

**SISTEM AKAD PENENTUAN KOMISI DALAM *STREAMER GAME
ONLINE VALORANT* DALAM PRESPEKTIF HUKUM EKONOMI
SYARIAH**

SKRIPSI

Oleh:

VIA DAMAYANTI AGUSTIN

NPM. 1721030448



Program Studi : Hukum Ekonomi Syari'ah (*Muamalah*)

**FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023**

**SISTEM AKAD PENENTUAN KOMISI DALAM *STREAMER GAME
ONLINE VALORANT* DALAM PRESPEKTIF HUKUM EKONOMI
SYARIAH**

Skripsi

Diajukan untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Hukum (S.H) dalam Ilmu Syari'ah

Oleh :

Via Damayanti Agustin

NPM : 1721030448

Program Studi: Hukum Ekonomi *Syariah (Muamalah)*

Pembimbing I : Dr. Iskandar Syukur, M.A..

Pembimbing II : Badruzzaman, S.A.g., M.H.I

**FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
RADEN INTAN LAMPUNG
1445 H/2023 M**

ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya zaman, media sosial tumbuh dan berkembang yang selanjutnya memunculkan banyak aplikasi yang mendukung aktivitas komunikasi manusia di belahan penjuru dunia. Salah satu aplikasi yang banyak diakses sekarang ini adalah youtube. Aplikasi tersebut diminati banyak orang karena salah satunya menampilkan karya kreatif dari konten kreator. Cara orang untuk menghargai kreatifitas kreator dengan melakukan donasi *online*. Salah salah satu platform kebanyakan konten kreator yang digunakan untuk menampung donasi *online* adalah Saweria.co.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis sistem akad penentuan komisi pada streamer game online Valorant dari perspektif hukum ekonomi syariah. Judul penelitian ini adalah "Sistem Akad Penentuan Komisi dalam Streamer Game Online Valorant dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah". Rumusan masalah yang dikaji meliputi praktik pendonasian online melalui Saweria.co terhadap konten kreator Tierison, serta potongan 5% terhadap pengguna Saweria.co. Jenis penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif, dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui observasi dan wawancara kepada narasumber yang dijadikan sebagai objek penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pendonasian online melalui Saweria.co terhadap konten kreator Tierison termasuk dalam akad hadiah. Namun, ditemukan dua jenis status hukum pendonasian tersebut yaitu sah dan tidak sah. Pendonasian dianggap sah jika memenuhi rukun dan syarat-syarat hadiah, namun salah satu wahib (pemberi donasi) masih belum baligh sehingga membuat pemberian donasi menjadi tidak sah.

Selanjutnya, potongan 5% kepada pengguna Saweria.co seperti konten kreator Tierison menggunakan akad ijarah (sewa guna usaha). Hasil penelitian menyimpulkan bahwa akad ijarah tersebut memenuhi syarat dan rukun ijarah karena aqidain (dua orang yang berakad), yaitu pengguna jasa dan penyedia jasa, sama-sama memenuhi syarat baligh dan berkal.

Penelitian ini memberikan kontribusi dalam pemahaman tentang sistem akad penentuan komisi dalam streamer game online Valorant dari perspektif hukum ekonomi syariah. Implikasinya adalah pentingnya mematuhi prinsip-prinsip syariah dalam praktik ekonomi digital seperti pendonasian online dan potongan komisi.

Kata Kunci: Analisis, Donasi *Online*, *Saweria.co*.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Via Damayanti Agustin
Npm : 1721030448
Prodi : Hukum Ekonomi *Syariah*
Fakultas : *Syariah*

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Sistem Akad Penentuan Komisi Dalam *Streamer Game Online Valorant* Dalam Prespektif Hukum Ekonomi *Syariah*” adalah benar-benar merupakan hasil karya penyusun sendiri, bukan duplikasi ataupun saluran dari karya orang lain kecuali pada bagian yang telah dirujuk dan disebut dalam *footnote* atau daftar pustaka. Apabila di lain waktu terbukti adanya penyimpangan dalam karya ini, maka tanggung jawab sepenuhnya ada pada penyusun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat agar dapat dimaklumi.

Bandar Lampung, 26 Juli 2023

Penulis



Via Damayanti Agustin
1721030448



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS SYARI'AH

Alamat : *Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Tlp. (0721) 763260*

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : *Sistem Akad Penentuan Komisi Dalam Streamer Game Online Valorant Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syari'ah*

Nama : *Via Damayanti Agustin*

NPM : *1721030448*

Prodi : *Hukum Ekonomi Syari'ah (Mu'amalah)*

Fakultas : *Syari'ah*

MENYETUJUI

Untuk dimunaqosyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqosyah
Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung.

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Iskandar Syukur, M.A
NIP. 197611142005011004

Badruzzaman, S.A.g., M.H.I
NIP. 196806241997031002

Mengetahui,

Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah

Khoiruddin, M.S.I.

NIP. 197807252009121002



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS SYARIAH

Alamat : Jl. Letkol H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung, Tlp. (0721) 703260

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul : **Sistem Akad Penentuan Komisi Dalam Streamer Game Online Valorant Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syari'ah** disusun oleh **Via Damayanti Agustin**, NPM: 1721030448, Program Studi **Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)**. Telah di Ujikan dalam sidang Munaqosyah di Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung pada Hari/Tanggal : **Jum'at, 04 agustus 2023**

TIM PENGUJI

Ketua : **Yufi Wiyos Rini Masykuroh, M.SI**

Sekretaris : **Muhammad Haidir Syah Putra, S.H,M.H**

Penguji I : **Marwin, S.H., M.H**

Penguji II : **Dr. Iskandar Syukur, M.A**

Penguji III : **Badruzzaman, S.Ag., M.H.I**

Mengetahui,

Dekan Fakultas Syari'ah

Dr. Efa Rodiah Nur, M.H.

NIP. 196908081993032002

NIP. 196908081993032002

MOTTO

أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ ۗ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

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

(Q.S An-Nisa (4) : 29)

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang telah memberikan kekuatan kesehatan dan kesabaran kepada penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Skripsi sederhana ini saya persembahkan sebagai tanda terimakasih dan cinta sayang saya dan hormat yang tak terhingga kepada :

1. Orang yang penulis sangat sayangi, kedua orang tuaku Bapak Arbenny Adam dan Ibu Dewi Hasrita yang tiada henti berdoa dan tiada lelah berusaha untuk memberi dukungan pendidikan hingga penulis bisa melanjutkan pendidikan tinggi.
2. Adikku terkasih Dita Adelia yang telah memberikan semangat dalam mencapai keberhasilanku.
3. Almameter Tercinta UIN Raden Intan Lampung

RIWAYAT HIDUP

Via Damayanti Agustin, dilahirkan di Kota bumi pada tanggal 30 Agustus 1998. Anak ke dua dari empat bersaudara yang mempunyai satu orang adik dari buah cinta dan kasih sayang Allah SWT dari pasangan Bapak Arbenny Adam dan Ibu Dewi Hasrita. Adapun riwayat pendidikan yang ditempuh oleh penulis yaitu:

1. SD 1 Tanjung Senang 2004 - 2010
2. SMP 19 Bandar Lampung 2010 - 2013
3. SMA 15 Bandar Lampung 2013 – 2016
4. Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Fakultas *Syariah* dengan Program studi Hukum Ekonomi *Syariah* (Muamalah) dari tahun 2017 hingga saat ini.

Bandar Lampung, 6 juli 2023

Via Damayanti Agustin
NPM. 1721030448

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan Rahmat serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Skripsi dengan judul “Sistem Akad Penentuan Komisi Dalam *Streamer Game Online Valorant* Dalam Prespektif Hukum Ekonomi Syariah.” Shalawat serta salam semoga Allah melimpahkan dan mencurahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, sahabat, dan Umatnya. Skripsi ini disusun sebagai tugas dan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi hukum ekonomi syariah (*muamalah*), Fakultas Syari’ah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, motivasi, saran dan kritik yang telah diberikan oleh semua pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih seluruhnya kepada:

1. Bapak Prof. Wan Jamaluddin, M.Ag., Ph.D selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung yang telah memberikan kesempatan kepada penulis menimba ilmu pengetahuan di kampus tercinta ini.
2. Ibu Dr. Efa Rodiah Nur, M.H selaku Dekan Fakultas Syari’ah UIN Raden Intan Lampung.
3. Bapak Khoiruddin, M.S.I Selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah (*Muamalah*) Fakultas Syari’ah UIN Raden Intan Lampung.
4. Kepada Bapak Dr. Iskandar Syukur, M.A. Selaku Pembimbing I yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pemikirannya dalam membimbing penulis untuk menyelesaikan skripsi ini, dan Bapak Badruzzaman, S.A.g., M.H.I

selaku Pembimbing II yang telah membimbing penulis serta dapat meluangkan waktu untuk membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu Dosen beserta seluruh Pegawai Fakultas Syari'ah UIN Raden Intan Lampung yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
6. Kepada Pimpinan dan Karyawan Perpustakaan pusat maupun Perpustakaan Fakultas Syari'ah atas diperkenalkannya peneliti meminjam literatur yang dibutuhkan.
7. Seluruh responden yang telah memberikan waktu dan informasi untuk membantu penyelesaian skripsi ini.
8. Untuk keluarga besar dari Ayahku dan Ibuku beserta kakak dan adikku. Alhamdulillah skripsi ini bisa diselesaikan dengan baik, dengan iringan do'a, dukungan, maupun tuntunan dari kalian penulis bisa menyelesaikan program sarjana (SI) ini dengan baik. Semoga dengan mendapatkan gelar sarjana ini diberikan ilmu yang bermanfaat buat kedepannya, serta dapat memotivasi untuk adikku tersayang.
9. Seluruh teman-teman penulis mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi *Syariah* Fakultas Syari'ah angkatan 2017 khususnya kelas C. Yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu. Terima kasih atas pertemanan selama ini. Terima kasih juga untuk semua teman-teman KKN yang hingga saat ini masih menjalin silaturahmi dan memberi semangat kepada penulis selagi menyelesaikan proses penulisan skripsi ini.

10. Kepada sahabat dan teman-teman seperjuanganku khususnya Anggi Hamidi, Amey Apprillia, Cintia Chandra, Nadiya Afifah yang telah menemani dalam suka dan duka.
11. Untuk semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah tulus, ikhlas memberikan semangat do'a dan motivasi kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, hal itu karena tidak lain karena keterbatasan kemampuan, pengetahuan dan waktu yang dimiliki. Akhirnya dengan kerendahan hati semoga Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau peneliti berikutnya untuk pertimbangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu syariah, semoga Allah SWT melimpahkan pahala yang berlipat ganda atas bantuan yang telah diberikan kepada peneliti dalam menyelesaikan skripsi maupun studi di Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung. Amin Yarobbal Alamin.

Bandar Lampung, 6 juli 2023

Via Damayanti Agustin
NPM. 1721030448

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
RIWAYAT HIDUP	ix
KATA PENGANTAR	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Penegasan Judul.....	1
B. Latar Belakang Masalah.....	2
C. Fokus Dan Sub Fokus Penelitian	7
D. Rumusan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan	9
H. Metode Penelitian	11
I. Sistematika Pembahasan	17
BAB II LANDASAN TEORI	20
A. Muamalah	20
1. Pengertian Muamalah	20
2. Ruang Lingkup Muamalah	21
3. Prinsip Muamalah.....	22
B. Akad Dalam Islam	23
1. Pengertian Akad.....	23
2. Dasar Hukum Akad.....	26

3. Rukun Akad	26
4. Syarat Akad.....	30
5. Macam-Macam Akad.....	33
6.Prinsip-Prinsip Akad.....	38
C. Pengertian dan Dasar Hukum <i>Al-Ijarah</i>	39
D. Streamer Game Online.....	49
E. Sejarah <i>Game Valorant</i>	50
F. Live Streaming	53
G.Saweria	56
BAB III GAMBARAN OBJEK PENELITIAN	59
A. Gambaran Umum Objek Penelitian.....	59
1. Live Streaming	59
2. Sejarah Saweria.....	59
3. Konter Kreator <i>Youtube</i> Tierison	60
BAB IV ANALISIS PENELITIAN	62
A. Proses Perolehan Komisi Melalui Saweria Dari <i>Live Streaming</i> <i>Youtube</i>	62
B. Hukum Islam Tentang Proses Perolehan Komisi Melalui Saweria Pada <i>Live Streaming Yotube</i>	65
C. Dasar Hukum Saweria	69
1. Analisis Berdasarkan Subjek.....	74
2. Analisis Berdasarkan Objek Akad	75
3. Analisis Berdasarkan <i>Ijab</i> Qabul.....	76
D. Hukum Pengambilan Potongan Atas Penarikan Terhadap Pengguna Saweria.....	78
BAB V PENUTUP	87
A. Kesimpulan	87
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Tampilan Akun <i>Youtube</i> Tierison.....	60
Gambar 4.2 Keterangan tentang penarikan potongan 5%.....	80

BAB I PENDAHULUAN

A. Penegasan Judul

Untuk menghindari kesalahpahaman dalam pembahasan dan memahami judul skripsi ini, terlebih dahulu penulisan akan menjelaskan beberapa kata dan istilah yang dianggap penting, yaitu “Sistem Akad Penentuan Komisi dalam *Streamer Game Online Valorant* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Pada *Platform Game Online Valorant*)”.

1. Sistem Penentuan Komisi dimaksudkan sebagai upah atau pendapatan tambahan atas terjualnya suatu produk. Selain itu, komisi bisa juga diartikan sebagai penghasilan tambahan atau penghargaan karena telah mencapai atau melampaui target penjualan.¹
2. Akad adalah *Ar-rabbah* yang berarti ikatan, akad mempunyai dua pengertian yang pertama yaitu, merupakan makna asal akad yang berarti menguatkan dan mengikat, serta pengertian yang kedua kebalikannya berat melepaskan.²
3. *Steamer Game Online* disebut sebagai seseorang yang merekam permainan *game*, lalu menayangkannya secara langsung lewat *platform live-streaming* yang ada di *internet*.³
4. *Valorant* adalah permainan *game online* penembak taktis berbasis tim dan penembak orang pertama yang di atur dalam dekat masa depan.

¹ A.K. Muda Ahmad, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia* (Reality Publisher, 2006).

