

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Inovasi dibidang teknologi informasi diyakini akan membawa keuntungan serta kemudahan untuk berbagai kepentingan masyarakat dan negara-negara besar.¹ Perkembangan teknologi pada saat ini membuat berbagai aktivitas dilakukan secara daring, seperti dalam hal pemasaran dan periklanan produk yang kini memegang peranan penting. Oleh karena itu, kemajuan teknologi juga sangat terasa dalam bidang desain grafis. Tidak bisa dipungkiri bahwa apapun jenis usahanya, desain grafis menjadi hal yang penting dalam dunia bisnis. Mulai dari pembuatan logo, desain kemasan, materi promosi, infografis, hingga konten media social, semuanya membutuhkan desain untuk menyampaikan pesan dan menarik minat pelanggan. Desain grafis yang berkualitas akan memperkuat identitas merk dan meningkatkan daya tarik konsumen.

Sebenarnya tidak hanya untuk kebutuhan usaha dan bisnis saja, akan tetapi keperluan desain grafis saat ini juga sangat dibutuhkan untuk keperluan alat komunikasi visual, di mana elemen-elemen visual seperti gambar, tipografi, dan warna digunakan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang lebih efektif dan menarik. Hal ini sangat berguna dalam berbagai media, seperti poster, iklan, infografis, hingga desain web. Selain

¹ Abdul Halim Barkatullah, *Hukum Transaksi Elektronik Sebagai Panduan Dalam Menghadapi Era Digital Bisnis E-Commerce Di Indonesia*, (Bandung: Nusamedia, 2019), hal. 1

itu, dalam dunia pendidikan, desain grafis juga berperan penting dalam mempermudah penyampaian informasi, dengan menciptakan ilustrasi, diagram, atau animasi yang membantu menjelaskan konsep-konsep yang kompleks secara lebih mudah dipahami. Desain grafis juga berfungsi sebagai media ekspresi kreatif dalam seni. Banyak seniman menggunakan desain grafis untuk mengekspresikan ide dan emosi mereka melalui karya-karya digital.²

Desain grafis pada dasarnya adalah media penyampaian informasi melalui bahasa komunikasi visual dalam bentuk dua atau tiga dimensi, dengan memperhatikan kaidah estetika. Unsur desain terpenting dalam desain grafis adalah bahan dasar yang berwujud dan berfungsi sesuai kebutuhan situasi dan kondisi zaman. Unsur desain grafis meliputi unsur-unsur yang bahan utamanya bentuk dasar berupa garis, huruf, bentuk dan tekstur. Prinsip utama desain terdiri dari keseimbangan, kontras, kesatuan, nilai dan warna. Unsur-unsur dasar atau elemen seni rupa inilah yang menjadi landasan dan disusun dengan baik demi efektifitas informasi yang ingin disampaikan. Selain prinsip dasar desain, grafis juga tentang cita rasa estetika yang berorientasi komersial. Kita sudah tahu bahwa mendesain poster film lebih menarik dibandingkan dengan poster nasehat kesehatan yang dipajang di dinding puskesmas. Hal ini disebabkan penataan elemen desain grafis yang terkait dengannya dan penambahan elemen estetika

² Nasrullah Rulli. *Media Sosial: Perspektif Komunikasi, Budaya, dan Sosioteknologi*. (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), hal. 85.

yang menciptakan daya tariknya.³ Selain itu, historis yang disampaikan dalam poster juga mempengaruhi setiap elemen yang tertuang didalamnya.

Teknologi di bidang desain grafis saat ini membuat banyaknya bermunculan aplikasi atau website yang menyediakan fitur dan layanan yang digunakan untuk pembuatan desain grafis itu sendiri dan sekaligus sebagai tempat media pembelajaran. Salah satunya *canva* yang merupakan salah satu aplikasi dan website yang menyediakan fitur-fitur yang digunakan untuk membuat dan belajar terkait desain grafis, dalam penggunaan *canva* ini nantinya setiap orang yang ingin menggunakan harus mendaftar terlebih dahulu untuk membuat akun, yang dimana akun tersebut nantinya akan digunakan sebagai pengguna di aplikasi atau website *canva* tersebut. Dalam *canva* sendiri terdapat banyak fitur-fitur yang dapat digunakan sebagai bahan pembuatan media desain grafis, mulai dari template, font, elemen dan fitur-fitur lainnya. Fitur tersebut Sebagian tersedia secara gratis, tetapi ada juga yang namanya fitur pro atau fitur berbayar yang biasa disebut *canva pro premium* yang mewajibkan penggunaanya untuk membayar agar bisa menikmati fitur pro tersebut.

