BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi di era digital ini terus bergerak dengan cepat dan membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu area yang terkena dampak besar dari kemajuan teknologi adalah industri hiburan, khususnya dalam hal permainan elektronik. *PlayStation*, sebagai salah satu produk unggulan dari Sony, telah menjadi simbol utama dari evolusi teknologi dalam dunia gim. Gim sendiri merupakan bentuk permainan yang memanfaatkan media elektronik, dirancang dengan elemen elemen tertentu dalam pemrograman, multimedia dan desain sehingga menjadi menarik dan pemain merasakan kepuasan emosional ketika memainkannya.[1]

PlayStation telah berkembang menjadi lebih dari sekadar alat hiburan, *PlayStation* telah menjadi kebutuhan tambahan bagi banyak orang. Dalam kehidupan sehari-hari, bermain *PlayStation* bukan hanya sekedar untuk bersenang-senang, tetapi juga sebagai sarana untuk bersantai, melepaskan stres, dan bahkan untuk berinteraksi sosial dalam bentuk negatif menimbulkan kecanduan. Dengan berbagai pilihan gim yang tersedia, *PlayStation* memenuhi berbagai minat dan preferensi, mulai dari gim aksi, petualangan, hingga gim simulasi dan edukasi.

PlayStation pertama kali diluncurkan pada tahun 1994, membawa revolusi dalam cara orang menikmati permainan video. Dengan grafis yang lebih baik,

[1] Ulya, Latifatul. Sucipto, Sucipto. Fathurohman, Irfai. Analisis Kecanduan Game Online Terhadap Kepribadian Sosial Anak. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, Volume 7, Nomor 3, 2021. hal. 1115.

gameplay yang lebih kompleks, dan pengalaman penggunaan yang lebih interaktif, *PlayStation* menjadi favorit di kalangan penggemar gim. Seiring berjalannya waktu, setiap generasi baru *PlayStation* selalu menawarkan inovasi dan peningkatan teknologi yang mengesankan.[2]

Gambar 1. Konsol Gim *PlayStation* 4 Pro

Sumber: Tokopedia

PlayStation adalah salah satu konsol gim yang dikembangkan oleh Sony Interactive Entertainment, dirancang sebagai perangkat hiburan yang memungkinkan pengguna memainkan berbagai jenis permainan video dengan kualitas grafis tinggi dan pengalaman bermain yang interaktif.[3] Sejak pertama kali diluncurkan pada tahun 1994, *PlayStation* telah mengalami berbagai inovasi

[2] Sony Computer Entertainment Inc. 2024, "*Business Development/Japan, Corporate Information, Sony Computer Entertainment Inc.*", Archive.org, Diakses pada 05 Januari 2024. https://web.archive.org/web/20071217051703/http://www.scei.co.jp/corporate/data/bizdatajpn_e.html.

[3] Sony Interactive Entertainment. "About Us," February 4, 2025. https://sonyinteractive.com/en/about-us/.

melalui beberapa generasi, mulai dari *PlayStation* 1 (PS1), *PlayStation* 2 (PS2), *PlayStation* 3 (PS3), *PlayStation* 4 (PS4), hingga *PlayStation* 5 (PS5), yang masing-masing membawa peningkatan dalam hal performa, teknologi, dan fitur permainan. Konsol ini banyak digunakan tidak hanya sebagai sarana hiburan pribadi, tetapi juga dalam bisnis rental gim, di mana pemilik usaha menyewakan unit *PlayStation* kepada pelanggan untuk dimainkan dalam jangka waktu tertentu. Dengan perkembangan teknologi yang pesat, *PlayStation* terus menjadi salah satu konsol gim paling populer di dunia, baik untuk penggunaan pribadi maupun komersial.

Di Indonesia, gim *console PlayStation* masih menjadi pilihan yang cukup diminati dari anak – anak hingga dewasa. Namun dikarenakan untuk harga dari *PlayStation* bisa dibilang cukup tinggi terutama untuk generasi *PlayStation* yang terbaru seiring dengan perkembangan yang dilakukan *developer* pembuat dari tahun ke tahun. Banyaknya peminat *PlayStation* saat ini dan tingginya harga *PlayStation* membuat masyarakat banyak menggunakan kesempatan ini sebagai peluang bisnis dengan dengan model usaha penyewaan konsol gim khususnya *PlayStation*. Mulai dari menyewakan *PlayStation* di tempat dengan hitungan perjam hingga penyewaan dari rumah ke rumah dengan hitungan perhari dengan harga tertentu.