² Enang Hidayat, *Fiqih Muamalah* (Jakarta : Kencana, 2013).

³ Dikutip Dari hybrid.co.id, <https://hybrid.co.id>, (On-Line) di akses pada 06 Juni 2022 pukul 10.51 WIB

Pemain bermain sebagai salah satu dari sekumpulan agen, karakter yang di rancang berdasarkan beberapa negara dan budaya di seluruh dunia.⁴

5. Perspektif yaitu suatu cara pandang terhadap suatu masalah yang terjadi, atau sudut pandang tertentu yang digunakan dalam melihat suatu fenomena.⁵
6. Hukum Ekonomi *Syariah* adalah prinsip, nilai, asas, dan peraturan terkait kegiatan ekonomi yang dilakukan oleh antar subjek hukum dalam rangka memenuhi kebutuhan yang bersifat komersial dan tidak komersial berdasarkan Al-Qur'an dan Al-Sunnah.⁶

Dari penjelasan beberapa kata tersebut, maka dengan rangkaian kata judul dimaksudkan adalah bagaimana sistem akad penentuan komisi dalam *streamer game online valoran* dalam prespektif hukum ekonomi *syariah*.

B. Latar Belakang Masalah

Salah satu yang diatur oleh agama islam adalah masalah *muamalah*, *muamalah* adalah hukum yang mengatur hubungan antara satu individu dengan individu lainnya, atau antara individu dengan negara Islam, atau hubungan negara Islam dengan negara lain. Semua aturan memiliki tujuan melindungi hak asasi manusia, menyadari manfaatnya dan menghindari semua hal buruk yang akan terjadi atau yang akan menimpa. Manusia sebagai makhluk individu yang memiliki berbagai kebutuhan hidup, segala sesuatu telah disediakan oleh

⁴ Dikutip Dari wikipedia, <https://id.m.wikipwdia.org>, (On-Line) di akses pada 06 Juni 2022 pukul 11.00

⁵ Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua* (Jakarta: Balai Pustaka, 1997).

⁶ Muhammad Kholid, "Prinsip-Prinsip Hukum Ekonomi Syariah Dalam Undang-Undang Tentang Perbankan Syariah," *Jurnal Asy-Syariah Bandung: Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Sunan Gunu* Vol. 20, no. No. 2 (2018): 147–48.

Allah SWT berbagai benda itu dapat memenuhi kebutuhan hidup manusia. Dalam pemenuhan kebutuhan yang beragam tidak mungkin melakukan sesuatu hal dengan sendirinya. Oleh sebab itu, harus bekerja sama dengan orang lain. Hal ini karena manusia tidaklah mampu memenuhi kebutuhannya sendiri tanpa peran dan bantuan dari orang lain.

Itu sebab Tuhan memberikan setiap manusia kesempatan untuk melakukan interaksi sosial dengan manusia lain (muamalah). Sebagaimana sesuai dengan ketentuan yang ada di dalam Al-Qur'an dan sunnah menentukan batasan-batasan dan aturan yang benar tanpa merugikan orang lain. Sebagai sistem kehidupan, Islam memberikan warna dalam setiap kehidupan manusia, tak terkecuali dunia ekonomi.⁷ Dalam agama Islam, aktivitas yang terjadi antar manusia dalam menjalankan roda kehidupan disebut muamalah. Muamalah dapat diartikan sebagai interaksi antar manusia satu dengan yang lainnya dengan tujuan untuk memperoleh alat-alat jasmaniah yang sesuai ajaran dan tuntunan ajaran Islam.⁸

Sedangkan fiqh muamalah adalah serangkaian aturan hukum Islam yang mengatur pola akad atau transaksi antar manusia yang berkaitan dengan harta. Aturan yang mengikat dan mengatur para pihak yang melaksanakan mu'amalah tertentu.⁹ Jual beli, *ijarah*, syirkah, rahn, qardh, dan transaksi ekonomi lainnya adalah objek dari kajian fiqh muamalah. Prinsip dasar hukum *muamalah* adalah diperbolehkan, sesuai dengan *kaidah fiqh*:

⁷ Hariman Putra Siregar, *Fiqih Muamalah (Teori Dan Implementasi)* (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019).

⁸ Syaikh Dkk, *Fiqh Muamalah (Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer)* (Yogyakarta: K-Media, 2020).

⁹ Imam Mustahafa, *Fiqh Muamalah Kontemporer* (Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018).

الأصل في المعاملات الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

“Hukum asal dalam berbagai perjanjian dan muamalat adalah sah sampai adanya dalil yang menunjukkan kebatilan dan keharamannya.”¹⁰

Pada dasarnya *kaidah fiqh* di atas menunjukkan bahwa asal dari *muamalah* adalah mubah (boleh), selama tidak ada *qarinah* atau *dalil* yang menunjukkan atas keharamannya. *Kaidah fiqh* tersebut berdasar pada Al-quran Surat *Al-hasyr* Ayat 7

وَمَا آتَاكُمْ الرَّسُولُ فَخُذُوهُ وَمَا نَهَاكُمْ عَنْهُ فَانْتَهُوا^ج وَاتَّقُوا اللَّهَ^ط إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ

“Apa yang aku larang atas kalian, maka jauhilah ia dan apa yang aku perintahkan pada kalian, maka lakukanlah dari padanya semampumu”.¹¹

Kebutuhan manusia berkembang sejalan dengan pesatnya laju informasi era modern ini. Media sosial berperan penting dalam komunikasi bagi masyarakat modern. Dalam perkembangannya, media sosial mengalami banyak sekali kemajuan dari waktu ke waktu. Di era modern sekarang ini, media sosial mengalami perkembangan yang sulit untuk dikendalikan. Di antara media sosial yang seringkali diakses oleh masyarakat umum antara lain; *Facebook, Instagram, Whatsapp, Youtube*, dan lain-lain. *Youtube* adalah situs berbagi media (*media sharing*), yaitu salah satu jenis media sosial yang memfasilitasi penggunaanya untuk berbagi media, mulai dari video, *audio*, dan gambar.

¹⁰ Al-Imam Jalaluddin Asy-Suyuthi, *Al-Asybah Wa an-Nazhair* (Beirut: Dar al-Kutub Ilmiyyah, 1983).

¹¹ Muhyiddin Abi Zakaria Yahya bin Syaraf An-Nawawi, *Arbain An-Nawawi* (Jeddah: Dar al-Minhaj li-Nasyr wa Tauzigh, 2009).

Banyak konten video yang dapat diakses di *YouTube*, mulai dari *gaming*, musik, berita dan informasi, olahraga, gaya hidup, dan lainnya. Orang yang membuat karya berupa video di *Youtube* disebut konten *kreator*. Konten *youtube* yang paling diminati pada saat ini adalah bermain video *game*. Salah satu perkembangannya adalah adanya fenomena *game streaming*, yang diikuti oleh komunitas *internet* dan pangsa pasar yang luas dan *loyal*. Interaksi sosial ini sangat jauh berbeda karena menyajikan fungsi obrolan dengan *penonton* dan basis pengguna yang antusias. Kunci dari keahlian dalam melakukan siaran *online* adalah kepribadian yang menarik. Identitas individual menjadi hal yang penting dengan mempertimbangkan *fitur* yang dimiliki *platform* ini untuk meningkatkan partisipasi dalam industri ini.

Game streamer dapat bersosialisasi ketika melakukan interaksi dengan *audiensnya*. kemampuannya dalam berkolaborasi tersebut menambah keseruan kegiatan ini. Menurut Roger (2014) mengatakan bahwa orang yang *menonton streaming game online* mendapat kesenangan yang sama dengan ketika bermain *game* secara langsung.¹² Berdasarkan data dari *SullyGnome.com*, dalam 7 hari di seluruh dunia terdapat sebanyak 205.131.433 jam konten *game streaming* yang ditonton dengan 1.221.020 jumlah rata-rata *penonton*, dan terdapat 11.911 *game* yang dimainkan. Industri ini menjadi pasar yang cukup menjanjikan dengan loyalitas yang tinggi dan cenderung meningkat serta cakupan usia yang beragam.

Salah satu gim yang saat ini banyak dimati para *steramer game onlie*

¹² Roger C. Ho et al., "The Association between Internet Addiction and Psychiatric Co-Morbidity: A Meta-Analysis," *BMC Psychiatry* 14, no. 1 (2014), <https://doi.org/10.1186/1471-244X-14-183>.

adalah *game Valorant*. *Valorant* merupakan gim *digital* dengan genre FPS (*First Person Shooter*) yang dirilis dan dipublikasikan pada tanggal 2 Juni 2020 oleh salah satu developer gim ternama asal California bernama *Riot Games*. Gim ini memperbolehkan pemain untuk memilih satu karakter atau Agent. Gim ini memerlukan kerja sama tim untuk bisa memenangkan pertandingan. *Valorant* telah memiliki banyak penggemar di seluruh dunia terbukti pada website resminya bahwa pada awal rilis dan dipublikasikannya gim ini memiliki lebih dari 15 juta pemain di seluruh dunia dengan 1,5 juta pemain aktif per harinya.

Para *streamer game* banyak memaikan *game* ini karena selain menyenangkan, para steamer youtube tersebut juga mendapat komisi lewat adsense yang diberikan youtube, mereka juga dapat meraup komisi melau hasil live streaming. Sebagai bentuk apresiasi, viewer live streaming biasanya memberikan donasi atau komisi untuk konten kreator yang sedang menggunakan fitur live streaming lewat link donasi yang telah disediakan. Terkadang konten kreator youtube juga telah menyediakan link donasi bagi viewers lewat deskripsi suatu video yang telah diunggah diakun youtube-nya.

Para *streamer* tersebut mendapatkan komisi dari viewers melalui donasi secara langsung pada saat mereka melakukan live streaming dan salah satu platform pembantu dalam menyalurkan dana kepada para *streamer* adalah melalui Saweria. Saweria adalah suatu platform donasi yang biasanya digunakan oleh konten kreator youtube sebagai penambah komisi lewat pemberian donasi *online* dari viewer. Dimana cara para viewers mendosasikan

uangnya melalui Saweria adalah mengklik link yang telah di sediakan *streamer* pada deskripsi vido live streaming mereka. Pendonasi kebanyakan menggunakan nama samaran bukan nama asli saat mentransfer uang sehingga memunculkan kebingungan akan siapa yang memberikan komisi. Komisi uang yang diberikan juga dipotong 5%, disaat konten kreator menghendaki adanya suatu penarikan lewat e-wallet seperti go-pay, ovvo, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas peeliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai bagaimana hukum ekonomi syariah terkait akad komisi melalui *streamer game online Valorant*. Oleh karena itu, peneliti mengambil judul “Sistem Akad Penentuan Komisi dalam *Streamer Game Online Valorant* Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Pada *Platform Game Online Valorant*)”.

C. Fokus Dan Sub Fokus Penelitian

1. Fokus:

Sistem Akad Penentuan Komisi dalam *Streamer Game Online Valorant*.

2. Sub-fokus:

- a. Konsep akad dan prinsip hukum ekonomi syariah terkait komisi.
- b. Peran *streamer game online Valorant* dalam industri *game* dan perekonomian.
- c. Mekanisme pembagian komisi antara *streamer* dan Saweria.co
- d. Analisis perspektif hukum ekonomi syariah terhadap keadilan, transparansi, dan keuntungan bersama dalam sistem akad penentuan komisi.

- e. Tantangan dan peluang implementasi sistem akad penentuan komisi di industri *game online Valorant*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses memperoleh komisi melalui *Saweria* dalam *streamer game online valorant* di *youtube*?
2. Bagaimana hukum pemberi komisi melalui *Saweria* terhadap konten *streamer game online valorant* di *youtube*?
3. Bagaimana hukum pengambilan potongan atas penarikan terhadap penggunaan *Saweria*?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian pada rumusan penelitian, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Untuk mengetahui bagaimana sistem proses memperoleh komisi pada *streamer game online valorant* di *youtube*.
2. Untuk mengetahui bagaimana hukum ekonomi *syariah* pemberi komisi terhadap konten *streamer game online valorant* di *youtube*.
3. Untuk mengetahui bagaimana hukum pengambilan potongan atas penarikan terhadap penggunaan *Saweria*.

F. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan serta kontribusi untuk menambah ataupun memperkaya keilmuan terhadap pihak-pihak terkait dan juga sebagai bahan pustaka khususnya dalam bidang hukum ekonomi *syariah*

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan memberikan manfaat dalam mengembangkan kompetensi peneliti dan juga diharapkan menambah wawasan pengetahuan berkaitan dengan bagaimana perspektif hukum ekonomi *syariah* tentang akad komisi dalam *streamer game online valorant*.

b. Bagi Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan ilmu pengetahuan serta menambah referensi bagi mahasiswa untuk yang berkaitan dengan penelitian ini khususnya bagi mahasiswa Hukum Ekonomi *Syariah*.

c. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sebuah informasi yang benar bagi masyarakat serta menambah wawasan dan ilmu baru untuk kita bersama.

G. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Setelah peneliti melakukan *research* terhadap penelitian terdahulu, peneliti menemukan beberapa yang memiliki keterkaitan dengan penelitian yang

dilakukan oleh peneliti.

1. Penelitian pertama yang berhasil peneliti temukan adalah penelitian skripsi UIN Raden Intan Lampung yang dilakukan oleh Valensia (2020)¹³ mahasiswa fakultas *syariah*, jurusan Muamalah, yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Tentang *Top Up Diamond Game Mobile Legend* Melalui Sosial Media (Studi pada *Official Account Line LUXU BM*)”. Dalam penelitiannya tersebut mencakup tentang praktek jual beli *Top Up Diamond Game Mobile Legend* melalui sosial media dan dampak yang diakibatkannya. Penelitiannya termasuk penelitian lapangan, sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah penelitian pustaka.
2. Penelitian berikutnya adalah penelitian Melani (2017)¹⁴ mahasiswa UIN Raden Intan Lampung, fakultas *syariah*, jurusan Muamalah yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash Of Clans* Dalam Perspektif Hukum Islam dan Hukum Positif (Studi Pada Mahasiswa Jurusan Muamalah Angkatan Tahun 2013 Fakultas *Syariah* IAIN Raden Intan Lampung). Penelitian ini mencakup tentang penegasan terkait boleh tidaknya melakukan jual beli akun pada *game online clash of clans* yang dalam sistematisnya yang diperjual belikan adalah akun dari *game* tersebut yang didasari suka sama suka. Sehingga dalam hal ini penelitian yang akan

¹³ Adam Reza Valensia, ‘Tinjauan Hukum Islam Tentang Top Up Diamond Game Mobile Legend Melalui Sosial Media (Studi Pada Official Account Line LUXU BM)’, Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2020.

