

Analisis Hukum Islam Terhadap Transaksi Jual Beli pada Platform *Steam*

Rahadian Rasyid A¹, Ganjar Eka Subakti²

^{1,2} Universitas Pendidikan Indonesia

Article Info

Article history:

Received : 30/12/2024

Revised : 24/03/2025

Accepted : 26/03/2025

Keywords:

Islamic Law; Buying and Selling Transactions; Steam Platform

DOI:

10.37366/jespb.v10i01.2156

Corresponding Author:

Rahadian Rasyid A

Universitas Pendidikan Indonesia

Email: RahadianRA@upi.edu

ABSTRACT

This study examines the Islamic legal perspective on online game transactions through the Steam platform, focusing on aspects of ownership, content, legality, and benefits. The research method uses a qualitative approach based on literature studies that analyze secondary data from various sources. The results of the study show that Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama (NU), and Persatuan Islam (Persis) have different but complementary views. Muhammadiyah emphasizes the importance of clarity of ownership and understanding of the terms of service, NU prioritizes transparency and moral supervision, while Persis is critical of the potential for losses due to limited property rights. These three organizations agree that transactions must be in accordance with sharia principles, the legality of the platform must comply with Islamic rules, and game content must reflect moral and religious values. In addition, Steam is considered to have positive educational and entertainment benefits if used wisely and supervised. This study provides a comprehensive understanding of the legality of transactions on digital platforms from an Islamic perspective.

ABSTRAK

Penelitian ini mengkaji perspektif hukum Islam terhadap transaksi jual beli game online melalui platform Steam, dengan fokus pada aspek kepemilikan, konten, legalitas, serta manfaat. Metode penelitian menggunakan pendekatan kualitatif berbasis studi literatur yang menganalisis data sekunder dari berbagai sumber. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama (NU), dan Persatuan Islam (Persis) memiliki pandangan berbeda namun saling melengkapi. Muhammadiyah menekankan pentingnya kejelasan kepemilikan dan pemahaman atas ketentuan layanan, NU mengutamakan transparansi dan pengawasan moral, sedangkan Persis kritis terhadap potensi kerugian akibat keterbatasan hak milik. Ketiga organisasi ini sepakat bahwa transaksi harus sesuai dengan prinsip syariah, legalitas platform harus memenuhi aturan Islam, dan konten game harus mencerminkan nilai moral dan agama. Selain itu, Steam dinilai memiliki manfaat edukatif dan hiburan positif jika digunakan dengan bijak dan diawasi. Penelitian ini memberikan pemahaman komprehensif tentang keabsahan transaksi dalam platform digital dari sudut pandang Islam.

1. PENDAHULUAN

Video permainan merupakan suatu sistem yang melibatkan adanya interaksi antara pemain dengan suatu perangkat khusus. Perangkat khusus tersebut diciptakan untuk dapat menampilkan teks dan gambar yang memiliki aturan untuk mengatur perilaku pemain (Purnama, 2020). Video permainan yang dirancang dengan berbagai tantangan dan memberikan rasa penasaran serta keinginan dari pemain menciptakan adanya ketertarikan masyarakat untuk dapat mencoba Video permainan (Fitri et al, 2018). Terdapat berbagai cara untuk mencoba Video permainan, salah satu caranya melalui pembelian secara *online* dengan menggunakan *platform digital* (Santosa, 2022).

Jual beli Video Permainan secara *online* melibatkan adanya pertukaran hak kepemilikan atas suatu video permainan dengan harga tertentu yang telah disepakati antara penjual dengan pembeli (Zainudin, 2021). Salah satu platform terbesar yang sering digunakan untuk melakukan transaksi jual beli game saat ini yaitu platform digital “*Steam*” (Widiatama et al, 2024). *Steam* dapat menjadi *platform* dalam menjual dan membeli video permainan serta mengunduh video permainan dimanapun dan kapanpun tanpa perlu membeli *physical disc* (Ghufron, 2019). Berdasarkan data yang disampaikan oleh Bisnis Tekno, dinyatakan bahwa pada tahun 2023 pengguna *platform Steam* mencapai 11,8 juta, dengan valuasi pendapatan total sebesar Rp23,4 triliun dari lebih dari 500 game yang tersedia di platformnya (Suhartanto, 2024). Besarnya data pengguna *platform Steam* menjadi perhatian bagi banyak kalangan termasuk status diperbolehkan tidaknya dalam perspektif Islam.