Pengguna *Canva Pro Premium* dapat mengakses lebih banyak template, elemen grafis, font, dan fitur lanjutan seperti alat penghapusan

³ Heller Steven dan Gail Anderson. *The Graphic Design Idea Book: Inspiration from 50 Masters*. London: Laurence King Publishing, 2016.), hal. 54.

latar belakang, penyimpanan tambahan, serta kemampuan untuk mengatur brand kit yang memudahkan pengguna dalam menjaga konsistensi merek di setiap desain yang mereka buat. Versi premium ini biasanya digunakan oleh bisnis atau organisasi yang membutuhkan akses penuh ke fitur-fitur tersebut untuk keperluan pemasaran, branding, atau komunikasi visual. Namun, dengan meningkatnya popularitas *canva*, muncul pula berbagai tantangan dan permasalahan yang terkait dengan hak cipta dan juga sistem jual beli. Banyak pengguna yang mencari jalan pintas dengan membeli akun *canva pro premium* secara tidak resmi melalui *marketplace* seperti *shoope*, yang sering kali ditawarkan dengan harga jauh lebih murah dibandingkan harga resmi dari Canva itu sendiri. Harga berlangganan akun premium di *Canva* sendiri bervariasi ada fitur bulanan yang dihargai mulai dari Rp95.000,00 – Rp219.000,00 dan Fitur Tahunan mulai dari Rp769.000,00 – Rp2.190.000,00.⁴

Karena adanya fitur pro yang dinamakan *canva pro premium*, kemudian banyak orang yang menjual akun *canva pro premium* dengan harga yang lebih murah dari pada berlangganan secara langsung di situs resmi canva itu sendiri. Salah satunya di *marketplace shopee* yang banyak penjual yang menjual akun *canva pro premium* dengan harga yang berbeda-beda dan tentunya lebih murah dari situs resmi *canva*. Fenomena jual beli yang semakin marak di platform *marketplace* seperti *shoope* sendiri adalah jual beli akun premium. Akun *premium* yang dimaksud

⁴ Canva, *Paket fitur premium di aplikasi Canva*, https://www.canva.com/id_id/pro/, di Akaws Pada 12 Januari 2025.

adalah jenis akun berbayar yang menawarkan akses ke fitur atau layanan tambahan yang tidak tersedia bagi pengguna dengan akun gratis. Akun premium biasanya memberikan pengalaman yang lebih kaya, lebih bebas hambatan, dan lebih banyak opsi daripada akun gratis, tidak hanya *canva pro premium* saja yang memakai sistem fitur eksklusif berlangganan seperti ini, banyak aplikasi ataupun website yang juga menggunakan layanan seperti ini seperti aplikasi *Spotify Premium* (aplikasi / web musik), *Netflix* (aplikasi/web streaming film), *Adobe Creative Cloud* (aplikasi/web konten visual), *Cap Cut Pro* (aplikasi/web editing video), dan berbagai layanan digital aplikasi ataupun website lainnya yang juga menawarkan fitur eksklusif dengan biaya berlangganan. Tren jual beli akun-akun tersebut diluar aplikasi resmi berkembang pesat seiring dengan meningkatnya permintaan pengguna yang ingin mengakses layanan premium tanpa harus membayar harga penuh melalui jalur aplikasi ataupun website resmi.

Di *Marketplace* seperti *Shoope* bisa ditemui fitur berlangganan *Canva Pro Premium* dijual mulai dari harga Rp10.000,00 sampai dengan harga Rp40.000,00, yang dimana harga ini sangat bervariasi tergantung fitur apa yang dibeli oleh konsumen. Dalam fiqh muamalah, salah satu syarat sahnya jual beli adalah bahwa barang atau jasa yang diperjualbelikan haruslah milik sah penjual.⁵ Ini berarti penjual harus

⁵ Deddi Ajir, "Fikih Perbandingan Tentang Syarat dan Rukun Jual Beli serta Relevansinya dengan Jual Beli Modern", *Journal of Sharia Economics*, Vol. 1, No. 1, 2022, hal. 36.