¹⁴ Mela Melani, ‘Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash Of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif’, Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2017.

penulis lakukan memiliki perbedaan yang cukup jelas namun tetap memiliki keterkaitan baik dari segi teori maupun hal pendukung lainnya.

3. Penelitian ketiga yang peneliti temukan adalah penelitian skripsi atas nama Istiqomah (2020)¹⁵ mahasiswa UIN Raden Intan Lampung Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam Jurusan Ekonomi Islam, yang berjudul “Analisis Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan dan Akad *Syariah* Terhadap Penggunaan E-Money Dalam Perspektif Ekonomi Islam (Studi Pada Mahasiswa Fakultas Ekonomi dan Bisnis Islam UIN Raden Intan Lampung Angkatan 2019)”. Penelitian ini membahas terkait tingkat pemahaman, kemanfaatan dan akad *syariah* terhadap penggunaan *e-money*. Perbedaan penelitian ini adalah akad, akad peneliti akan membahas tentang bagaimana akad penentu komisi, sedangkan peneliti terdahulu membahas tentang akad *syariah E-money*.

H. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah sebuah rumusan yang terdiri dari sejumlah langkah Secara Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan sebagai referensi dan yang dirangkaikan dalam urutan-urutan tertentu.¹⁶ Dalam penelitian penulis menggunakan metode-metode sebagai berikut:

1. Jenis penelitian dan Sifat Penelitian

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*).

¹⁵ Istiqomah, “Analisis Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Dan Akad *Syariah* Terhadap Penggunaan E-Money Dalam Prespektif Ekonomi Islam,” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.

¹⁶ Koentjaraningrat, *Metode-Metode Penelitian Masyarakat* (Jakarta: Gramedia, 2005).

Artinya suatu penelitian yang dilakukan secara sistematis, teratur dan mendalam dengan mengangkat data atau fakta-fakta yang ada di lapangan.¹⁷ Dalam penelitian ini khususnya pada pekerja steamer . Menurut Kartini Kartono, penelitian lapangan yang dilakukan dalam kancah kehidupan yang sebenarnya.

b. Sifat Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian ini bersifat *induktif* dan *deduktif*. *Induktif* adalah cara berpikir yang berdasar pada kejadian yang khusus untuk memastikan teori, hukum, konsep yang umum. Sedangkan *deduktif* adalah cara berpikir yang mengimplementasikan sesuatu yang umum dan selanjutnya dikaitkan dengan aspek-aspek yang sesuatu yang khusus.

2. Data dan Sumber Data

a. Data Primer

Data yang dianggap data utama dalam penelitian, yang diperoleh secara langsung dari objek penelitian perorangan atau organisasi.¹⁸

Data primer penelitian ini menggunakan responden dan informan dalam menghimpun data-data yang dibutuhkan. Data primer dalam penelitian ini diperoleh dari hasil dokumentasi dan wawancara.

b. Data sekunder

Data yang diperoleh dari sumber-sumber yang ada. Data

¹⁷ Kartini Kartono, *Pengantar Metodologi Riset Sosial. Cet.Ke - VII* (Bandung : Mandar Maju, 2004).

¹⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D* (Bandung : Alfabeta, 2016).

sekunder umumnya catatan dan laporan historis.¹⁹ Adapun referensi yang penulis gunakan yaitu pada data ini penulis berusaha mencari sumber lain yang ada kaitannya dengan masalah penelitian dan diperoleh dari ruang pustaka seperti buku Pedoman peran dan tanggung jawab kebidaharaan, pembendaraan dan pemeriksaan keuangan negara, dan jurnal yang berkaitan, hukum, dan buku-buku yang berkaitan dengan judul skripsi ini.

Sedangkan data yang termasuk dalam penelitian ini adalah data yang berasal dari dokumen-dokumen yang berkenaan dengan pandangan hukum islam pada akad dalam Steamer serta sumber yang lain berupa hasil laporan penelitian yang masih ada hubungan dengan tema yang dibahas sebagai pelengkap yang dapat dikorelasikan dengan data primer dalam penelitian ini.

3. Papulasi dan Sampel

a. Populasi

Yaitu semua unit yang akan diteliti dan karakteristik tertentu mengenai sekelompok objek yang lengkap dan jelas sehingga dapat diambil kesimpulan secara umum, atau seluruh objek yang menjadi fokus penelitian.²⁰ Populasi dalam penelitian ini merupakan pemain *game Valorant* diseluruh dunia yang berjumlah 15 juta pemain dengan 1,5 juta pemain yang aktif per harinya.

b. Sampel

¹⁹ Ibid.

²⁰ Ibid.

Sampel adalah bagian terkecil dari populasi yang dijadikan objek penelitian.²¹ Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode *purposive sampling*. *Purposive sampling* merupakan penentuan sampel dalam teknik ini dengan pertimbangan khusus sehingga layak dijadikan sampel. *Purposive sampling* adalah peneliti menentukan sendiri sampel yang diambil karena ada pertimbangan tertentu, jadi sampel tidak diambil secara acak tetapi ditentukan sendiri oleh peneliti. Peneliti menggunakan *purposive sampling* ketika mereka ingin mengakses subkumpulan orang tertentu, karena semua peserta studi dipilih karena mereka sesuai dengan profil tertentu. *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel di mana peneliti mengandalkan penilaiannya sendiri ketika memilih anggota populasi untuk berpartisipasi dalam penelitian.

Sampel dalam penelitian ini adalah Tierison yang merupakan seorang *youtuber streamer game Valorant* dengan *subscriber* 299 ribu. Dimana konten Tierison menampilkan *streaming* bermain *game Valorant*.

4. Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode observasi ini adalah metode yang penulis gunakan untuk memperoleh data dengan wawancara dan mengamati secara langsung tentang akaduntuk menjadi *streamer* serta ditinjau dari hukum

²¹ Ibid.

ekonomi *syariah* untuk melihat pelaksanaan sebenarnya yang ada dilapangan.

b. Wawancara (*Interview*)

Metode wawancara adalah metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab yang dikerjakan dengan sistematis dan berdasarkan kepada tujuan penelitian. Dalam wawancara ini, peneliti mewawancarai beberapa orang yang memang berkapasitas untuk dimintai keterangan terkait penelitian yang peneliti ambil.

c. Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari catatan-catatan mengenai data *pribadi* responden.²² Metode dokumentasi ini yaitu tahapan untuk mengumpulkan data-data variable yang berbentuk tulisan, atau mencari data yang berkaitan dengan masalah variabel yang berupa catatan, dan sebagainya yang ada hubungannya dengan judul penelitian.

d. Pengolahan Data

Pengolahan data adalah suatu proses dalam memperoleh data ringkasan dengan menggunakan cara-cara atau rumusan-rumusan tertentu, data yang kemudian dikumpulkan kemudian diolah, pengolahan data pada umumnya dilakukan dengan cara sebagai berikut:

1) *Editing*, yaitu pengecekan atau pengoreksian data yang telah

²² Ibid.

dikumpulkan, karena kemungkinan data yang masuk atau terkumpul itu tidak logis dan meragukan.²³

- 2) *Coding*, yaitu *mengklasifikasikan* jawaban-jawaban dari pada responden kedalam kategori atau memberikan catatan atau tanda yang menyatakan sumber data atau urutan rumusan masalah²⁴
- 3) *Rekonstruksi* data, yaitu menyusun ulang data secara teratur, berurutan, dan sistematis.²⁵
- 4) *Sistematis data*, yaitu menempatkan data menurut kerangka sistematika bahan berdasarkan urutan masalah.²⁶
- 5) Setelah data terkumpul, dikoreksi, dievaluasi dan diolah sesuai dengan permasalahan. Setelah itu memberikan catatan khusus berdasarkan data dan rumusan masalah, kemudian disusun ulang secara teratur sehingga menjadi suatu pembahasan yang dapat dipahami, dengan menempatkan data secara sistematis sesuai dengan urutan permasalahan, sehingga dengan demikian dapat ditarik kesimpulan sebagai hasil dari penelitian.

5. Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah melalui wawancara dan observasi langsung pada objek penelitian, dimana data yang didapat dari hasil wawancara dikumpulkan lalu di lakukan analisis serta *dijab* arkan secara deskriptif.

²³ Susiadi, *Metodologi Penelitian* (Bandar Lampung : Pusat Penelitian dan Penerbitan LP2M IAIN Lampung, 2015).

²⁴ Ibid.

²⁵ Ibid.

²⁶ Ibid.

6. Analisis Data

Data dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif yaitu prosedur penelitian menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang dapat diamati. Maksudnya adalah bahwa analisis ini dipergunakan untuk mengetahui akad dalam *streamer*. Tujuannya agar dapat mengetahui dari sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah.

I. Sistematika Pembahasan

Dalam bab I. Pendahuluan akan dijelaskan pentingnya industri *game online* dan popularitas *streamer* pada permainan *Valorant*. - *Relevansi* penelitian ini terhadap hukum ekonomi syariah dan kebutuhan untuk memahami sistem akad penentuan komisi. Kemudian pada BAB II. akan diejelaskan Konsep Dasar Akad dan Prinsip Hukum Ekonomi Syariah Terkait Komisi A. Definisi akad dalam Islam: Pengertian dasar tentang kontrak atau kesepakatan berdasarkan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah. B. Prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah yang relevan dengan pembagian komisi: Keadilan (*adl*), transparansi (*syafa'ah*), dan keuntungan bersama (*nashr al-mushtarik*).

Setelah dijabarkan di BAB III kemudian akan di jelaskan secara detil di BAB III. Peran *Streamer Game Online Valorant* dalam Industri *Game* dan Perekonomian A. Pengertian *streamer game online Valorant*: Definisi dan peran mereka sebagai *influencer* di dunia *game*. B. Dampak kehadiran *streamer* pada industri *game* dan perekonomian: Pertumbuhan pengguna,

penjualan produk terkait, dan dampak sosial. Mekanisme Pembagian Komisi antara *Streamer* dan *Platform* Penyedia Layanan A. Model bisnis umum dalam industri *game online Valorant*:

1) Bagi hasil (*Mudharabah*): Mekanisme pembagian komisi berdasarkan persentase tertentu dari pendapatan yang diperoleh oleh platform penyedia layanan. 2) Kerjasama (*Musyarakah*): Pendistribusian komisi dilakukan berdasarkan kesepakatan antara *streamer* dengan platform penyedia layanan. 3) Perwalian (*Wakalah*): *Platform* bertindak sebagai wali untuk mengelola komisi yang diterima oleh *streamer*.

Kemudian pada BAB IV di Analisis Perspektif Hukum Ekonomi *Syariah* terhadap Sistem Akad Penentuan Komisi A. Keadilan (*Adl*): Mengevaluasi proporsionalitas atau kesetaraan pembagian komisi antara kedua belah pihak secara adil sesuai prinsip hukum ekonomi syariah. B. Transparansi (*Syafa'ah*): Mengamati tingkat keterbukaan informasi terkait dengan pendapatan, potongan, dan penggunaannya dalam sistem akad penentuan komisi. C. Keuntungan bersama (*Nashr al-Mushtarik*): Mengidentifikasi sejauh mana sistem ini dapat mendorong kesejahteraan bersama antara *streamer* dan platform penyedia layanan.

Tantangan dan Peluang Implementasi Sistem Akad Penentuan Komisi dalam Industri *Game Online Valorant* A. Kendala hukum, teknis, dan sosial yang mungkin dihadapi: Hambatan implementasi dari segi regulasi hukum ekonomi syariah serta faktor teknis atau sosial yang mempengaruhi keberhasilan sistem tersebut. B. Potensi manfaat ekonomi dan pengembangan

industri *game online Valorant*: Peluang pertumbuhan industri *game online Valorant* melalui penerapan sistem akad penentuan komisi yang sesuai dengan prinsip-prinsip hukum ekonomi syariah.

Kemudian dapat disimpulkan di BAB V A. Ringkasan temuan penelitian: Menyajikan hasil analisis tentang perspektif hukum ekonomi syariah terhadap sistem akad penentuan komisi dalam konteks *streamer game online Valorant*.
B. Implikasi hasil penelitian: Menganalisis dampak potensial dari implementasi sistem ini pada industri *game online Valorant* secara keseluruhan.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Muamalah

1. Pengertian Muamalah

Fikih Muamalat terdiri dari dua kata yaitu, fikih dan *muamalah*. Fikih merupakan bentuk kata benda dari kata faqaha yang berarti mendalami sesuatu. Faqaha merupakan bentuk kata kerja yang menuntut kesungguhan seseorang dalam memahami dan mendalami sesuatu. Tak heran, jika tak kurang dari 19 ayat menggunakan kata *fiqh* yang kesemuanya dalam bentuk kata kerja. Sebagai contoh dalam surat At- Taubah ayat 122:

فَلَوْلَا نَفَرَ مِنْ كُلِّ فِرْقَةٍ مِّنْهُمْ طَائِفَةٌ لِّيَتَفَقَّهُوا فِي الدِّينِ ۖ وَمَا كَانَ الْمُؤْمِنُونَ لِيَنْفِرُوا كَافَّةً
إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ ۖ قَوْمَهُمْ إِذَا رَجَعُوا إِلَيْهِمْ لَعَلَّهُمْ يَحْذَرُونَ

“Tidak sepatutnya bagi orang-orang yang mu'min itu pergi semuanya (ke medan perang). Mengapa tidak pergi dari tiap-tiap golongan di antara mereka beberapa orang untuk memperdalam pengetahuan mereka tentang agama dan untuk memberi peringatan kepada kaumnya apabila mereka telah kembali kepadanya, supaya mereka itu dapat menjaga dirinya.” (QS. At-Taubah ayat 122).

Muamalah adalah aturan Allah yang mengatur hubungan manusia dengan manusia dalam memenuhi kebutuhan baik dengan cara tukar-menukar barang atau sesuatu yang bermanfaat. Di dalam *bermuamalah*, jual beli termasuk paling penting. Banyak sekali dalam kehidupan masyarakat menggunakan akad jual beli baik dalam rangka memenuhi kebutuhan dalam kehidupan ataupun dalam mengembangkan harta milik.²⁷

²⁷ Fathurrahman Djamil, *Hukum Ekonomi Islam: Sejarah, Teori, Dan Konsep* (Jakarta: Sinar Grafika, 2013).

