertujuan untuk memahami situasi sosial secara mendalam dengan menggunakan teknik pengumpulan data yang beragam. Analisis data bersifat induktif, didasarkan pada fakta-fakta yang ditemukan di lapangan, kemudian disusun menjadi hipotesis atau teori.²⁸ Penelitian lapangan dilaksanakan dengan menerapkan teknik wawancara terhadap informan. Mereka memberikan pandangan dan informasi mengenai praktik penyewaan akun *Steam* dalam transaksi sewa-menyewa tersebut, serta sebaliknya. Studi ini juga mengandalkan data dari literatur normatif untuk menggambarkan kondisi yang ada dan menyusun analisis yang mendalam serta terperinci.

2. Sifat Penelitian

Studi ini bersifat deskriptif-analitik dengan menggunakan data empiris berupa teks atau visual untuk menjelaskan aspek apa, bagaimana, dan mengapa dari suatu peristiwa.²⁹ Selanjutnya, penelitian

²⁷ Sonny Eli Zaluchu. "Metode penelitian di dalam manuskrip jurnal ilmiah keagamaan.". *Jurnal teologi berita hidup* 3, no. 2: 249-266. 2021. h.256.

²⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&B*, (Bandung: Alfabeta, 2016), h. 8-9.

²⁹ Djaman, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2013), h.28.

ini menguraikan dengan cermat dan terarah praktik sewa akun *Steam games Football Manager* di Media Sosial *Facebook*, serta menganalisisnya dari tinjauan Hukum Ekonomi Syariah.

3. Data & Sumber Data

Data adalah kumpulan fakta, angka, atau informasi yang dikumpulkan untuk dianalisis atau digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan. Data bisa berbentuk apa saja yang dapat diproses untuk mendapatkan makna atau informasi baru. Sumber data merujuk pada segala informasi yang dapat digunakan untuk mendapatkan data. Data dibagi menjadi dua berdasarkan asalnya, yaitu data primer yang diperoleh secara langsung, dan data sekunder yang diperoleh dari sumber lain.

- a. Data primer merupakan informasi yang didapat secara langsung dari sumbernya, biasanya melalui wawancara terstruktur yang berpedoman pada pertanyaan peneliti.³⁰ Sumber data ini termasuk hasil wawancara dengan pihak terkait, seperti penyedia layanan sewa akun *Steam games Football Manager*, serta penyewa akun *Steam* tersebut. Observasi dan penggunaan alat lainnya juga dapat digunakan sebagai sumber data primer.
- b. Data sekunder adalah informasi yang tidak didapat secara langsung oleh pengumpul data, tetapi melalui perantara seperti orang lain atau dokumen. Data ini dapat ditemukan dengan mudah dan biasanya

³⁰ Ishaq, *Metode Penelitian Hukum*, (Bandung: Penerbit Alfabeta, 2017), h. 99.

berasal dari sumber seperti buku, jurnal, dan situs web yang relevan dengan penelitian. Data sekunder telah diolah sebelumnya oleh peneliti atau sumber lainnya, dan dapat diakses melalui membaca, melihat, atau mendengarkan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam mengumpulkan data, penulis akan menggunakan beberapa teknik berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan teknik komunikasi yang digunakan untuk memperoleh informasi dengan cara bertanya dan menjawab antara peneliti dan informan atau subjek penelitian. Dengan kemajuan teknologi saat ini, wawancara dapat dilakukan secara *online* melalui media telekomunikasi tanpa perlu pertemuan tatap muka. Tujuan dari wawancara adalah untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang isu atau tema yang diteliti, atau untuk memverifikasi informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya melalui metode lain. Oleh karena itu, hasil wawancara dapat sesuai atau berbeda dengan informasi yang telah diperoleh sebelumnya.³¹ Wawancara dianggap efektif apabila mengikuti beberapa langkah, seperti memperkenalkan diri dengan baik, menjelaskan tujuan kunjungan, menyampaikan materi yang relevan, dan mengajukan