memiliki hak penuh atas barang atau jasa tersebut sebelum menjualnya kepada pihak lain. Dalam kasus jual beli akun *Canva Pro*, sering kali akun yang dijual di marketplace bukanlah milik sah dari penjual. Penjual biasanya memperoleh akun tersebut melalui cara yang tidak resmi, seperti berbagi akun atau melalui metode ilegal seperti peretasan atau pembelian lisensi grup yang sebenarnya tidak diperuntukkan untuk dijual kembali. Dalam konteks ini, transaksi semacam ini bertentangan dengan prinsip fiqih muamalah, karena penjual tidak memiliki hak untuk menjual akun tersebut. Akad jual beli yang dilakukan atas barang atau jasa yang bukan merupakan milik sah dari penjual dianggap tidak sah dalam Islam, karena melanggar prinsip kepemilikan.⁶ Fenomena ini juga memunculkan perdebatan mengenai legalitas dan etika jual beli akun *Canva Pro* di platform *marketplace* seperti *Shopee*, yang dapat melibatkan pelanggaran hak cipta dan lisensi dan Penipuan dalam Transaksi Elektronik. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) di Indonesia yang mengatur mengenai distribusi dan penggunaan layanan atau barang digital yang melanggar lisensi dan hak cipta, termasuk perangkat lunak dan layanan berlangganan seperti *Canva*, yang pada akhirnya melarang penjualan atau distribusi akun-akun premium secara tidak resmi.

Angka penjualan akun-akun berlangganan premium seperti *canva pro premium* ini sangat besar di *marketplace* salah satunya di *shoope*.

⁶ *Ibid.*, hal 38.

Marketplace Shopee cukup terkenal dan banyak digunakan khususnya di Indonesia, juga menduduki peringkat pertama di tahun 2017. *Marketplace Shopee* pertama kali diluncurkan di Singapura pada tahun 2015 dan telah memperluas operasinya ke negara lain seperti Indonesia, Filipina, Malaysia, Vietnam, Thailand, dan Taiwan. *Shopee* berhasil berkontribusi terhadap pertumbuhan pasar di negara-negara tersebut. Sebagai pendatang baru di sektor *e-commerce* Indonesia, SEA mampu menarik perhatian sebagian besar pengguna internet. *Shopee* mengalami peningkatan yang luar biasa dan naik ke posisi teratas dengan 3,99% pengguna aktif mingguan. *Shopee* merupakan aplikasi pasar online yang memungkinkan untuk melakukan aktivitas jual beli di perangkat seluler dengan mudah dan cepat. *Shopee* menawarkan beragam produk mulai dari produk kecantikan hingga *fashion* dan kebutuhan sehari-hari. *Shopee* tersedia dalam bentuk aplikasi mobile yang memungkinkan pengguna melakukan aktivitas belanja online tanpa bertemu langsung atau mengakses website melalui komputer desktop.⁷ *Shopee* juga menyediakan fitur bagi penjual yang ingin memasarkan dagangannya secara online dan menjangkau pasar yang lebih luas.

Pada awal tahun 2023 menunjukkan bahwa Indonesia merupakan salah satu negara dengan presentasi penggunaan internet tertinggi di dunia, di mana 77% dari total populasi sudah terkoneksi dengan internet. Hal ini

⁷ Candra Gudiato, dkk, “Analisis Sistem E-Commerce pada Shopee untuk meningkatkan daya saing menggunakan metode S.W.O.T.”, Salatiga: Universitas Kristen Satya Wacana, *Journal Of Information Technology*, Vol. 2, No. 1, Tahun 2022, hal. 8.

tentu saja memberikan dorongan besar bagi perkembangan sistem jual beli online di Indonesia, salah satunya adalah kemunculan *e-commerce* seperti *shopee*. Dengan populasi besar dan semakin banyaknya orang yang terhubung ke internet, transaksi jual beli online melalui marketplace seperti *shoope* menjadi semakin populer. Keuntungan utama yang ditawarkan oleh jual beli online di *marketplace* adalah kemudahan dan kenyamanan. Pembeli dapat memilih produk dari berbagai penjual, membandingkan harga, dan melakukan transaksi hanya dengan beberapa klik, tanpa perlu keluar rumah. Penjual juga diuntungkan karena mereka dapat menjangkau pasar yang lebih luas tanpa harus memiliki toko fisik yang mengharuskan memakan biaya lebih besar. *Marketplace* menyediakan ekosistem yang mendukung transaksi, termasuk sistem pembayaran, pengiriman barang, hingga mekanisme penyelesaian sengketa antara pihak penjual, pihak layanan pengiriman, dan juga pihak pembeli.⁸