2. Ruang Lingkup Muamalah

Dilihat dari segi bagian-bagiannya, ruang lingkup *syariah* dalam bidang *muamalah*, menurut Abdul Wahhab Khallaf, meliputi:²⁸

- a. Pertama, *Ahkam al-Ahwal al-Syakhhiyyah* (Hukum Keluarga), yaitu hukum-hukum yang mengatur tentang hak dan kewajiban suami, istri dan anak. Ini dimaksudkan untuk memelihara dan membangun keluarga sebagai unit terkecil.
- b. Kedua, *Al-Ahkam al-Maliyah* (Hukum Perdata), yaitu hukum tentang perbuatan usaha perorangan seperti jual beli (*Al-Bai' wal Ijarah*), pegadaian (*rahn*), perserikatan (*syirkah*), utang piutang (*udayanah*), perjanjian (*uqud*). Hukum ini dimaksudkan untuk mengatur orang dalam kaitannya dengan kekayaan dan pemeliharaan hak-haknya.
- c. Ketiga *Al-Ahkam al-Jinaiyyah* (Hukum Pidana), yaitu hukum yang bertalian dengan tindak kejahatan dan sanksi-sanksinya. Adanya hukum ini untuk memelihara ketentraman hidup manusia dan harta kekayaannya, kehormatannya dan hak-haknya.
- d. Keempat, *Al-Ahkam al-Murafa'at* (Hukum Acara), yaitu hukum yang berhubungan dengan peradilan (*al-qada*), persaksian (*al-syahadah*) dan sumpah (*al-yamin*), hukum ini dimaksudkan untuk mengatur proses peradilan guna meralisasikan keadilan antar manusia
- e. Kelima, *Al-Ahkam al-Dusturiyah* (Hukum Perundang-undangan), yaitu hukum yang berhubungan dengan perundang-undangan untuk membatasi

²⁸ Abd. Wahab Khallaf, *Kaidah- Kaidah Hukum Islam (Ilmu Ushulul Fiqhi)* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996).

hubungan hakim dengan terdakwa serta menetapkan hak-hak perorangan dan kelompok.

- f. Keenam, *Al-Ahkam al-Duwalīyah* (Hukum Kenegaraan), yaitu hukum yang berkaitan dengan hubungan kelompok masyarakat di dalam negara dan antar negara. Maksud hukum ini adalah membatasi hubungan antar negara dalam masa damai, dan masa perang.
- g. Ketujuh, *Al-Ahkam al-Iqtishādīyah wa al-Maliyyah* (Hukum Ekonomi dan Keuangan), yaitu hukum yang berhubungan dengan hak fakir miskin di dalam harta orang kaya, mengatur sumber-sumber pendapatan dan masalah pembelanjaan negara. Dimaksudkan untuk mengatur hubungan ekonomi antar orang kaya (*agnīya*), dengan orang fakir miskin.

3. Prinsip Mumalah

Muamalah Secara general, terdapat dua prinsip atau asas dalam *muamalah* yakni prinsip umum dan prinsip khusus. Dalam prinsip umum terdapat empat hal yang utama, yakni;

- a. Setiap *muamalah* pada dasarnya adalah mubah kecuali ada *dalil* yang mengharamkannya.
- b. Mendatangkan kemaslahatan dan menolak kemudharatan.
- c. Keseimbangan antara yang transendent dan immanent.
- d. Keadilan dengan mengenyampingkan kezaliman.
- e. Sementara itu prinsip khusus memiliki dua turunan yakni yang diperintahkan dan yang dilarang. Adapun yang diperintahkan terdapat tiga prinsip, yakni;

- 1) Objek transaksi haruslah yang halal.
- 2) Adanya kerihdaan semua pihak terkait.
- 3) Pengelolaan asset yang *amanah* dan jujur.

Sedangkan yang dilarang terdapat beberapa prinsip juga:

- 1) Riba
- 2) Gharar
- 3) Tadlis
- 4) Berakad dengan orang-orang yang tidak cakap hukum seperti orang gila, anak kecil, terpaksa, dan lain sebagainya.²⁹

B. Akad Dalam Islam

1. Pengertian Akad

Lafal akad berasal dari lafal arab *al ‘aqd* yang berarti perjanjian, perikatan dan pemufakatan.³⁰ “Perkataan *al – ‘aqd* mengacu terjadinya dua perjanjian atau lebih, maksudnya ialah seseorang yang mengadakan sebuah perjanjian yang kemudian ada orang lain yang menyetujui janji tersebut serta menyatakan pula suatu janji yang berhubungan dengan janji dari dua orang yang mempunyai hubungan antara yang satu dengan yang lain.”³¹. Menurut bahasa, akad ialah *Ar-rabth* (ikatan), mempunyai dua pengertian yaitu merupakan makna asal akad yang berarti menguatkan, mengikat, serta kebalikannya yang berarti melepaskan,³² akad juga berasal dari bahasa arab yang artinya “mengikat, menetapkan dan membangun. Kata akad kemudian

²⁹ Djamil, *Hukum Ekonomi Islam: Sejarah, Teori, Dan Konsep*.

³⁰ Nasrun Harun, *Fiqih Muamalah* (jakarta: Gaya Media Pratama, 2007).

³¹ Sholikul Hadi, *Fiqih Muamalah* (Kudus: Nora Interprise, 2011).

³² Enang Hidayat, *Transaksi Ekonomi Syariah* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016).

diserap kedalam bahasa Indonesia yang berarti janji, perjanjian kontrak”³³ Mempunyai makna tali yang memikat kedua pihak, sedangkan menurut istilah akad memiliki dua makna, yaitu:

Secara khusus akad adalah *Ijab* dan *qabul* yang melahirkan hak dan tanggung jawab terhadap obyek akad (ma-aqud’alaih), *Ijab* dalam *definisi* akad adalah ungkapan atau pernyataan kehendak melakukan perikatan (akad) oleh satu pihak, biasanya disebut dengan pihak pertama. Sedangkan *qabul* adalah “pernyataan atau ungkapan yang menggambarkan kehendak pihak lain, biasa disebut pihak kedua, menerima atau menyetujui pernyataan *Ijab* ”.³⁴ Dengan demikian setiap pihak yang ingin mengikatkan diri dalam sebuah akad disebut dengan *mujib* dan pihak lain setelah *Ijab* disebut *qabil*.³⁵ Makna khusus ini yang dipilih oleh Hanafiyah, pada umumnya istilah akad berarti *Ijab* dan *qabul* atau serah terima barang atau obyek dalam bermuamalah.³⁶

Secara umum akad adalah “setiap perilaku yang melahirkan atau mengalihkan atau mengubah atau mengakhiri hak, baik itu bersumber dari satu pihak ataupun dua pihak, atau juga bisa diartikan bergabung, mengunci, menahan, atau dengan kata lain membuat suatu perjanjian”³⁷ Definisi di atas ialah menurut Malikiyah, Syafi’iyah, Hanabilah. Istilah akad ini *sinonim*

³³ Abdur Rohman, “Analisis Penerapan Akad Ju’alah Dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi Atas Marketing Plan Www.Jamaher.Network),” *Al-Adalah* 13, no. 2 (2016): 179–90.

³⁴ Ghufroon A. Mas’adi, *Fiqh Muamalah Kontekstual* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Kerja Sama dengan IAIN Walisongo Semarang, 2022).

³⁵ Abdul Azis Dahlan, *Ensiklopedi Hukum Islam* (Jakarta : Ichtiar van Hoeve, 1996).

³⁶ Dahlan.

³⁷ Muhammad Firdaus, *Cara Mudah Memahami Akad-Akad Syari’ah* (Jakarta: Ganesha Press, 2000).

dengan istilah *iltizam* (kewajiban).³⁸ “Jumhur ulama mendefinisikan akad adalah pertalian antara *Ijab* dan *qabul* yang dibenarkan oleh *syara'* yang menimbulkan akibat hukum terhadap obyeknya. Akad berarti berkaitan dengan *Ijab* (pernyataan penawaran/pemindahan kepemilikan) dan *qabul* (pernyataan penerimaan kepemilikan) dalam lingkup yang diisyaratkan dan berpengaruh terhadap sesuatu seperti berpindahnya kepemilikan serta manfaat dari suatu barang.³⁹

Dalam istilah *fiqih*, “akad berarti suatu yang menjadi tekad seseorang untuk melaksanakan baik yang muncul dari satu pihak seperti *wakaf*, *talak*, dan sumpah, maupun yang muncul dari dua pihak, seperti jual beli, sewa, *wakalah*, dan *gadai*”⁴⁰ Sedangkan menurut para ahli seperti Muhammad Aziz Hakim, akad yaitu gabungan atau pernyataan dari penawaran dan penerimaan yang sah sesuai dengan hukum Islam⁴¹ Menurut Zainal Abdulhaq, akad yaitu membuat suatu ikatan atau kesepakatan antara pihak pertama dengan pihak kedua terhadap pembelian suatu barang atau produk yang dibenarkan oleh ketentuan hukum Islam.⁴²

Berdasarkan makna akad sebagaimana mestinya, maka jual beli, sewa menyewa dan semua akad muawadhah lainnya serta nikah juga dinamakan dengan akad, karena setiap pihak berkomitmen serta memilikitanggung jawab serta mempunyai hak dan kewajibannya dari akad yang telah

³⁸ Rohman, “Analisis Penerapan Akad Ju’alah Dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi Atas Marketing Plan Wwww.Jamaher.Network).”

³⁹ M hasanuddin Oni Sahroni, *Fikih Muamalah* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016).

⁴⁰ Ascarya, *Akad Dan Produk Bank Syari'ah* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015).

⁴¹ Muhammad Aziz Hakim, *Cara Praktis Memahami Transaksi Dalam Islam* (Jakarta:Pustaka Hidayah, 1996).

⁴² Zainal Abdulhaq, *Fiqh Muamalah, Jakarta: Pustaka Amani, 2002.*

terjalin⁴³

2. Dasar Hukum Akad

Akad memiliki dasar hukum berdasarkan firman Allah Swt. QS. Al-Maa'idah (5) ayat (1):

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اَوْ فُؤَاۤءِ اِلٰٓءِ عُوْدٍ اُحْلَتْ لَكُمْ بِهِيْمَةٍ اَلۡاَنۡ اَنْ عَمَّ
اِلَّا مَا يُتۡ اِلَىٰ عَلَيۡكُمْ غَيۡرَ مُجَلِّي الصِّيۡ دِ وَاَنْتُمْ حُرۡمٌ ۗ اِنَّ اِلٰهَ
يَحۡكُمْ مَا يُرِيۡدُ ۗ۱

“Hai orang-orang yang beriman, penuhilah aqad-aqad itu. Dihalalkan bagimu binatang ternak, kecuali yang akan dibacakan kepadamu. (yang demikian itu) dengan tidak menghalalkan berburu ketika kamu sedang mengerjakan haji. Sesungguhnya Allah menetapkan hukum-hukum menurut yang dikehendaki-Nya”.

Dasar Hukum yang kedua juga berdasarkan firman Allah Swt. QS. Ali-Imran (3) ayat (76):

بَلٰى ۗ مَنْ اَوْ فِىۡ بَعۡدِهٖ وَاَتَّقِۗ فَاِنَّ اِلٰهَ يُحِبُّ اَلۡمُتَّقِيۡنَ

“Bukan demikian, sebenarnya siapa yang menepati janji (yang dibuat)-nya dan bertakwa. Maka Sesungguhnya Allah menyukai orang-orang yang bertakwa”.

Berdasarkan ayat di atas dapat dipahami bahwa melakukan isi perjanjian atau akad itu hukumnya wajib dan janji yang telah dibuat seseorang baik terhadap manusia maupun terhadap Allah Swt. Harus ditepati sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan dan tidak diperkenankan untuk melanggar janji yang telah disepakati.

3. Rukun Akad

Menurut pengertian *fuqaha'* rukun adalah asas, sendi atau tiang yaitu sesuatu yang menentukan sah (apabila dilakukan) dan tidaknya (apabila

⁴³ Ibid.

ditinggalkan) suatu pekerjaan tertentu dan sesuatu itu termasuk di dalam pekerjaan itu. Setelah diketahui bahwa akad merupakan suatu perbuatan yang sengaja dibuat oleh “dua orang atau lebih berdasarkan keridhaan masing-masing, maka timbul bagi kedua belah pihak *haq* dan *iltijam* yang diwujudkan oleh akad. Rukun-rukun akad ialah sebagai berikut:⁴⁴

a. *Aqid*

Aqid ialah orang yang berakad, terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu orang, terkadang terdiri dari beberapa orang, misalnya penjual dan pembeli beras dipasar biasanya masing-masing pihak satu orang, ahli waris sepakat untuk memberikan sesuatu kepada pihak yang lain yang terdiri dari beberapa orang. Seseorang yang berakad terkadang orang yang memiliki *haq* (*aqidashli*) dan terkadang merupakan wakil dari yang memiliki *haq*.

b. *Ma'qud 'alaih*

Ma'qud 'alaih ialah “setiap benda yang menjadi obyek akad, seperti benda-benda yang dijual dalam akad jual beli, benda dalam akad *hibah*, benda dalam akad gadai dan utang yang dijamin seseorang dalam akad *kafalah*”.⁴⁵ Di antara syaratnya ialah:

- 1) Objek akad harus ada ketika akad sedang berlangsung, atau ada di tempat, tetapi pihak penjual menyatakan kesanggupannya untuk mengadakan barang itu.
- 2) Objek akad termasuk barang yang diperbolehkan.

⁴⁴ Nur Huda, *Fiqh Muamalah* (Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015).

⁴⁵ Ibid.