Dalam praktik transaksi jual beli game online dalam platform *Steam*, pembeli sebenarnya tidak mendapatkan kepemilikan penuh atas game yang dimainkan. Hal ini dikarenakan pembeli hanya memperoleh akses untuk masuk ke dalam game melalui ID dan password. Kepemilikan resmi game tetap berada di tangan pengembang atau perusahaan game, sementara pengguna hanya membeli hak akses untuk menggunakan layanan game tersebut (Hidayat, 2023). Situasi ini juga membawa risiko tersendiri, karena perusahaan game dapat menutup akun jika mendeteksi adanya pelanggaran terhadap ketentuan layanan mereka (Herrenauw et al, 2022). Menurut Fiqih Muamalah kepemilikan barang dalam transaksi online sering kali tidak sejelas dalam transaksi fisik, dan hal ini menimbulkan pertanyaan tentang keabsahan akad dan hak milik dari pembelian video permainan melalui *platform Steam* (Ahmadi, 2023).

2. TINJAUAN PUSTAKA

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang membahas perspektif islam dalam melaksanakan aktivitas jual-beli dalam *platform Steam*. Menurut artikel yang disampaikan oleh Dewi septiana, perjanjian jual beli yang diatur dalam Steam Subscriber Agreement dapat dianggap sah menurut perspektif islam selama terdapat kesepakatan antara pengguna dan *Steam*, yang diatur oleh *Steam Subscriber Agreement* (Septiana, 2021). Walaupun begitu, terdapat perbedaan pendapat berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Zainudin. Dalam penelitian tersebut menyatakan jual beli game online belum memiliki kepastian hukum dalam Islam, baik mengenai proses transaksi maupun status halal atau haramnya. Meskipun ada argumen yang mendukung keabsahan transaksi tersebut, masih terdapat perdebatan di kalangan ulama mengenai kepatuhan terhadap syarat dan rukun jual beli dalam konteks digital (Maulidiyawati et al, 2024). Oleh karena hal tersebut, muncul kebutuhan untuk melakukan kajian yang lebih mendalam dengan melibatkan perspektif berbagai organisasi Islam di Indonesia untuk mencapai pemahaman yang lebih komprehensif mengenai status hukum transaksi jual beli dalam *platform Steam*.

3. METODE PENELITIAN

Metodologi yang diterapkan dalam penelitian ini berbasis kualitatif dengan pendekatan studi literatur yang mengkaji sumber-sumber tertulis, termasuk buku, artikel, dan jurnal ilmiah (Marzali, 2016). Studi ini memanfaatkan data sekunder yang dikumpulkan dari dokumentasi yang telah ada,

bukan dari pengamatan ataupun wawancara secara langsung (Sugiyono, 2018).

Strategi pengumpulan informasi dilaksanakan melalui penelusuran artikel dengan empat kata kunci utama yaitu "Steam", "Perspektif Islam", "Video permainan" dan "Jual beli gim". Selanjutnya dilakukan kategorisasi berdasarkan kronologi dan keterkaitan antar sumber untuk analisis komprehensif. Seleksi sumber menggunakan tiga parameter: desain cross sectional, rentang publikasi 2007-2024, dan ketersediaan naskah secara lengkap. penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan analisis mendalam tentang perspektif hukum Islam mengenai aktivitas jual-beli dalam platform *Steam*.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, perspektif Islam terhadap transaksi jual beli game online dikaji melalui lima aspek utama yang mencerminkan prinsip-prinsip syariah dalam bermuamalah. Aspek-aspek tersebut meliputi Kejelasan Kepemilikan dan Hak Guna yang membahas status kepemilikan dalam transaksi digital, Konten dan Nilai-nilai Game yang mengkaji kesesuaian dengan syariah, Legalitas Platform yang menganalisis kredibilitas perantara, serta Manfaat dan Tujuan yang mengkaji nilai kemanfaatan (Nazar & Bahari, 2022).

Kejelasan Kepemilikan dan Hak Guna

a. Muhammadiyah

Muhammadiyah menekankan pentingnya kejelasan dalam transaksi jual beli, termasuk dalam jual beli game di *Steam*. Dalam pandangan Muhammadiyah, kejelasan kepemilikan dan hak guna sangat penting untuk memastikan bahwa transaksi tersebut tidak melanggar prinsip-prinsip syariah. Jual beli game di *Steam* sering kali hanya memberikan lisensi non-eksklusif kepada pengguna, yang berarti pengguna tidak memiliki hak milik penuh atas game tersebut. Oleh karena itu, Muhammadiyah mendorong agar para pengguna memahami ketentuan yang ada dalam *Steam Subscriber Agreement* dan memastikan bahwa transaksi yang dilakukan sesuai dengan syarat dan rukun jual beli dalam Islam (Hidayat, 2023).

b. Nahdlatul Ulama (NU)