³¹ M. Burhin, Bungin, *Penelitian Kualitatif: Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu Sosial Lainnya.* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group 2007), h.2.

pertanyaan yang tepat kepada pihak terkait, seperti penyedia jasa sewa dan penyewa akun *Steam* untuk permainan *Football Manager*.

b. Dokumentasi

Teknik dokumentasi melibatkan mengumpulkan data dan variabel menggunakan dokumen khusus seperti surat, catatan rutin, foto arsip, hasil pertemuan, barang kenangan, serta jurnal kegiatan.³² Data-data ini dapat digunakan untuk mendapatkan informasi mengenai kejadian di masa lampau.

5. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik deskriptif-kualitatif.³³ Penelitian deskriptif bertujuan untuk memberikan gambaran atau deskripsi tentang fakta-fakta, karakteristik, dan hubungan antara fenomena yang diteliti.³⁴ Penulis menghimpun informasi dari berbagai sumber seperti dokumen, pengamatan langsung, dan wawancara untuk memberikan gambaran komprehensif tentang praktik penyewaan akun *Steam games Football Manager* di grup Media Sosial *Facebook*.

J. Sistematika Pembahasan

Agar materi dalam penelitian ini lebih mudah dipahami, penulis menyusun garis besar pembahasan yang terdiri dari lima sub bagian.

1. BAB I Pendahuluan

³² Mohamad Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014), h. 154.

³³ Sugiyono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D* (Bandung: CV Alfabeta, 2019), h. 14

³⁴ Saifudin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), h. 128.

Bagian pengantar ini meliputi beberapa aspek penting, termasuk latar belakang masalah untuk menjelaskan alasan pemilihan topik penelitian, definisi operasional, identifikasi, serta pembatasan masalah yang akan dibahas. Selain itu, terdapat rumusan masalah yang menjadi fokus utama penelitian, tujuan penelitian, manfaat dari hasil penelitian, kajian literatur terdahulu yang relevan, kerangka teori yang digunakan, metode penelitian yang akan diterapkan, dan juga sistematika pembahasan yang akan diikuti dalam tulisan ini.

2. BAB II Teori Akun *Steam*, *Football Manager* & Sewa-Menyewa (*Ijārah*)

Bab ini mengulas secara menyeluruh mengenai akun *Steam*, permainan *Football Manager*, Hukum Ekonomi Syariah, praktik sewa-menyewa (*Ijārah*), serta implikasi hukum yang mencakup: pengertian sewa-menyewa (*Ijārah*), dasar hukumnya, elemen-elemen krusial dan persyaratan dalam sewa-menyewa (*Ijārah*), faktor-faktor yang dapat membatalkan atau mengakhiri praktik sewa-menyewa (*Ijārah*), dan tinjauan umum tentang konsekuensi hukum dari praktik tersebut.

3. BAB III Praktik Sewa Akun *Steam Games Football Manager* di grup Media Sosial *Facebook*

Bagian ini meliputi presentasi data lengkap dan deskripsi komprehensif mengenai obyek penelitian, termasuk gambaran umum tentang penggunaan platform *Steam* dan permainan *Football Manager*,

serta informasi yang dikumpulkan dari praktik penyewaan akun permainan *Steam*, khususnya dalam grup Media Sosial *Facebook*.

4. BAB IV Analisis terhadap Praktik dan Akibat Hukum Sewa Akun *Steam Games Football Manager* di grup Media Sosial *Facebook*

Bab ini membahas hasil penelitian dan diskusi mengenai praktik Sewa Akun *Steam Games Football Manager* di grup Media Sosial *Facebook*. Ini mencakup analisis Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik Sewa (*Ijārah*) Akun *Steam Games Football Manager* di grup Media Sosial *Facebook*, serta implikasi hukum dari praktik tersebut.

5. BAB V Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