- 3) Objek akad dimiliki penuh oleh pemiliknya.
- 4) Objek akad harus jelas kelihatan sehingga tidak menimbulkan kesamaran dan penipuan serta perselisihan di kemudian hari, baik sifat, warna, bentuk maupun kualitasnya.
- 5) Objek akad dapat diserahkan atau ditunda sesuai dengan kesepakatan.

c. *Maudhu' al'Aqd*

Maudhu' al'Aqd adalah tujuan atau maksud mengadakan akad. Berbeda akad maka berbedalah tujuan pokok akad. Dalam akad jual beli tujuan pokoknya ialah: “Memindahkan barang dari penjual kepada pembeli dengan diberi ganti. Tujuan akad *hibah* ialah memindahkan barang dari pemberi kepada yang diberi untuk dimilikinya tanpa ada pengganti (*i'iwadh*). Tujuan pokok *ijarah* adalah memberikan manfaat dari seseorang kepada yang lain tanpa ada pengganti”.⁴⁶

d. *Sighat al 'Aqd*

Sighat al 'Aqd yaitu *Ijab qabul* . *Ijab* adalah “ungkapan yang pertama kali dilontarkan oleh salah satu dari pihak yang akan melakukan akad”, sedangkan *qabul* adalah pernyataan pihak kedua untuk menerimanya. Pengertian *Ijab qabul* dalam pengalaman dewasa ini ialah bertukarnya sesuatu dengan yang lain sehingga penjual dan pembeli dalam membeli sesuatu terkadang tidak berhadapan atau ungkapan yang menunjukkan kesepakatan dua pihak yang melakukan akad, misalnya

⁴⁶ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Bandung : Alfabeta, 2015).

yang berlangganan majalah, pembeli mengirim uang melalui pos wesel dan pembeli menerima majalah dari kantor pos.⁴⁷

Dalam *Ijab qabul* terdapat beberapa syarat yang harus di penuhi, ulama *fiqh* menuliskannya sebagai sebagai berikut:

- 1) Adanya kejelasan maksud antara kedua belah pihak, misalnya: “aku serahkan benda ini kepadamu sebagai hadiah atau pemberian”.
- 2) Adanya kesesuaian antara *Ijab* dan *qabul* .
- 3) Adanya satu majlis akad dan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak, tidak menunjukkan penolakan dan pembatalan dari keduanya.
- 4) Menggambarkan kesungguhan kemauan dari “pihak-pihak yang bersangkutan, tidak terpaksa, dan tidak karena di ancam oleh orang lain karena dalam *tijarah* (jual beli) harus saling merelakan”⁴⁸

Beberapa cara yang di ungkapkan dari para ulama *fiqh* dalam berakad, yaitu:

- 1) Dengan cara tulisan atau kitabah, misalnya dua *aqid* berjauhan tempatnya maka *Ijab qabul* boleh dengan kitabah atau tulisan.
- 2) Isyarat, bagi orang tertentu akad atau *Ijab qabul* tidak dapat di laksanakan dengan tulisan maupun lisan, “misalnya pada orang bisu yang tidak bisa baca maupun tulis, maka orang tersebut akad dengan isyarat.”
- 3) Perbuatan, cara lain untuk membentuk akad dengan cara perbuatan.

Misalnya seorang pembeli menyerahkan sejumlah uang tertentu,

⁴⁷ Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Kencana, 2010).

⁴⁸ Hasby Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Jakarta: Bulan Bintang, 1997).

kemudian penjual menyerahkan barang yang di belinya.

- 4) Lisan *al-Hal*. Menurut sebagian ulama, apabila seseorang meninggalkan barang-barang di hadapan orang lain, kemudian dia pergi dan orang yang di tinggali barang-barang itu berdiam diri saja, hal itu di pandang telah ada akad *ida'* (titipan).

4. Syarat Akad

Syarat adalah sesuatu yang kepadanya tergantung sesuatu yang lain, dan sesuatu itu keluar dari hakikat sesuatu yang lain. Syarat terjadinya akad merupakan syarat yang melekat pada unsur pembentuk terjadinya sebuah akad yang ditentukan *syara'* yang wajib disempurnakan.⁴⁹ Syarat akad secara luas dibagi menjadi dua, yang pertama syarat yang bersifat umum, yaitu syarat yang wajib sempurna wujudnya dalam berbagai akad. Yang kedua adalah syarat yang bersifat khusus yaitu syarat yang wujudnya wajib. Syarat khusus ini juga bisa disebut dengan syarat *idhafi* (tambahan) yang harus ada disamping syarat-syarat yang umum, seperti syarat adanya saksi dalam pernikahan.⁵⁰ Berikut syarat akad baik yang bersifat umum ataupun khusus.

Syarat-syarat yang bersifat umum diantaranya:

- a. Kedua orang yang melakukan akad cakap bertindak (ahli). Tidak sah akad orang yang tidak cakap bertindak, seperti orang gila, orang yang berada di bawah pengampunan (*mahjur*), dan karena boros.
- b. Yang dijadikan objek akad dapat menerima hukumnya.

⁴⁹ Mohammad Nadzir, *Fiqh Muamalah Klasik* (Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015).

⁵⁰ Ibid.

- c. Akad itu diizinkan oleh *syara'*, dilakukan oleh orang yang mempunyai hak melakukannya, walaupun dia bukan aqid yang memiliki barang.
- d. Janganlah akad itu akad yang dilarang oleh *syara'*, seperti jual beli mulasamah (saling merasakan).
- e. Akad dapat memberikan faedah, sehingga tidaklah sah bila rahn (gadai) dianggap sebagai imbangan *amanah* (kepercayaan).
- f. *Ijab* itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadi qabul. Maka apabila orang yang *berIjab* menarik kembali *Ijab* nya sebelum qabul maka batalah *Ijab* nya.
- g. *Ijab* dan qabul mesti bersambung, “sehingga bila seseorang yang *berIjab* telah berpisah sebelum adanya *qabul* , maka *Ijab* tersebut menjadi batal”⁵¹

Syarat-syarat yang bersifat khusus diantaranya:

- a. Syarat *ta'liqiyah* adalah syarat yang harus disertakan ketika akad berlangsung, bila syarat itu tidak ada maka akadpun tidak terjadi. Misal, penjualan tanah berlaku jika disetujui oleh orang tuanya.
- b. Syarat *taqyid* adalah “syarat yang belum dipenuhi namun akad telah terjadi dengan sempurna dan hanya dibebankan oleh salah satu pihak” Misal jual beli mobil dengan ongkos kirim kerumah pembeli dibebankan kepada penjual.
- c. Syarat idhafah adalah syarat yang sifatnya menangguhkan pelaksanaan

⁵¹ Ibid.

akad. Contoh ketika menyewakan rumah dua bulan yang akan datang.⁵² Beberapa unsur akad yang kemudian dikenal sebagai rukun akad memerlukan syarat agar dapat terbentuk dan mengikat antar pihak, di antaranya yaitu:

a. Syarat Terbentuknya Akad

Dalam hukum Islam syarat terbentuknya akad dikenal dengan nama *al-syuruth al-in'iqad*, syarat ini terkait dengan sesuatu yang harus dipenuhi oleh rukun-rukun akad, yaitu:

- 1) Pihak yang berakad (*aqidain*), disyaratkan *tamyiz* dan berbilang.
- 2) Shighat akad (pernyataan dalam kehendak) adanya kesesuaian *Ijab* dan *qabul* nya dilakukan dalam suatu majlis akad.
- 3) Objek akad dapat diserahkan, “dapat ditentukan dan dapat ditransaksikan (dapat dikuasai dan dimiliki)” Jika ada suatu akad seperti jual beli tapi objek akad tidak bisa dikuasai seperti burung yang ada di udara atau ikan yang ada di laut maka akadnya tidak sah.
- 4) Tujuan akad tidak bertentangan dengan syariat Islam.

b. Syarat Keabsahan Akad

Syarat keabsahan akad adalah “syarat tambahan yang dapat mengabsahkan akad setelah syarat *in'iqad* tersebut terpenuhi” Setelah rukun akad terpenuhi beserta beberapa persyaratannya yang

⁵² Ibid.

menjadikan akad terbentuk, maka akad sudah terwujud.⁵³ Akan tetapi ia belum dipandang sah jika tidak memenuhi syarat-syarat tambahan yang terkait dengan rukun-rukun akad, yaitu:

- 1) Pernyataan kehendak harus dilakukan secara bebas, tanpa ada tekanan dari pihak-pihak tertentu.
- 2) Pernyataan akad tidak menimbulkan madharat.
- 3) Bebas dari *gharar* (tipuan).⁵⁴

c. Syarat-Syarat Berlakunya Akibat Hukum (*Al-Syurut Annafadz*)

Syarat tersebut adalah syarat yang diperlukan bagi akad agar akad tersebut dapat dilaksanakan akibat hukumnya. Syarat-syarat itu adalah:

- 1) Adanya kewenangan mutlak atas objek akad.
- 2) Adanya kewenangan atas tindakan hukum yang dilakukan.

d. Syarat Mengikat (*Al-Syarth Al-Luzum*)

“Sebuah akad yang sudah memenuhi rukun-rukunnya dan beberapa macam syarat sebagaimana yang dijelaskan diatas, belum tentu membuat akad tersebut dapat mengikat pihak-pihak yang melakukan akad seperti akad *kafalah* (penanggungan) dan *khiyar*”.⁵⁵

5. Macam-Macam Akad

Akad terbagi menjadi bermacam-macam menurut sudut pandang yang berbeda. Ditinjau dari sudut pandangnya akad terbagi menjadi beberapa macam, yaitu:

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Ibid.

⁵⁵ Ibid.

a. Akad Ditinjau Menurut Sifatnya

Menurut sifatnya akad dinilai halal dan haram berdasarkan syar'i dan pelaku akad. Jika dilihat menurut sifatnya akad terbagi dua macam, yaitu:

1) Akad *Shahih*, Akad *Shahih* adalah akad yang telah memenuhi rukun-rukun dan syarat-syaratnya. Hukum dari akad *shahih* ini adalah “berlakunya seluruh akibat hukum yang di timbulkan akad itu dan mengikat pada pihak-pihak yang berakad” Ulama Hanafiyah membagi akad *shahih* menjadi dua macam, yaitu:

a) Akad *nafiz* (sempurna untuk di laksanakan), adalah akad yang dilangsungkan dengan memenuhi rukun dan syaratnya dan tidak ada larangan untuk melaksanakannya.

b) Akad *mawquf* , (tertangguhkan) adalah akad yang dilakukan seseorang yang cakap bertindak hukum, tetapi ia tidak memiliki kekuasaan untuk melangsungkan dan melaksanakan akad ini, seperti akad yang di laksanakan oleh anak kecil yang *mumayyiz*.⁵⁶

2) Akad *Ghairu Shahih* , Akad yang *ghairu shahih* adalah “akad yang terdapat kekurangan pada rukun atau syarat-syaratnya, sehingga seluruh akibat hukum akad itu tidak berlaku dan tidak mengikat pihak-pihak yang berakad”.⁵⁷ Akad yang tidak *shahih* di bagi oleh ulama Hanafiyah dan Malikiyah menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

3) Akad *Bathil*, Akad *bathil* adalah akad yang tidak memenuhi salah satu

⁵⁶ Ahmad Azhar Basyir, *Asas-Asas Hukum Muamalat* (Yogyakarta: UII Pers, 1982).

⁵⁷ Ibid.

rukunnya atau ada larangan langsung dari *syara'*. Misalnya, objek jual beli itu tidak jelas atau terdapat unsur tipuan, seperti menjual ikan dalam lautan, atau salah satu pihak yang berakad tidak cakap bertindak hukum.

- 4) Akad *Fasid*, Akad *fasid* adalah akad yang pada dasarnya di syariatkan, akan tetapi sifat yang di akadkan itu tidak jelas. Misalnya, menjual rumah atau kendaraan yang tidak di tunjukkan tipe, jenis, dan bentuk rumah yang akan di jual, atau tidak di sebut *brand* kendaraan yang di jual, sehingga menimbulkan perselisihan antara penjual dan pembeli”⁵⁸
- 5) Akad Yang Mengikat (*lazim*) dan Tidak Mengikat (*ghair lazim*). Akad yang mengikat adalah Akad yang salah satu pelaku Akadnya tidak memiliki hak *fasakh* (pembatalan) tanpa ada kerelaan pelaku Akad lain. Akad bisa dibatalkan jika ada kesepakatan dari kedua belah pihak. Akad yang tidak mengikat adalah Akad yang berdasarkan sifatnya bisa dibatalkan (*fasakh*) oleh salah satu pelaku Akad.⁵⁹
- 6) Akad ditinjau menurut kebersambungan hukumnya dengan *sighat* nya. Hukum Akad adalah “dampak-dampak syar’i yang ditimbulkan pada Akad. Jika dilihat menurut hukumnya dengan *sighatnya*” .

b. Akad Ditinjau Menurut Jenis dan Dampaknya

Setiap Akad memiliki dampak tertentu yang mengikutinya. Dampak ini adalah tujuan pelaku Akad dalam mengadakan sebuah Akad. Tujuan

⁵⁸ Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Amzah, 2010).

⁵⁹ Abdul Karim Zaidan, *Pengantar Studi Syari'ah: Mengenal Syari'ah Islam Lebih Dalam* (Yogyakarta: Robbani Pers, 2008).

dari adanya Akad adakalanya memiliki tujuan lebih dari satu, sehingga memiliki lebih dari satu klasifikasi.⁶⁰ Adapun klasifikasi Akad tersebut yaitu:

- 1) Akad pengalihan kepemilikan (*uqud at-tamlik*), yaitu Akad yang bertujuan mengalihkan kepemilikan barang atau manfaat dengan atau tanpa ganti, seperti Akad jual beli, sewa dan *muzara'ah*.
- 2) Pengguguran (*isqathat*), yaitu Akad yang dimaksudkan untuk menggugurkan hak manusia. Jika pengguguran tanpa disertai ganti disebut *isqath mahdhah* (pengguguran murni), dan jika disertai ganti disebut *isqath* (pengguguran) yang dimaknai tukar menukar, seperti Akad memerdekakan budak dan perceraian yang dilakukan oleh istri dengan membayar kompensasi dari cerainya.
- 3) Akad penyerahan (*'uqud at-tafwidh wa ithlaq*), yaitu Akad yang memuat penyerahan kepada orang lain dan memberikan kuasanya untuk melakukan suatu pekerjaan yang tadinya terlarang sebelum penyerahan ini, seperti *wakalah* dan izin kepada anak kecil melakukan sebagian aktifitas jual beli.
- 4) Akad pembatasan (*taqdiyat*), yaitu Akad yang *tasharufnya* dimaksudkan untuk mencegah seseorang dari *tasharruf* yang sebelumnya dibolehkan baginya, seperti memberhentikan pengelola *wakaf* dan penerima wasiat.
- 5) Akad pemberian kepercayaan (*'uqud at-tautsiqat*), yaitu Akad yang

⁶⁰ Ibid.

tujuannya adalah memberikan jaminan pada orang yang berhutang atas hutangnya dari orang yang berhutang, seperti Akad *kafalah* dan *hiwalah*. Akad *syirkah* (*'uqud asy-syirkah*), yaitu Akad yang bertujuan melakukan kerjasama dalam pekerjaan dan laba, seperti *mudharabah* dan *muzara'ah*.