Nahdlatul Ulama (NU) memiliki pandangan yang lebih fleksibel mengenai transaksi digital, tetapi tetap menekankan pentingnya kejelasan dalam kepemilikan dan hak guna. Dalam konteks jual beli game di *Steam*, NU menyatakan bahwa selama transaksi dilakukan dengan transparansi dan tidak mengandung unsur penipuan atau gharar, maka transaksi tersebut bisa dianggap sah (Zainudin, 2021).

c. Persatuan Islam (PERSIS)

Persatuan Islam (PERSIS) cenderung lebih kritis terhadap praktik jual beli game online, termasuk di platform *Steam*. Mereka berpendapat bahwa kejelasan kepemilikan dan hak guna sangat penting dalam setiap transaksi untuk menghindari praktik yang merugikan salah satu pihak. Dalam hal ini, PERSIS menyoroti bahwa pengguna tidak memiliki hak milik penuh atas game yang dibeli karena hanya mendapatkan lisensi non-eksklusif dari *Steam*. Hal ini dapat menyebabkan kerugian bagi pembeli jika perusahaan memutuskan untuk menutup akun atau mengubah ketentuan layanan tanpa pemberitahuan sebelumnya (Nurkhakim, 2023).

Berdasarkan pandangan dari tiga organisasi tersebut, Muhammadiyah menekankan pentingnya pemahaman *Steam Subscriber Agreement*, NU mengambil posisi yang lebih fleksibel dengan syarat adanya transparansi, Sedangkan PERSIS mengambil sikap lebih kritis dengan menyoroti potensi kerugian bagi pembeli akibat keterbatasan hak kepemilikan dan ketentuan layanan secara sepihak oleh *Steam*. Meskipun

memiliki sudut pandang berbeda, ketiga organisasi ini sama-sama menekankan pentingnya kejelasan dalam aspek kepemilikan dan hak guna sebagai pertimbangan utama dalam menentukan keabsahan transaksi menurut hukum Islam.

Konten dan Nilai-nilai Game

a. Muhammadiyah

Muhammadiyah menekankan bahwa konten permainan harus sesuai dengan nilai-nilai ajaran Islam, terutama dalam hal akidah, akhlak, dan ibadah. Dalam pandangan Muhammadiyah, game yang mengandung unsur kekerasan, pornografi, atau hal-hal yang bertentangan dengan moralitas tidak diperbolehkan (Ulinuha & Habibah, 2024).

b. Nahdlatul Ulama (NU)

Nahdlatul Ulama (NU) memiliki pendekatan yang lebih kritis terhadap konten game online. NU menekankan pentingnya pengawasan terhadap konten yang ada dalam game untuk memastikan bahwa tidak ada unsur yang dapat merusak moral atau akhlak pengguna, terutama anak-anak (Mughni & Marwadi, 2021).

Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU) sama-sama menekankan pentingnya nilai moral dan agama dalam konten game. Muhammadiyah fokus pada kesesuaian game dengan ajaran Islam, menolak unsur kekerasan, pornografi, dan hal yang bertentangan dengan moralitas. Sementara itu, NU lebih kritis dalam memastikan pengawasan konten game, terutama untuk melindungi moral anak-anak. Meskipun memiliki sudut pandang berbeda, keduanya sama-sama mengutamakan nilai akhlak dan etika sebagai panduan dalam menyikapi boleh tidaknya pembelian jual beli gim.

Legalitas Platform

a. Muhammadiyah

Muhammadiyah menekankan pentingnya legalitas platform dalam setiap transaksi digital, termasuk jual beli game di Steam. Dalam pandangan Muhammadiyah, legalitas platform harus memenuhi syarat-syarat yang ditetapkan dalam hukum Islam dan peraturan yang berlaku (Hidayat, 2023).

b. Nahdlatul Ulama (NU)

Nahdlatul Ulama (NU) memiliki pandangan bahwa legalitas platform seperti Steam harus dievaluasi dari segi kepatuhan terhadap hukum yang berlaku dan prinsip-prinsip syariah (Zainudin, 2021).

c. Persatuan Islam (PERSIS)

Persatuan Islam (Persis) cenderung lebih kritis terhadap legalitas platform dalam konteks jual beli game online. Mereka berpendapat bahwa legalitas platform harus diperiksa secara mendalam untuk memastikan bahwa semua transaksi dilakukan sesuai dengan hukum Islam (Nurkhakim, 2023).

Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama (NU), dan Persatuan Islam (Persis) memiliki perhatian yang sama terhadap legalitas *platform Steam*. Ketiga organisasi mengutamakan prinsip syariah dalam memastikan legalitas *platform digital*.