Dari latar belakang penjelasan masalah penelitian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengambil judul penelitian **“Praktik Sewa Menyewa Akun Canva Pro Premium Melalui Shopee (Ditinjau Dari Akad Ijarah Dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)”**.

⁸ Statista Research Department, *Internet Penetration Rate in Indonesia from 2010 to 2023 Statista*. <https://www.statista.com/statistics/254456/penetration-rate-of-the-internet-in-indonesia/>., di Akses Pada 10 Januari 2025.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shoope*?
2. Bagaimana tinjauan akad ijarah dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) terhadap praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shopee*?
3. Bagaimana tinjauan praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shopee* dalam UU Nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE)?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui sistem praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shoope*.
2. Untuk menganalisis tinjauan Akad Ijarah dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) terhadap praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shopee*.
3. Untuk mengetahui tinjauan praktik jual beli akun *canva pro premium* melalui *shopee* dalam UU Nomor 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik (ITE).

D. Kegunaan Hasil Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka peneliti mengharapkan hasil penelitian ini dapat digunakan, sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat memberikan sebuah ilmu pengetahuan dan wawasan, terutama berkaitan tentang pembahasan mengenai praktik jual beli akun aplikasi, seperti penelitian ini tentang akun *canva*, melalui media *shoope*, yang nantinya akan ditinjau menggunakan akad ijarah dalam fiqh muamalah dan UU No 1 Tahun 2024

2. Secara Praktis

a. Bagi penjual

Diharapkan hasil penelitian nantinya dapat menjadi masukan dan saran terhadap para penjual, terutama di di bidang penjualan akun *canva pro premium* melalui *shoope*.

b. Bagi Masyarakat

Bagi masyarakat diharapkan penelitian ini dapat memberikan informasi dan wawasan, berkaitan tentang sistem praktik jual beli akun *canva pro premium*, agar masyarakat dapat lebih tahu apabila ingin melakukan pembelian sebagai konsumen.

c. Bagi Peneliti

Bagi peneliti, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan

sebagai bahan referensi dan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang memiliki fokus masalah yang sama.

E. Penegasan Istilah

A. Konseptual

a. *Canva*

Canva adalah sebuah aplikasi atau website yang dapat digunakan untuk membuat desain grafis, dengan menggunakan aplikasi *Canva* dapat meningkatkan kreativitas Anda dalam membuat desain poster, presentasi dan konten visual lainnya. Saat mendesain, aplikasi *Canva* menawarkan beragam template dan foto yang dapat digunakan sebagai ilustrasi untuk membuat konten desain grafis, ada konten template untuk segera digunakan, font, elemen dan beberapa ilustrasi lainnya untuk mendukung kreativitas dalam membuat desain. *Canva* adalah program desain *online* yang menyiapkan berbagai jenis template desain yang dapat digunakan untuk membuat materi pembelajaran.⁹

b. *Shoope*

Shopee merupakan marketplace toko online atau *e-commerce* yang pertama kali diperkenalkan di Singapura. *Shopee*

⁹ Muhammad Shole H, dkk, "Penggunaan Aplikasi Canva Untuk Membuat Konten Gambar Pada Media Sosial Sebagai Upaya Mempromosikan Hasil Produk Ukm", Yogyakarta: Institut Sains & Teknologi Akprind Yogyakarta, *Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan*, Vol 4 No 1, Tahun 2020, hal. 432.

mulai masuk ke Indonesia pada akhir Mei 2015 dan baru mulai beroperasi pada akhir Juni 2015 dengan membawa pengalaman belanja yang berkesan. Target pasar shopee adalah mereka yang menggunakan internet di semua wilayah dengan cara memenuhi kebutuhan produk dan layanan yang terbaik. Shopee dapat diakses melalui website maupun aplikasi yang dapat didownload melalui PlayStore dan AppStore, sehingga memungkinkan pelanggan dapat berbelanja dimanapun dan kapanpun.