- 6) Akad penjagaan (*uqud al-hifzhi*), yaitu Akad yang bertujuan menjaga harta, seperti Akad *wadi'ah*.⁶¹

c. Akad Ditinjau Dari Segi Dilarang Atau Tidaknya, yaitu:

- 1) Akad *masyru'* adalah Akad yang dibenarkan oleh *syara'* untuk dibuat dan tidak ada larangan untuk menutupnya, seperti Akad jual beli dan sewa-menyewa.
- 2) Akad terlarang adalah Akad yang “dilarang oleh *syara'* untuk dibuat, seperti Akad jual beli janin, Akad donasi harta anak dibawah umur”.⁶²

d. Akad Ditinjau Dari Segi Ada Atau Tidaknya *Qismah* (pembagian), yaitu:

- 1) Akad *musammah* adalah Akad-Akad yang telah ditetapkan *syara'* dan diberikan hukum-hukumnya, seperti jual beli, *hibah* dan *ijarah*.
- 2) Akad *ghairu musammah* adalah “Akad-Akad yang belum diberikan istilah-istilah dan belum ditetapkan hukumnya”.⁶³

e. Akad Ditinjau Dari Segi Tukar Menukar Hak, yaitu:

- 1) Akad *mua'awadhah*, adalah Akad-Akad yang berlaku atas dasar

⁶¹ Ibid.

⁶² Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah* (Jakarta : PT. Erlangga, 2015).

⁶³ Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Semarang: Pustaka Rizki, 2009).

timbang balik, seperti Akad jual beli dan sewa menyewa.

- 2) Akad *tabarruat*, adalah Akad-Akad berdasarkan pemberian dan pertolongan, seperti *hibah* dan pinjaman.
- 3) Akad yang mengandung *tabarru'* pada permulaan tetapi menjadi *mu'awadhah* pada akhirnya, seperti *kafalah* (tanggungan), *qardh*.⁶⁴

f. Akad Dilihat Dari Segi Dibayarkan Ganti Atau Tidak, Yaitu:

- 1) Akad *dhaman*, adalah barang tanggung jawab pihak kedua sesudah barang-barang itu diterimanya, seperti Akad jual beli.
- 2) Akad *amanah*, adalah tanggung jawab dipegang oleh yang punya oleh yang memegang barang tersebut, seperti *syirkah* dan *wakalah*.
- 3) Akad dipengaruhi beberapa unsur, dari satu segi mengharuskan *dhaman*, “dari segi yang lain merupakan *amanah*, seperti *ijarah* dan *rahn*”.⁶⁵

6. Prinsip-Prinsip Akad

Hukum Islam telah menetapkan beberapa prinsip Akad yang berpengaruh kepada pelaksanaan Akad yang di laksanakan oleh pihak-pihak yang berkepentingan. Berikut prinsip-prinsip Akad dalam Islam:

- a. Prinsip kebebasan berkontrak
- b. Prinsip perjanjian itu mengikat
- c. Prinsip Kesepakatan bersama
- d. Prinsip ibadah
- e. Prinsip keadilan dan keseimbangan prestasi

⁶⁴ Qomarul Huda, *Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Teras, 2011).

⁶⁵ Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 2009.

f. Prinsip kejujuran (*amanah*).⁶⁶

C. Pengertian dan Dasar Hukum Al-Ijarah

Menurut bahasa kata *ijarah* berasal dari kata “*al-ajru*” yang berarti “*al-iwadu*” (ganti) dan oleh sebab itu “*ath-thawab*” atau (pahala) dinamakan *ajru* (upah).⁶⁷ Lafal *al-ijarah* dalam bahasa Arab berarti upah, sewa, jasa, atau imbalan. *Al-ijarah* merupakan salah satu bentuk *muamalah* dalam memenuhi keperluan hidup manusia, seperti sewa-meyewa, kontrak, atau menjual jasa perhotelan dan lain-lain.⁶⁸

Ijarah menurut arti lughat adalah balasan, tebusan, atau pahala. Menurut *syara'* berarti melakukan Akad mengambil manfaat sesuatu yang diterima dari orang lain dengan jalan membayar sesuai dengan perjanjian yang telah ditentukan dengan syarat-syarat tertentu pula.⁶⁹

Secara terminology, ada beberapa *definisi* *al-ijarah* yang dikemukakan para ulama *fiqh*. Menurut ulama Syafi'iyah, *ijarah* adalah Akad atas suatu kemanfaatan dengan pengganti.⁷⁰

Menurut Hanafiyah bahwa *ijarah* adalah Akad untuk membolehkan pemilikan manfaat yang diketahui dan disengaja dari suatu zat yang disewa dengan imbalan.⁷¹ Sedangkan ulama Malikiyah dan Hanabilah, *ijarah* adalah menjadikan milik suatu kemanfaatan yang mubah dalam waktu tertentu dengan pengganti. Selain itu ada yang mengartikan *ijarah* sebagai jual beli,

⁶⁶ Ibid.

⁶⁷ Sayyid Sabiq, *Fiqh Sunnah 13* (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2006).

⁶⁸ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gramedia, 2000).

⁶⁹ Syaifullah Aziz, *Fiqh Islam Lengkap, Asy-Syifa* (Surabaya, 2005).

⁷⁰ Ibid.

⁷¹ Ibid.

yakni mengambil manfaat tenaga manusia, yang ada manfaat dari barang.

Menurut Syafi'i Antonio, *ijarah* adalah Akad pemindahan hak guna atas barang atau jasa, melalui sewa tanpa diikuti dengan pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri.⁷² Menurut Ahmad Azhar Basyir dalam bukunya *wakaf, al-ijarah syirkah* mengemukakan, *ijarah* secara bahasa berarti balasan atau timbangan yang diberikan sebagai upah atas pekerjaan. Secara istilah *ijarah* berarti suatu perjanjian tentang pemakaian atau pemungutan hasil suatu benda, binatang atau tenaga manusia. Misalnya menyewa rumah untuk tinggal, menyewa kerbau untuk membajak sawah, menyewa manusia untuk mengerjakan suatu pekerjaan dan sebagainya.⁷³ Dalam arti luas, *ijarah* bermakna suatu Akad yang berisi penukaran manfaat sesuatu dengan jalan memberikan imbalan dalam jumlah tertentu, hal ini sama artinya dengan menjual manfaat suatu benda, bukan menjual, ain dari suatu benda itu sendiri.

Ada perbedaan terjemahan kata *ijarah* dari bahasa arab ke bahasa Indonesia, antara sewa dan upah juga ada perbedaan makna operasional. Sewa biasanya digunakan untuk benda, seperti seorang mahasiswa menyewa kamar untuk tempat tinggal selama kuliah, sedangkan upah digunakan untuk tenaga, seperti karyawan yang berkerja di pabrik di bayar gajinya (upahnya.) satu kali dalam dua minggu, atau sekali dalam sebulan, dalam bahasa arab upah dan sewa disebut *ijarah*.⁷⁴

⁷² Muhammad Syafi'i Antonio, *Bank Syari'ah Dari Teori Ke Praktik* (Jakarta: Gema Insani Press, 2016).

⁷³ Ahmad Azhar Basyir, *Hukum Islam Tentang Wakaf, Ijarah Syirkah* (Bandung: Al-ma'rif, 1995).

⁷⁴ Helmi Karim, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997).

Dalam konteks substansi pembahasan ini yang dimaksud dengan *ijarah* adalah upah. Definisi upah menurut Undang-undang No 13 tahun 2003 tentang ketenagakerjaan tercantum pada Pasal 1 ayat 30 yang berbunyi “Upah adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada perkerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja atau buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan”.⁷⁵

Manurut Dewan Peneliti Perubahan Nasional, upah adalah suatu penerimaan sebagai imbalan dari pemberi kepada penerima kerja untuk suatu pekerjaan atau jasa yang telah dan akan di lakukan, berfungsi sebagai jaminan kelangsungan hidup layak bagi kemanusiaan dan produksi, dinyatakan atau dinilai dalam bentuk uang yang ditetapkan menurut suatu persetujuan, undang-undang dan peraturan yang di bayarkan atas suatu perjanjian kerja antara pemberi dan penerima.

Menurut PP No. 5 tahun 2003 upah memiliki hak pekerja yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha kepada pekerja atas suatu pekerjaan atau jasa yang telah dilakukan ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan ,atau peraturan perundang-undangan termasuk tunjangan bagi pekerja dan keluarganya.⁷⁶ Dari *definisi* di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa upah adalah suatu bentuk hak

⁷⁵ *Undang-Undang Ketenagakerjaan Lengkap* (Jakarta: Sinar Grafika, 2007).

⁷⁶ *Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 2003 Tentang UMR Pasal 1*, n.d.

pekerja untuk mendapatkan imbalan yang bernilai dalam bentuk uang yang dibayarkan oleh pengusaha kepada pekerja atau jasa yang telah ditetapkan menurut persetujuan dan kesepakatan atas perjanjian kerja.

1. Rukun dan Syarat *Al-Ijarah*

Menurut Hanafiyah, rukun dan syarat *ijarah* hanya ada satu, yaitu *Ijab dan qabul*, yaitu pernyataan dari orang yang menyewa dan menyewakan.⁷⁷

Sedangkan menurut jumhur ulama, Rukun-rukun dan syarat *ijarah* ada empat, yaitu *Aqid* (orang yang berAkad), *sighat*, upah, dan manfaat. Ada beberapa rukun *ijarah* di atas akan diuraikan sebagai berikut:

2. *Aqid* (Orang yang berAkad)

Orang yang melakukan Akad *ijarah* ada dua orang yaitu *mu'jir* dan *mustajir*. *Mu'jir* adalah orang yang memberikan upah atau yang menyewakan. Sedangkan *Musta'jir* adalah orang yang menerima upah untuk melakukan sesuatu dan yang menyewa sesuatu. Bagi yang berAkad *ijarah* di syarkan mengetahui manfaat barang yang di jadikan Akad sehingga dapat mencegah terjadinya perselisihan. Untuk kedua belah pihak yang melakukan Akad disyaratkan berkemampuan, yaitu kedua-duanya berakal dan dapat membedakan. Jika salah seorang yang berakal itu gila atau anak kecil yang belum dapat membedakan baik ataupun buruk, maka Akad menjadi tidak sah.⁷⁸

3. *Sighat Akad*

Ungkapan para pihak yang melakukan Akad berupa *Ijab dan qabul*

⁷⁷ Ibid.

⁷⁸ Ibid.

adalah permulaan penjelasan yang keluar dari salah seorang yang berAkad sebagai gambaran kehendaknya dalam mengadakan Akad *ijarah*. Dalam Hukum Perikatan Islam, *Ijab* diartikan dengan suatu pernyataan janji atau penawaran dari pihak pertama untuk melakukan atau tidak melakukan sesuatu. Sedangkan *qobul* adalah suatu pernyataan yang diucapkan dari pihak yang berAkad pula (*musta'jir*) untuk penerimaan kehendak dari pihak pertama yaitu setelah adanya *Ijab*.⁷⁹ Syarat-syaratnya sama dengan syarat *Ijab -qabul* pada jual beli, hanya saja *Ijab* dan *qabul* dalam *ijarah* harus menyebutkan masa atau waktu yang ditentukan.⁸⁰

4. *Ujroh* (upah)

Ujroh yaitu sesuatu yang diberikan kepada *musta'jir* atas jasa yang telah diberikan atau diambil manfaatnya oleh *mu'jir*. Dengan syarat hendaknya :

- a) Sudah jelas/sudah diketahui jumlahnya. Karena *ijarah* Akad timbal balik, karena itu *ijarah* tidak sah dengan upah yang belum diketahui.
- b) Pegawai khusus seperti hakim tidak boleh mengambil uang dari pekerjaannya, karena dia sudah mendapatkan gaji khusus dari pemerintah. Jika dia mengambil gaji dari pekerjaannya berarti dia mendapat gaji dua kali dengan hanya mengerjakan satu pekerjaan saja.
- c) Uang yang harus diserahkan bersamaan dengan penerimaan barang yang disewa. Jika lengkap manfaat yang disewa, maka uang sewanya

⁷⁹ Gemala Dewi, *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia* (Jakarta : Kencana, 2005).

⁸⁰ Ibid.

harus lengkap.⁸¹

5. Manfaat *Al-Ijarah*

Di antara cara untuk mengetahui *ma'qud alaih* (barang) adalah dengan menjelaskan manfaatnya, pembatasan waktu, atau menjelaskan jenis pekerjaan jika *ijarah* atas pekerjaan atau jasa seseorang. Semua harta benda boleh diAkadkan *ijarah* di atasnya, kecuali yang memenuhi persyaratan sebagai berikut:

- a. Manfaat dari objek Akad sewa-menyewa harus diketahui secara jelas. Hal ini dapat dilakukan, misalnya dengan memeriksa atau pemilik memberika informasi secara transparan tentang kualitas manfaat barang.
- b. Objek *ijarah* dapat diserahterimakan dan dimanfaatkan secara langsung dan tidak mengandung cacat yang menghalangi fungsinya. Tidak dibenarkan transaksi *ijarah* atas harta benda yang masih dalam penguasaan pihak ketiga.
- c. Objek *ijarah* dan manfaatnya tidak bertentangan dengan Hukum *Syara'*. Misalnya menyewakan VCD porno dan menyewakan rumah untuk kegiatan maksiat tidak sah.
- d. Objek yang disewakan manfaat langsung dari sebuah benda. Misalnya, sewa rumah untuk ditempati, mobil untuk dikendarai, dan sebagainya. Tidak dibenarkan sewa-menyewa manfaat suatu benda yang sifatnya tidak langsung. Seperti, sewa pohon mangga untuk

⁸¹ Muhammad Rawwas Qal Ahji, *Ensiklopedi Fiqh Umar Bin Khattab* (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999).

diambil buahnya, atau sewa-menyewa ternak untuk diambil keturunannya, telurnya, bulunya ataupun susunya.