Manfaat dan Tujuan

a. Muhammadiyah

Muhammadiyah memandang platform Steam sebagai alat yang dapat memberikan manfaat edukatif dan hiburan yang positif. Dalam konteks pendidikan, game yang tersedia di Steam dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan kreativitas, serta sebagai sarana pembelajaran interaktif (Hidayat, 2023).

b. Nahdlatul Ulama (NU)

Nahdlatul Ulama (NU) melihat platform Steam sebagai sumber hiburan yang juga bisa mendidik, tetapi harus disertai dengan pengawasan dari orang tua (Zainudin, 2021).

Muhammadiyah dan Nahdlatul Ulama (NU) sepakat bahwa platform Steam dapat memberikan manfaat edukatif dan hiburan positif.

5. KESIMPULAN

Muhammadiyah, Nahdlatul Ulama (NU), dan Persatuan Islam (Persis) memiliki pandangan yang mengedepankan prinsip syariah, moralitas, dan edukasi dalam menyikapi platform Steam. Ketiganya menekankan pentingnya kejelasan kepemilikan dan hak guna dalam transaksi, dengan Muhammadiyah mendorong pemahaman atas ketentuan layanan, NU mengutamakan transparansi, dan Persis kritis terhadap potensi kerugian akibat keterbatasan hak milik. Dalam hal konten, Muhammadiyah fokus pada kesesuaian dengan ajaran Islam, sedangkan NU menekankan pengawasan untuk melindungi moral anak-anak. Ketiga organisasi juga sepakat bahwa legalitas platform harus sesuai prinsip syariah, dengan Muhammadiyah menyoroti hukum Islam, NU pada kepatuhan hukum umum, dan Persis mendorong evaluasi mendalam. Selain itu, mereka melihat Steam memiliki manfaat edukatif dan hiburan positif jika digunakan secara bijak, dengan Muhammadiyah menekankan aspek pendidikan dan NU mengingatkan perlunya pengawasan orang tua.

REFERENSI

- Ahmadi, M. A. (2023). Tinjauan Fiqih Muamalah Terhadap Jual Beli Online Di Era Digital. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 1(2), 52-61.
- Ainulyaqin, M. H., Sakum, S., & Edy, S. (2023). Peran Program Pemerintah Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Pada Masa Pandemi Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(3), 3643-3650.
- Ainulyaqin, M. H., Saiban, K., & Munir, M. (2023). Praktek Gadai Sawah di Kabupaten Bekasi Dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Jurnal Ekonomi Syariah Pelita Bangsa*, 8(01), 51-60.
- Azzahra, N. A., Mahardika, E., Apriani, E., Permana, I., & Latif, A. (2024). Transformasi Minat Beli Konsumen Pasca Pandemi COVID-19 Pada E-Commerce Shopee SHOPEE. *KENTAL: Jurnal Kewirausahaan dan Bisnis Digital*, 1(1), 57-71.
- Fadillah, A., Midisen, K., & Ainulyaqin, M. H. (2024). Analisis Kebijakan Program Rumah Gratis Siap Huni pada Koperasi Syariah Benteng Mikro Indonesia dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Economic Reviews Journal*, 3(1), 437-451.
- Fitri, E., Erwinda, L., & Ifdil, I. (2018). Konsep Adiksi Game Online dan Dampaknya terhadap Masalah Mental Emosional Remaja serta Peran Bimbingan dan Konseling. *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, 6(3), 211-219.
- Ghufron, M. F. (2019). Analisis transaksi voucher game online pada retail store Alfamidi dan website