Sewa menyewa merupakan suatu perjanjian dengan mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada yang lain kenikmatan dari suatu barang, selama suatu waktu tertentu dan dengan pembayaran suatu harga yang oleh pihak yang tersebut terakhir itu disanggupi pembayarannya.[4]

[4] Pohan, Mahalia Nola; Hidayani, Sri. Aspek Hukum Terhadap Wanprestasi Dalam Perjanjian Sewa Menyewa Menurut Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. *Jurnal Perspektif Hukum*, Volume 01, Nomor 01. Universitas Harapan Medan, 2020. hal. 49.

Menurut Subekti, sewa-menyewa adalah sebuah suatu kesepakatan dimana satu pihak berkomitmen untuk menyediakan suatu barang untuk digunakan oleh pihak lain selama periode tertentu. Sebagai gantinya, pihak yang menggunakan barang tersebut setuju untuk membayar biaya yang telah disepakati pada waktu-waktu yang ditentukan.[5]

Dalam perjanjian sewa menyewa adapun subyek dan obyek, adapun subyek dari perjanjian sewa menyewa yaitu adanya pihak penyewa dan adanya pihak yang menyewakan. Sedangkan yang menjadi obyek dari perjanjian sewa menyewa adalah barang dan harga, yang mana barang yang menjadi obyek tersebut tidak bertentangan dengan undang-undang, ketertiban umum, dan kesusilaan.[6]

Kemudian, menurut Subekti dalam perjanjian sewa-menyewa terdapat resiko sewa menyewa yang merupakan kewajiban kedua belah pihak untuk memikul kerugian yang disebabkan oleh satu peristiwa yang terjadi diluar kesalahan salah satu pihak yang menimpa barang yang menjadi objek perjanjian.[7]

Pengaturan dalam KUHPerdata mengenai perjanjian sewa-menyewa sendiri diatur dalam Pasal 1548 hingga 1563 KUHPerdata. Dalam praktik sewa-menyewa ini, ketentuan perjanjian biasanya dirancang sepihak oleh pihak yang menyewakan, sementara pihak penyewa hanya memiliki pilihan untuk menerima atau menolak seluruh isi perjanjian tersebut.[8]

---

[5] Subekti, *Pokok-Pokok Hukum Perdata*, Intermasa, Jakarta, 1996. hal.164.

[6] Riskirullah, Hadi, Indra Kesuma. Wanprestasi Pada Perjanjian Sewa Menyewa *PlayStation*. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan*, Volume 02, Nomor 02, 2018. hal. 97.

[7] Subekti, *Op. Cit.* hal. 44.

[8] Pepah, G. Tinjauan Hukum Hak dan Kewajiban Para Pihak dalam Perjanjian Sewa Menyewa Menurut KUHPerdata. *Lex Privatum*, Volume 8. Nomor 4. 2020. hal. 26-28.

Secara umum kedua belah pihak dalam melaksanakan dan membuat perjanjian, baik pihak yang menyediakan penyewaan, maupun pihak yang ingin menyewa diwajibkan tunduk kepada ketentuan yang tercantum dalam KUHPerdata, adapun hak dan kewajiban tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 1.

Hak dan Kewajiban Kedua Belah Pihak dalam Perjanjian Sewa-Menyewa menurut KUHPerdata

PIHAK	HAK	KEWAJIBAN
PIHAK YANG MENYEWAKAN	Mendapatkan pembayaran uang sewa sesuai waktu yang disepakati (Pasal 1560).	Menyerahkan benda sewaan dalam kondisi baik dan layak digunakan (Pasal 1550 Angka (1)).
	Menuntut penggunaan benda sewaan sesuai tujuan perjanjian (Pasal 1561).	Memelihara benda agar tetap dapat digunakan dan melakukan perbaikan besar jika diperlukan (Pasal 1550 Angka (2), Pasal 1551).
	Menuntut pengembalian benda sewaan dalam kondisi baik setelah masa sewa berakhir (Pasal 1562).	Menjamin penyewa dapat menggunakan benda tanpa gangguan pihak ketiga atau cacat benda (Pasal 1552, Pasal 1556).
	Menolak pengalihan atau pengulangsewaan tanpa izin tertulis (Pasal 1559).	
PIHAK	**HAK**	**KEWAJIBAN**
PIHAK PENYEWA	Menikmati penggunaan benda sewaan sesuai perjanjian tanpa gangguan pihak lain (Pasal 1556).	Menggunakan benda sesuai tujuan perjanjian dan bertindak sebagai penyewa yang baik (Pasal 1560 Angka (1), Pasal 1561).
	Menuntut perbaikan benda jika mengalami kerusakan besar (Pasal 1551).	Membayar uang sewa sesuai waktu yang telah disepakati (Pasal 1560 Angka (2)).
	Meminta pengurangan harga atau pembatalan sewa jika benda rusak sebagian atau tidak dapat digunakan (Pasal 1553).	Mengembalikan benda dalam kondisi baik setelah masa sewa selesai (Pasal 1562, Pasal 1563).
	Tidak mengalihkan atau menyewakan kembali benda tanpa izin tertulis (Pasal 1559).	