- e. Harta benda yang menjadi objek *ijarah* haruslah harta benda yang bersifat *isty'mali*, yakni harta benda yang dapat dimanfaatkan berulang kali tanpa mengakibatkan kerusakan zat dan pengurusan sifatnya. Sedangkan harta benda yang bersifat *istihlaki* adalah harta benda yang rusak atau berkurang sifatnya karena pemakaian. Seperti makanan, buku tulis, tidak sah *ijarah* di atasnya.

6. Syarat *Ijarah*

Menurut M. Ali Hasan syarat-syarat *ijarah* adalah :⁸²

- a. Syarat bagi kedua orang yang berAkad adalah telah baligh dan berakal (*Mazhab* Syafi'i Dan Hambali). Dengan demikian apabila orang itu belum atau tidak berakal seperti anak kecil atau orang gila menyewa hartanya, atau diri mereka sebagai buruh (tenaga dan ilmu boleh disewa), maka *Ijarah* nya tidak sah. Berbeda dengan *Mazhab* Hanafi dan maliki bahwa orang yang melakukan Akad, tidak harus mencapai usia baligh , tetapi anak yang telah mumayiz pun boleh melakukan Akad *Ijarah* dengan ketentuan disetujui oleh walinya.
- b. Kedua belah pihak yang melakukan Akad menyatakan kerelaannya untuk melakukan Akad *Ijarah* itu, apabila salah seorang keduanya terpaksa melakukan Akad maka Akadnya tidak sah.
- c. Manfaat yang menjadi objek *Ijarah* harus diketahui secara jelas,

⁸² M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam* (Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003).

sehingga tidak terjadi perselisihan dibelakang hari jika manfaatnya tidak jelas. Maka, Akad itu tidak sah.

- d. Objek *Ijarah* itu dapat diserahkan dan dipergunakan secara langsung dan tidak ada cacatnya. Oleh sebab itu, ulama *fiqih* sepakat mengatakan bahwa tidak boleh menyewa sesuatu yang tidak dapat diserahkan, dimanfaatkan langsung oleh penyewa. Umpamanya rumah atau toko harus siap pakai atau tentu saja sangat bergantung kepada penyewa apakah dia mau melanjutkan Akad itu atau tidak, sekiranya rumah itu atau toko itu disewa oleh orang lain maka setelah itu habis sewanya baru dapat disewakan oleh orang lain.
- e. Objek *Ijarah* itu sesuatu yang diharamkan oleh syara. Oleh sebab itu ulama fikih sependapat bahwa tidak boleh menggaji tukang sihir, tidak boleh menyewa orang untuk membunuh (pembunuh bayaran), tidak boleh menyewakan rumah untuk tempat berjudi atau tempat prostitusi (pelacuran). Demikian juga tidak boleh menyewakan rumah kepada *non-muslim* untuk tempat mereka *beribadat*⁸³

7. Macam-Macam *Al-Ijarah*

Ijarah terbagi menjadi dua macam, yaitu sebagai berikut:

- a. *Ijarah* atas manfaat, disebut juga sewa-menyewa. Dalam *ijarah* bagian pertama ini, objek Akadnya adalah manfaat dari suatu benda.
- b. *Ijarah* atas pekerjaan, disebut juga upah-mengupah. Dalam *ijarah* bagian kedua ini, objek Akadnya adalah amal atau pekerjaan

⁸³ Ibid.

seseorang.⁸⁴

- c. *Al-ijarah* yang bersifat manfaat, umpamanya adalah sewa menyewa rumah, kendaraan, pakaian, dan perhiasan. Apabila manfaat itu merupakan manfaat yang dibolehkan syara⁸⁴ untuk dipergunakan, maka para ulama *fiqh* sepakat menyatakan boleh dijadikan objek sewa-menyewa.
- d. *Al-ijarah* yang bersifat pekerjaan ialah dengan cara memperkerjakan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan. *Al-ijarah* seperti ini, hukumnya boleh apabila jenis pekerjaan itu jelas, seperti buruh bangunan, tukang jahit, buruh pabrik, tukang salon, dan tukang sepatu. *Al-ijarah* seperti ini biasanya bersifat *pribadi*, seperti menggaji seorang pembantu rumah tangga, dan yang bersifat *serikat*, yaitu seseorang atau sekelompok orang yang menjual jasanya untuk kepentingan orang banyak, seperti tukang sepatu, buruh pabrik, dan tukang jahit. Kedua bentuk *ijarah* terhadap pekerjaan ini menurut ulama *fiqh* hukumnya boleh.⁸⁵

8. Berakhirnya Akad *Al-Ijarah*

Para ulama *fiqh* meyakini bahwa Akad *al-ijarah* akan berakhir apabila:

- a. Objek hilang atau musnah, seperti rumah terbakar atau baju yang di jahitkan hilang.

⁸⁴ Ibid.

⁸⁵ Ibid.

- b. Tenggang waktu yang di sepakati dalam Akad *al-ijarah* telah berakhir. Apabila yang disewakan itu rumah, maka rumah itu dikembalikan kepada pemiliknya, dan apabila yang disewa itu adalah jasa seseorang maka ia berhak menerima upahnya. Kedua hal ini disepakati oleh seluruh ulama *fiqh*.
- c. Menurut ulama hanafiyah, wafatnya salah seorang yang berAkad. Karena Akad *al-ijarah* menurut mereka tidak boleh diwariskan. Sedangkan menurut jumhur ulama, Akad *al-ijarah* tidak batal dengan afatnya salah seorang yang berAkad. Karena manfaat, menurut mereka boleh diwariskan dan *al-ijarah* sama dengan jual beli, yaitu mengikat kedua belah pihak yang berAkad.
- d. Menurut ulama hanafiyah, apabila uzur dari salah satu pihak. Seperti rumah yang disewakan disita Negara karena terkait utang yang banyak, maka *al-ijarah* batal. Uzur-uzur yang dapat mebatalkan Akad *al-ijarah* itu, menurut ulama Hanafiyah adalah salah satu pihak muflis, dan berpindah tempat penyewa. Misalnya, seseorang digaji untuk menggali sumur di suatu desa, sebelum sumur itu selesai penduduk desa itu pindah ke desa lain. Akan tetapi menurut jumhur ulama, uzur yang boleh membatalkan Akad *al-ijarah* itu hanyalah apabila objeknya mengandung cacat atas manfaat yang dituju dalam akal itu hilang, seperti kebakaran dan dilanda banjir.⁸⁶

⁸⁶ Ibid.

D. *Streamer Game Online*

Di Indonesia terdapat beberapa media sosial yang sering digunakan oleh masyarakat, seperti *Facebook*, *Instagram*, *Twitter*, dan *Youtube*. Berhubungan dengan adanya peluang bisnis baru yaitu masuknya *social commerce* kedalam media sosial yang menciptakan peluang dan trend baru. Akhirnya para penjual di media sosial mulai memanfaatkan *fitur* yang terdapat pada media sosial, salah satunya adalah *fitur* siaran langsung.

Siaran langsung melibatkan *streamer* /penyiar sebagai yang mengunggah video dan *audio* secara *real-time* dengan konten video *game*, pertunjukkan bakat, kehidupan sehari-hari, atau apa pun yang dia ingin bagikan. Siaran langsung menggabungkan beberapa *elemen* seperti *teks*, gambar, suara, dan ekspresi lainnya kedalam siaran, *supaya* suasana dan siaran langsung yang dilakukan terasa lebih intuitif, jelas, lebih nyata dan lebih berinteraksi terhadap penonton.

Sebagai pekerja *immaterial*, *streamer* dituntut untuk dapat menghasilkan konten informasi sekaligus budaya. Konten informasi yang perlu di produksi oleh *streamer* adalah komunikasi timbal balik antara *streamer* dengan penonton. Sedangkan konten budaya yang dibentuk adalah *game streaming* yang disiarkan. Sehingga konsumen dari *Youtube* pada akhirnya membentuk sebuah budaya menonton *live streaming* untuk mencukupi kebutuhannya akan hiburan.

Streamer game online memberikan suguhan kepada *viewers* secara langsung bagaimana mereka bermain sehingga *viewers* dan *streamer* dapat

berkontak secara langsung dan juga para *viewer* dapat melihat reaksi serta kemampuan *streamer* dalam memainkan sebuah *game*, yang dimana hal tersebut menjadikan hiburan bagi penikmat *live streaming game online*.

Aktivitas untuk menghasilkan konten informasi dan budaya ini bertujuan untuk menjaring konsumen, dalam hal ini konsumen dari aktivitas *live streaming*. Kapitalis dianggap menggunakan hal tersebut untuk membentuk selera masyarakat. Ketika selera dari masyarakat terhadap tontonan gim *streaming* terbentuk, maka hal ini akan menjadi pasar yang besar bagi para kapitalis di industri *game* dan *platform live streaming*. Jika dilihat lebih mendalam maka kedua industri tersebut mendapatkan keuntungan yang besar dan pada akhirnya *streamer* menjadi pekerja yang di eksploitasi.

Hal ini lah yang di anggap sebagai kerentanan dari *streamer*. Mereka pada akhirnya menjadi kelompok pekerja prekariat karena karakteristik pekerjaannya yang fleksibel dan *immaterial*. Kerentanan ini dikarenakan mereka tidak memiliki keamanan pekerjaan sebagai seorang pekerja.

E. Sejarah *Game Valorant*

Valorant adalah *platform e-Sports* berbasis ketangkasan dimana kamu bisa main permainan favoritmu dan memenangkan Berlian yang dapat ditukarkan ke akun *GoPay* dan *LinkAja*. Aplikasi *MPL (Mobile Premiere League)* memiliki 5 permainan yang kamu suka dan akan ada lebih banyak permainan baru lainnya.

*Gamed*artikan secara bahasa berasal dari bahasa inggris adalah permainan video. Dengan bantuan teknologi, kini *game* dapat diartikan secara lebih luas

lagi. Jadi secara istilah pengertian *game* adalah permainan yang di program pada suatu perangkat yang dapat dijalankan secara *online*.⁸⁷ *Gameonline* adalah permainan dengan jaringan, dimana interaksi antara satu orang dengan yang lainnya untuk mencapai tujuan, melaksanakan misi, dan meraih nilai tertinggi dalam dunia *virtual*.⁸⁸ Meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil sampai menjadi *internet* dan terus berkembang sampai sekarang.

Game online saat ini tidaklah sama seperti ketika *game online* diperkenalkan untuk pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai untuk 2 (dua) orang saja untuk bermain *game*. Lalu muncul komputer dengan kemampuan *time sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*multiplayer games*).

Game online sendiri terdiri dari berbagai jenis, mulai permainan sederhana berbasis teks hingga permainan yang menggunakan *grafik kompleks* dan membentuk dunia *virtual* yang ditempati oleh banyak pemain sekaligus. Di dalam *games online* terdapat dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*.

Server berguna sebagai administrasi permainan dan menghubungkan *client*, sedangkan *client* bertugas sebagai pengguna permainan yang memakai kemampuan *server*. *Games online* bisa disebut sebagai bagian dari aktivitas sosial karena pemain bisa saling berinteraksi secara *virtual* dan seringkali

⁸⁷ <https://www.nasabmedia.com/pengertian-gamed> akses pada tanggal 9 Juni 2021

⁸⁸ Drajat Edy Kurniawan, Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Perilaku Prokrastinasi Akademik Pada Mahasiswa Bimbingan dan Konseling Universitas PGRI Yogyakarta, Januari – Juni 2017, h.99

menciptakan komunitas di dunia maya.⁸⁹

Pada tahun 1970 ketika muncul jaringan komputer berbasis paket, jaringan komputer tidak hanya sebatas *LAN (Local Area Network)* saja tetapi sudah mencakup *WAN (Wide Area Network)* dan menjadi *internet*. *Game online* pertama kali muncul kebanyakan adalah *game – game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game – game* ini kemudian menginspirasi *game – game* yang lain muncul dan berkembang.

Pada tahun 2001 adalah puncak dari demam *dotcom*⁹⁰ sehingga penyebaran informasi mengenai *game online* semakin cepat. Masa kejayaan *game online* pertama hadir saat hadirnya *Ultima Online*, *EverQuest* dan *Asheron's Call*. Ketiga perusahaan inilah yang menginspirasi perusahaan lainnya untuk memulai membuat *game online* sendiri.

Sayangnya, karena persaingan yang ketat kualitas dari *game* yang diciptakan berkurang. Banyak pengguna yang kemudian bosan dan masa kejayaan *game online* surut pada bulan Mei 2002 – Oktober 2004. Kejayaan *game* mulai terlihat kembali saat *game online Warcraft* muncul pada November 2004. Kesuksesan *World of Warcraft* berasal dari *Blizzard*, yang selalu melahirkan *game-game* yang memberikan pengalaman bermain yang unik.

Seiring berjalannya waktu, mulai banyak perusahaan *game online* yang memberikan pengalaman main *game* berbeda. Di Indonesia sendiri, *game*

⁸⁹ Krista Surbakti, Jurnal Curere Pengaruh Game Online Terhadap Remaja, April 2017, h.31

⁹⁰ Sebuah perusahaan yang melakukan sebagian besar bisnisnya di internet

online masuk pada tahun 2001 keluaran Boleh *Game* yang bernama *Nexia Online*. Seiring dengan perkembangan *internet*, kini muncul berbagai media dan jenis *game* seru. Mulai dari PC (*personal computer*) *Games*, *Console Games*, *Handheld Games* dan *Mobile Games*. Salah satu jenis *games* yang paling diminati adalah *game* PC yang biasanya dilengkapi dengan berbagai aksesoris mulai dari *keyboard*, *headphone*, *webcam*, hingga *gaming monitor*. *Gaming monitor* ini menjadi salah satu yang paling penting karena akan memberikan pengalaman bermain *game* yang lebih nyata. Salah satu *gamingmonitor* yang wajib dimiliki *gamer* adalah Samsung *QLED (Quantum dotlight emitting diode) Gaming Monitor*.