- store Tokopedia pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang. *Doctoral dissertation*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.
- Hasibuan, J., Edy, S., & Ainulyaqin, M. H. (2024). Analisis Praktik Giveaway Dalam Jual Beli Online pada Perspektif Ekonomi Syariah: Studi pada Oflaila_Busana. *Al-Kharaj: Jurnal Ekonomi, Keuangan & Bisnis Syariah*, 6(1), 737-748.
- Herrenauw, J. M., Titahelu, J. A. S., & Saimima, J. M. (2022). Kajian Hukum Pidana Dalam Penipuan Jual Beli Akun Permainan Online Melalui Media Sosial. *TATOHI: Jurnal Ilmu Hukum*, 2(3), 252-261.
- Hidayat, M. R. (2023). Analisis terhadap kerugian akibat transaksi pertukaran Virtual Item: Studi di Platform Game Online Steam. *Doctoral dissertation*. Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim).
- Marwiyah, S. L., Ainulyaqin, M. H., & Edy, S. (2023). Analisis pengaruh perilaku konsumtif dan tingkat pendapatan terhadap online shopping pada e-commerce Shopee dalam perspektif ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(3), 4279-4294.
- Maulidiyawati, V. N., Prawoto, I., & Maulana, R. (2024). Jual Beli Diamond Game Online Pada E-Commerce Ditinjau Dari Hukum Ekonomi Syariah. *Journal of Islamic Studies*, 1(6), 644-659.
- Marzali, A. (2016). Menulis Kajian Literatur. *Jurnal Etnosia*, 01(02), 27. <https://journal.unhas.ac.id/index.php/etnosia/article/download/1613/912>
- Midisen, K. (2024). Analisis Perbandingan Teori Dan Praktek Sistem Multi Level Marketing Pada Bisnis Paytren Dalam Perspektif Syariah. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 10(1), 606-614.
- Mughni, L., & Marwadi, M. (2021). Fikih Asuransi: Hukum BPJS dalam Fatwa Ormas Islam.
- Nazar, T. H., & Bahari, R. (2022). Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah. *Mu'amalah: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, 1(2), 122-138.
- Nur'aeni, N. A. N. A., Ainulyaqin, M. H., & Edy, S. (2024). Dampak Fenomena E-Commerce Pada Tingkat Penjualan Di Pasar Tradisional Ditinjau Dari Psikologi Dan Ekonomi Islam. *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 10(1), 270-284.
- Nurkhakim, L. (2023). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Real Money Trading dan Hak-Hak Kepemilikan di Game Dota 2. *Bachelor's thesis*. Fakultas Syariah dan Hukum UIN Syarif Hidayatullah Jakarta.
- Permana, I., Mahmudin, T., Wulanda, N., Adriant, R., & Utami, E. Y. (2024). DIGITAL FREE TOURISM: STRATEGY FOR DEVELOPING TOURISM IN INDONESIA. *JURNAL ILMIAH EDUNOMIKA*, 8(2).
- Purnama, I. (2020). Membangun Aplikasi Game Ular Tangga Sebagai Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar Berbasis Android. *Doctoral dissertation*. University of Technology Yogyakarta).
- Qiromah, U., Edy, S., & Ainulyaqin, M. H. (2024). Analisis Strategi Marketing Mix pada Esteh Indonesia dalam Perspektif Ekonomi Islam. *Economic Reviews Journal*, 3(1), 312-329.
- Santosa, Y. B. P. (2022). Pembelajaran Sejarah Materi Perang Dunia Kedua Melalui Media Pembelajaran Alternatif Video Game Seri Medal Of Honor: European Assault. *Proceeding Humanities: Teacher Training and Education*, 4(1), 1-13.
- Saroh, S., Achmad, L. I., Hamdan'Ainulyaqin, M., & Edy, S. (2023). Analisis Transaksi Digital Non Fungible Token (Nft), Sebagai Instrumen Investasi Dan Jual Beli Aset Virtual Menurut Perspektif Ekonomi Islam (Studi Transaksi Digital Virtual Asset NFT pada Platform OpenSea. io). *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 9(1), 378-386.
- Septiana, D. S., & Wati, R. R. (2021). Pelaksanaan Jual Beli Pada Platform Game Online Steam Berdasarkan Steam Subscriber Agreement.
- Sugiyono. (2018). Metode penelitian kuantitatif. Bandung : Alfabeta.

- Suhartanto, C. (2024, Februari Selasa). Steam: 500 Game Raup Pendapatan Total Rp23,4 Triliun pada 2023 Artikel ini telah tayang di Bisnis.com dengan judul "Steam: 500 Game Raup Pendapatan Total Rp23,4 Triliun pada 2023. *BisnisTekno*. Retrieved Desember Senin, 2024, dari [https://teknologi.bisnis.com/read/20240227/564/1744410/steam-500-game-raup-pendapata n-total-rp234-triliun-pada-2023](https://teknologi.bisnis.com/read/20240227/564/1744410/steam-500-game-raup-pendapata-n-total-rp234-triliun-pada-2023)
- Ulinuha, M. T., & Habibah. (2024, September Rabu). Tarjih Muhammadiyah: Hiburan, Termasuk Game Online Diperbolehkan Asal Tidak Melanggar Syariat. Muhammadiyah Jawa Tengah. Retrieved Desember Senin, 2024, from <https://pwmjateng.com>
- Widiatama, M. B., Irawan, J. D., & Rudhistiar, D. (2024). Pengelompokan Game Berdasarkan Data Top Seller Pada Website" Steam" Menggunakan Metode K-Medoids. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(5), 8242-8249.
- Zainudin, M. (2021). Akad Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah). *Doctoral dissertation*. IAIN Metro.