Sumber: Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memberikan definisi layanan sebagai "perihal" atau "cara melayani".[9] Layanan dalam hal ini, layanan rental atau layanan penyewaan dapat diartikan sebagai serangkaian tindakan dengan menyediakan barang atau jasa untuk memenuhi kepuasan pelanggan, permintaan pasar, dengan tujuan keuntungan secara ekonomi dengan menggunakan perjanjian sewa-menyewa. Pemilik usaha layanan rental atau penyewaan dapat berupa individu, perusahaan, atau organisasi yang menawarkan jasa atau produk barang kepada pelanggan atau pengguna.

Usaha layanan rental *PlayStation*, dalam hal ini dapat diartikan sebagai usaha perorangan yang bergerak dibidang memberikan layanan rental atau penyewaan terhadap konsol untuk menjalankan gim berupa *PlayStation* atas dasar permintaan pasar dan tingginya minat terhadap keinginan memainkan gim pada konsol *PlayStation*.

Maka sebelum memulai penelitian ini, peneliti telah melakukan observasi sejak 12 Desember 2022 dan wawancara di 4 (empat) tempat penyewaan *PlayStation* yang berbeda di Kota Sungai Penuh sebagai sumber data, yaitu:

1. ZG *PlayStation* yang beralamat di Jl. Yos Sudarso, Kel. Sungai Penuh, Kec. Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh. Diketahui memiliki 15 (lima belas) unit *PlayStation* (26 November 2023).
2. *Jalan Baru PlayStation* yang beralamat di Jl. Yos Sudarso, Kel.Sungai Penuh, Kec. Sungai Penuh, Kota Sungai Penuh. Diketahui memiliki 9 (sembilan) unit *PlayStation* (27 Agustus 2024).

[9] Ebta Setiawan, "*Arti Kata Layan - Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online*," Kbbi.web.id, 2023.

3. Nanda *PlayStation* di Jl. Soekarno-Hatta, Dusun Sungai Akar, Desa Pelayang Raya, Kec. Sungai Bungkal, Kota Sungai Penuh. Diketahui memiliki 10 (sepuluh) unit *PlayStation*. (29 Agustus 2024).
4. RW *PlayStation* yang beralamat di Jl. Sultan Hasanuddin, Permanti, Kec. Pd. Tinggi, Kota Sungai Penuh. Diketahui memiliki 19 (sembilan) unit *PlayStation* (30 Agustus 2024).[10]

Kegiatan sewa-menyewa yang dilakukan pada usaha layanan rental konsol gim *PlayStation* membawa akibat hukum antara kedua belah pihak, berupa timbulnya hak dan kewajiban diantara pemilik usaha dan penyewa konsol. Perjanjian sewa-menyewa yang terjadi diusaha layanan rental, berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 4 (empat) usaha penyedia layanan konsol gim *PlayStation* di Kota Sungai penuh diatas, umumnya perjanjian bersifat baku, dalam kata lain perjanjian berupa formulir yang sudah ditentukan formatnya, syarat dan ketentuan didalamnya tidak bisa diubah, dan dengan penyewa mentanda-tangani formulir tersebut maka penyewa dianggap setuju terhadap isi perjanjian.

Kenyataan penggunaan formulir demikian merupakan hal yang lumrah dalam praktik sewa-menyewa *PlayStation* pada usaha layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh, terlebih unit yang disewakan merupakan model terbaru dan punya nilai ekonomi yang tinggi. Sedangkan, usaha sewa-menyewa lainnya (diluar sampel) umumnya belum menggunakan perjanjian secara tertulis, dimana kedua-belah pihak dianggap sudah mengetahui hak dan kewajiban masing-masing, namun jenis unit konsol gim yang disewakan merupakan model lama dan beberapa tidak menerima penyewaan mingguan dan bulanan.

[10] Observasi pada Desember 2023 dan Wawancara dalam rentang bulan November 2023 hingga Maret 2024.