Pasalnya, Samsung *QLED Gaming Monitor* merupakan produk yang didesain khusus untuk para *gamer* untuk memiliki pengalaman bermain *game* yang berbeda. *Monitor* ini dilengkapi dengan layar *ultra wide seluas* 49 (empat puluh sembilan) *inci* dengan *aspek rasio inovatif* 32:9. Dengan adanya *fitur* ini membuat pengalaman main *game* jadi lebih nyata dengan tampilan *visual* yang super keren. Terdapat juga *curved panel* yang mampu menghadirkan *cinematic viewing* selama bermain *gim*.⁹¹

F. Live Streaming

1. Pengertian Fitur Live Streaming Pada Platform Youtube

Dalam dunia *internet*, *streaming* mengacu kepada sebuah teknologi yang mampu mengkompresi atau menyusutkan ukuran *audio* dan video agar mudah ditransfer melalui jaringan *internet*. *Pengtransferan audio* dan

⁹¹ <https://carisinyal.com/jenis-game-online-terbaru/di> akses pada tanggal 8 November 2019

video tersebut dilakukan secara “*stream*” atau terus menerus. *Streaming* merupakan sebuah teknologi yang digunakan untuk memainkan sebuah *file audio* maupun video yang secara langsung maupun dengan *prerecord* yang berada di *web server*.

File-file audio maupun video ini diletakan di sebuah *server* komputer yang dapat secara langsung diakses di komputer *client* atau komputer kita masing-masing melalui koneksi *internet*, sesaat setelah ada permintaan dari pengguna sehingga proses *download file* tersebut yang menghabiskan waktu cukup lama dapat dihindari. Jadi kesimpulannya *streaming* merupakan proses pengiriman data *kontinyu* atau secara terus menerus, yang dilakukan secara *broadcast* melalui *internet* dan ditampilkan ke aplikasi *streaming* pada komputer dan *streaming* bisa dilakukan secara *live* atau *real time*, juga tidak langsung atau *on-demand*.

2. Proses Melakukan *Live Streaming Game Valorant* Pada Platform *Youtube*

Anda tentu sudah tahu bahwa *YouTube* sekarang menjadi salah satu *platform* yang bisa memberikan keuntungan bagi para kreatornya, termasuk menghasilkan uang. Salah satu caranya bisa dilakukan dengan menyiarkan permainan *gim* secara langsung melalui *channel Youtube*. Dengan cara *live game* di *YouTube*, nantinya Anda bisa memaksimalkan keuntungan dari hobi bermain *gim*, Saat ini *live streaming nge-game*, banyak dilakukan oleh para *gamer* di *YouTube* sebagai cara untuk meningkatkan popularitas mereka. Semakin bertambahnya *like* dan *subscriber*, maka semakin besar juga uang yang bisa didapatkan. Makanya

tak heran bila para *gamer* berlomba mencari cara *live game* di *YouTube* yang menarik, supaya banyak *penontonnya*. Berikut ini adalah cara *live streaming game* di laptop:

a. Membuat akun *Youtube*

Syarat pertama yang harus dipenuhi *gamer* jika ingin melakukan *live streaming YouTube* , tentu saja harus punya akun *Youtube*. Jika Anda memang belum memilikinya, langsung buat akun melalui komputer atau smartphone Anda.

b. *Download software OBS*

Langkah berikutnya setelah Anda memiliki akun di *YouTube* adalah mengunduh *software OBS*. Jangan lupa untuk menginstalnya lebih dulu, ya. Setelah proses instalasi berhasil, Anda tinggal membuka *software* tersebut dan menjalankannya.

c. Masuk ke akun *Youtube*

Langkah berikutnya yaitu membuka browser melalui komputer, baik itu Google chrome, Firefox, atau yang lainnya. Jika sudah, Anda bisa mencari alamat *YouTube* dan masuk ke akun Anda. Apabila sudah masuk, Anda tinggal mencari opsi admin *YouTube live* dashboard. Selanjutnya, Anda tinggal mengubah judul serta deskripsi dari tema *live streaming* yang akan dilakukan.

d. *Stream key*

Selanjutnya, Anda perlu mencari kata kunci dan juga *streaming key*. *Stream key* ini sangat penting untuk Anda ketahui,

selanjutnya tinggal dimasukkan ke kolom yang muncul.

e. Kembali masuk ke *software* OBS

Jika sudah meng-copy stream *key*, lanjutkan dengan membuka kembali *software* OBS yang tadi sudah terbuka. Coba cari menu "file" kemudian lanjutkan dengan klik "setting". Di sana Anda akan menemukan opsi "service" menjadi *YouTube gaming* atau *YouTube*. Selanjutnya, tinggal paste stream *key* dari kolom stream *key* yang tadi sudah Anda masukkan. Setelah itu, ketik OK dan mulai *streaming* dengan klik "start streaming".

f. Mulai *live streaming*

Langkah berikutnya yang perlu dilakukan hanya tinggal memulai *live streaming*. Cek apakah "start streaming" yang diklik berubah menjadi "stop streaming". Ketika tanda tersebut sudah berubah menjadi "stop streaming", itu artinya proses *streaming* yang dilakukan sudah berhasil.

g. Jalankan *Game Valorant*

Langkah berikutnya yaitu mencari aplikasi *game valorant*, lalu klik icon *game valorant* tersebut, dan akan masuk ke *game*.

G. Saweria

Saweria merupakan salah satu *online crowdfunding* yang menyediakan ruang berbentuk laman situs yang disewakan kepada para pemilik kampanye sosial untuk dapat menipkan kegiatan sosialnya melalui dunia maya. Proses utama yang menjadi karakter *online donation* adalah pendaftaran/registrasi,

pemilihan kegiatan sosial oleh *Donatur*, transaksi donasi, pengiriman uang oleh donator melalui jasa penyelenggara *online*, pengelolaan donasi dan terakhir penyerahan uang donasi dari *Youtube* kepada *campaigner* untuk disampaikan kepada target kegiatan sosial. Prosedur mendaftar sebagai pengguna Saweria, Pengguna adalah pihak yang menggunakan layanan Saweria, tidak sebatas pemilik kampanye sosial, *Donatur* ataupun pihak yang sekedar berkunjung ke situs Saweria. Pengguna dapat mendaftarkan secara gratis di akun Saweria. Sebelum menggunakan akun Saweria pengguna diwajibkan membaca dan memahami syarat dan ketentuan yang harus dipatuhi terkait penggunaan website karena akan berdampak pada hak dan kewajiban di bawah hukum.

Dengan mendaftar dan/atau menggunakan situs Saweria, maka pengguna dianggap telah membaca, mengerti, memahami dan menyetujui semua isi dalam syarat dan ketentuan. Syarat dan ketentuan ini merupakan bentuk kesepakatan yang dituangkan dalam sebuah perjanjian yang sah antara pengguna dengan Saweria. Apabila pengguna tidak menyetujui salah satu, sebagian atau seluruh isi syarat dan ketentuan, maka pengguna tidak diperkenankan menggunakan layanan di situs www.saweria.co.

PT Harta Tahta Sukaria (“Saweria.co”), perseroan terbatas yang didirikan berdasarkan hukum di Negara Republik Indonesia, dalam syarat dan ketentuan penggunaan layanan ini bertindak sebagai Saweria.co. pengguna. Saweria menyediakan wadah bagi pengguna untuk dapat mendaftarkan dan menggunakan layanan Saweria.co termasuk namun tidak terbatas pada setiap

Content Creator maupun *Donatur* yang membuat akun dan mengakses *platform* Saweria.co atau menggunakan layanan Saweria.co.

Hal itu yang menjadi alasan saweria diciptakan untuk menghargai karya yang dihasilkan kreator, lebih daripada itu saweria ditujukan untuk memberikan dukungan ekstra kepada pihak yang bergerak di bidang industri kreatif. Pihak Saweria tidak menutup siapa saja yang akan menggunakan Saweria. Patokan yang digunakan yaitu hukum yang berlaku di Indonesia. Natalia mengungkapkan jika di lapangan ditemukan terdapat beberapa konten terkait dengan pornografi, namun ketika hal tersebut diketahui oleh pihak Saweria, maka pihak akan langsung menutupnya

DAFTAR PUSTAKA

- A. Mas'adi, Ghufron. *Fiqh Muamalah Kontekstual*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada Kerja Sama dengan IAIN Walisongo Semarang, 2022.
- Abd. Wahab Khallaf. *Kaidah- Kaidah Hukum Islam (Ilmu Ushulul Fiqhi)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 1996.
- Abdulhaq, Zainal. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Pustaka Amani, 2002.
- Ahji, Muhammad Rawwas Qal. *Ensiklopedi Fiqh Umar Bin Khattab*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1999.
- Ahmad, A.K. Muda. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Reality Publisher, 2006.
- An-Nawawi, Muhyiddin Abi Zakaria Yahya bin Syaraf. *Arbain An-Nawawi*. Jeddah: Dar al-Minhaj li-Nasyr wa Tauzigh, 2009.
- Antonio, Muhammad Syafi'I. *Bank Syari'ah Dari Teori Ke Praktik*. Jakarta: Gema Insani Press, 2016.
- Ascarya. *Akad Dan Produk Bank Syari'ah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2015.
- Ash-Shiddieqy, Hasby. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Jakarta: Bulan Bintang, 1997.
- Ash-Shiddieqy, Teungku Muhammad Hasbi. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Semarang: Pustaka Rizki, 2009.
- Asy-Suyuthi, Al-Imam Jalaluddin. *Al-Asybah Wa an-Nazhair*. Beirut: Dar al-Kutub Ilmiyyah, 1983.
- Aziz, Syaifullah. *Fiqih Islam Lengkap, Asy-Syifa*. Surabaya, 2005.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Amzah, 2010.
- Basyir, Ahmad Azhar. *Asas-Asas Hukum Muamalat*. Yogyakarta: UII Pers, 1982.
- . *Hukum Islam Tentang Wakaf, Ijarah Syirkah*. Bandung: Al-ma'rif, 1995.
- Dahlan, Abdul Azis. *Ensiklopedi Hukum Islam*. Jakarta : Ichtiar van Hoeve, 1996.
- Djamil, Fathurrahman. *Hukum Ekonomi Islam: Sejarah, Teori, Dan Konsep*. Jakarta: Sinar Grafika, 2013.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Kencana, 2010.
- Dkk, Syaikhu. *Fiqih Muamalah (Memahami Konsep Dan Dialektika Kontemporer)*. Yogyakarta: K-Media, 2020.

- Gemala Dewi. *Hukum Perikatan Islam Di Indonesia*. Jakarta : Kencana, 2005.
- Hadi, Sholikul. *Fiqih Muamalah*. Kudus: Nora Interprise, 2011.
- Hakim, Muhammad Aziz. *Cara Praktis Memahami Transaksi Dalam Islam*. Jakarta:Pustaka Hidayah, 1996.
- Haroen, Nasrun. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Gramedia, 2000.
- Harun, Nasrun. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007.
- Hasan, M. Ali. *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*. Jakarta : Raja Grafindo Persada, 2003.
- Hidayat, Enang. *Fiqih Muamalah*. Jakarta : Kencana, 2013.
- . *Transaksi Ekonomi Syariah*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2016.
- Ho, Roger C., Melvyn W.B. Zhang, Tammy Y. Tsang, Anastasia H. Toh, Fang Pan, Yanxia Lu, Cecilia Cheng, et al. “The Association between Internet Addiction and Psychiatric Co-Morbidity: A Meta-Analysis.” *BMC Psychiatry* 14, no. 1 (2014). <https://doi.org/10.1186/1471-244X-14-183>.
- Huda, Nur. *Fiqh Muamalah*. Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015.
- Huda, Qomarul. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Teras, 2011.
- Imam Mustahafa. *Fiqih Muamalah Kontemporer*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada, 2018.
- Istiqomah. “Analisis Tingkat Pemahaman, Kemanfaatan, Dan Akad Syariah Terhadap Penggunaan E-Money Dalam Prespektif Ekonomi Islam.” *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.
- Karim, Helmi. *Fiqih Muamalah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 1997.
- Kartono, Kartini. *Pengantar Metodologi Riserst Social. Cet.Ke - VII*. Bandung : Mandar Maju, 2004.
- Kebudayaan, Departemen Pendidikan dan. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Kedua*. Jakarta: Balai Pustaka, 1997.
- Koentjaraningrat. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia, 2005.
- Mardani. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta : PT. Erlanngga, 2015.

- Melani, Mela. "Analisis Jual Beli Akun *Game Online* Clash Of Clans Dalam Prespektif Hukum Islam Dan Hukum Positif." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung* 2, 2017.
- Muhammad Firdaus. *Cara Mudah Memahami Akad-Akad Syari'ah*. Jakarta: Ganesha Press, 2000.
- Muhammad Kholid. "Prinsip-Prinsip Hukum Ekonomi Syariah Dalam Undang-Undang Tentang Perbankan Syariah." *Jurnal Asy-Syariah Bandung: Fakultas Syariah Dan Hukum UIN Sunan Gunu* Vol. 20, no. No. 2 (2018): 147–48.
- Nadzir, Mohammad. *Fiqh Muamalah Klasik*. Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015.
- Oni Sahroni, M hasanuddin. *Fikih Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Peraturan Pemerintah No. 5 Tahun 2003 Tentang UMR Pasal 1*, n.d.
- Rohman, Abdur. "Analisis Penerapan Akad Ju'âlah Dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi Atas Marketing Plan Www.Jamaher.Network)." *Al-'Adalah* 13, no. 2 (2016): 179–90.
- Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah 13*. Jakarta : Pena Pundi Aksara, 2006.
- Siregar, Hariman Putra. *Fikih Muamalah (Teori Dan Implementasi)*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2019.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta, 2016.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Bandung : Alfabeta, 2015.
- Susiadi. *Metodologi Penelitian*. Bandar Lampung : Pusat Penelitian dan Penerbitan LP2M IAIN Lampung, 2015.
- Undang-Undang Ketenagakerjaan Lengkap*. Jakarta: Sinar Grafika, 2007.
- Valensia, Adam Reza. "TINJAUAN HUKUM ISLAM TENTANG TOP UP DIAMOND GAME MOBILE LEGEND MELALUI SOSIAL MEDIA (Studi Pada Official Account Line LUXU BM)." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung*, 2020.
- Zaidan, Abdul Karim. *Pengantar Studi Syari'ah: Mengenal Syari'ah Islam Lebih Dalam*. Yogyakarta: Robbani Pers, 2008.