c. Ijarah

Secara sederhana ijarah dimaknai sebagai perjanjian dalam hal sewa menyewa. Dimana penyewa akan mendapatkan manfaat dari barang yang disewanya sedangkan pemberi sewa akan mendapatkan imbalan dari barang yang disewakan.¹⁰ Dalam perjalanan kehidupan, tidak semua orang bisa memenuhi kebutuhan hidupnya, terkadang seseorang belum memiliki kemampuan untuk membeli suatu benda sehingga manfaat dari benda tersebut bisa diperoleh dengan cara menyewa. Melalui akad ijarah, penyewa dapat mengambil manfaat secara maksimal dari benda atau jasa tanpa adanya perpindahan kepemilikan barang tersebut. Akad ijarah memberikan alternatif transaksi sesuai dengan hukum Islam.

d. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024

¹⁰ Maulida Salamah, “Penerapan Akad Ijarah dalam Bermuamalah”, *Jurnal of Economics Business Ethic and Science Histories*, Vol. 1, No. 1, 2023, hal 42

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 adalah revisi kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). UU ini dirancang untuk memperjelas dan memperbarui regulasi di era digital, terutama dalam menangani masalah yang muncul akibat perkembangan teknologi, serta memberikan kepastian hukum dan perlindungan terhadap hak-hak pengguna internet. Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Komunikasi Elektronik (UU ITE) merupakan undang-undang di bidang teknologi informasi dan komunikasi elektronik sebagai produk hukum yang sangat dibutuhkan, dan telah menjadi pionir dalam hal ini. posisi aturan yang ditetapkan. Dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi elektronik. Namun kenyataannya, jalan menuju implementasi UU ITE berjalan lamban.

B. Operasional

Berdasarkan penegasan istilah tentang inti materi di atas, maka penegasan operasional dalam penelitian ini akan menjelaskan sesuai dengan judul penelitian ini “Praktik Sewa Menyewa Akun *Canva Pro* Premium Melalui *Shoope* (Ditinjau Dari Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024)”, tentang bagaimana hukum serta kejelasan objek dari praktik jual beli akun *canva pro* melalui *shoope*, yang akan ditinjau menggunakan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah BAB XI tentang Ijarah dan UU No 1 Tahun

2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Agar jelas keterkaitan hukum serta bagaimana praktik penjualan tersebut dilakukan dan terkiat kejelasan objek jual beli tersebut.

F. Sistematika Pembahasan

1. Bagian Awal Skripsi

Bagian awal skripsi akan terdiri dari halaman sampul depan, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, pernyataan keaslian tulisan, pernyataan kesediaan publikasi, motto, halaman persembahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar gambar.

2. Bagian Inti Skripsi

Bab I Pendahuluan: akan terdapat beberapa sub bab anatra lain: (a) latar belakang, (b) rumusan masalah, (c) tujuan penelitian, (d) manfaat penelitian, (e) sistematika pembahasan.

Bab II Kajian Pustaka: bab ini akan berkaitan tentang teori terkait penelitian (a) *Canva* , (b) *Shopee*, (c) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES) BAB XI tentang Ijarah , (d) UU No 1 Tahun 2024 tentang ITE dan (e) penelitian terdahulu, penelitian yang akan menjadi bahan referensi dan pembeda dengan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian: dalam bab ini akan menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, berisikan: (a) jenis Penelitian, (b) pendekatan peraturan perundang-undangan, (c) sumber data, (d) teknik pengumpulan bahan hukum, (e) teknik analisis

bahan hukum.

Bab IV Hasil Penelitian: dalam bab ini nantinya akan menjelaskan tentang hasil dan temuan data yang telah dilakukan oleh peneliti dalam pengumpulan data yang dilakukan, berakitan tentang praktik jual beli akun *Canva Pro* di *marketplace Shoppe*.

Bab V Penutup: akan berisikan tentang kesimpulan yang telah di dapatkan dari penelitian yang berkaitan tentang Praktik Jual Beli Akun *Canva Pro Premium* Melalui Shoope, kemudian akan terdapt saran dalam bab penutup ini.

3. Bagian Akhir Skripsi

Pada bagian ini nantinya mencakup tentang daftar rujukan atau daftar pustaka dan lampiran-lampiran terkait penelitian.