Berdasarkan wawancara dan analisis terhadap perjanjian baku atau formulir registrasi pada 4 (empat) usaha layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh diatas, peneliti kemudian merangkum hak dan kewajiban kedua belah pihak dari 4 (empat) perjanjian tersebut, yakni sebagai berikut:[11]

A. Hak dan Kewajiban Pemilik Usaha

a. Hak Pemilik Usaha

1. Pemilik Usaha berhak menerima pembayaran atas pemberian hak guna konsol dalam waktu tertentu dari penyewa.
2. Pemilik Usaha berhak menerima konsol dalam kondisi baik sebagaimana kondisi konsol saat pemilik usaha menyerahkan konsol.
3. Pemilik Usaha berhak mendapat ganti rugi atau kompensasi atas kerusakan yang timbul akibat kelalaian penyewa.
4. Pemilik Usaha berhak mendapatkan biaya tambahan atas ketidaksesuaian dengan kesepakatan. Misalnya: Keterlambatan pengembalian.

b. Kewajiban Pemilik Usaha

1. Pemilik Usaha berkewajiban menyerahkan konsol dalam waktu tertentu kepada penyewa setelah penyewa membayar uang sewa.

[11] Berdasarkan Observasi dan Wawancara dengan 4 (empat) pemilik usaha layanan rental. 1) Bintang, Pemilik Usaha Rental ZG *PlayStation* pada 26 November 2023; 2) Aldi, Pemilik Usaha Rental Jalan Baru *PlayStation* pada 27 Agustus 2024; 3) Jodi, pemilik usaha rental Nanda *PlayStation* pada 29 Agustus 2024; 4) Robert, Pemilik Usaha Rental RW *PlayStation* pada 30 Agustus 2024.

2. Pemilih Usaha berkewajiban menyediakan konsol yang dapat digunakan dalam artian konsol tidak dalam keadaan rusak.

B. Hak dan Kewajiban Penyewa konsol *PlayStation*

a. Hak Penyewa konsol *PlayStation*

1. Penyewa berhak mendapatkan hak guna atas konsol setelah melakukan pembayaran kepada pemilik usaha;
2. Penyewa berhak mendapatkan konsol dalam kondisi baik dari pemilik usaha.

b. Kewajiban Penyewa konsol *PlayStation*

1. Penyewa wajib memberikan sejumlah uang yang sudah disepakati kepada pemilik usaha atas hak menggunakan konsol dalam waktu tertentu;
2. Penyewa wajib menjaga konsol yang disewa, sebagaimana keadaan konsol yang diberikan oleh pemilik usaha;
3. Penyewa wajib melakukan ganti rugi apabila konsol mengalami kerusakan akibat kelalaian penyewa;
4. Penyewa wajib beritikad baik dalam menggunakan konsol, tidak bermaksud menyewakan kembali, menjual, menggelapkan, membongkar, menukar, memodifikasi, menambahkan, merusak, dan/atau setidak-tidaknya tidak melawan kaidah perilaku wajar dalam menggunakan konsol.

Hasil wawancara dengan pemilik usaha rental *PlayStation*, jumlah penyewaan pada 4 (empat) usaha layanan rental *PlayStation* adalah sebagai berikut.

Tabel 2.
Daftar penyewa konsol gim di 4 (empat) tempat usaha layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh pada rentang Desember 2022-Maret 2024.

No	Tempat Usaha	Jumlah Rental/Penyewaan *PlayStation*
1.	ZG *PlayStation*	50
2.	Jalan Baru *PlayStation*	10
3.	Nanda *PlayStation*	8
4.	RW *PlayStation*	47
	Jumlah	**115**

Sumber Data: Data Olahan dari Observasi, Formulir, dan Wawancara.

Ketentuan Pasal 1338 KUHPerdata menyatakan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagaimana undang-undang bagi mereka yang membuatnya, sehingga semua pihak memiliki hak dan kewajiban yang harus dipatuhi, sepanjang itu sah sesuai dengan Pasal 1320 KUHPerdata mencakup kesepakatan, kecakapan, suatu hal tertentu, dan sebab yang halal. Dalam praktik perjanjian sewa-menyewa, merupakan sebuah kenyataan akan adanya kemungkinan (*probabilitas*) terjadinya suatu ingkar janji atau wanprestasi yang dapat disebabkan berbagai macam faktor, seperti keterlambatan, ketidakmampuan, maupun sebab sesuatu diluar kuasa kedua belah pihak.

Wanprestasi dalam perjanjian sendiri merupakan kelalaian debitur untuk memenuhi kewajibannya sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati. Untuk menentukan kapan seseorang harus melakukan kewajibannya dapat dilihat dari perjanjian yang telah dibuat dan disepakati kedua belah pihak. Sedangkan bentuk-

bentuk wanprestasi dapat berupa: debitur tidak memenuhi prestasi sama sekali, debitur terlambat dalam memenuhi prestasi dan debitur prestasi tidak sebagaimana mestinya.[12]

Seorang debitur dikatakan melakukan wanprestasi apabila lalai dalam melaksanakan prestasinya. Seorang debitur melakukan wanpestasi apabila seoarang debitur tidak dapat melaksanakan atau memenuhi prestasi sesuai dengan apa yang diperjanjikan karena kesalahannya disengaja maupun tidak disengaja. Ada 4 (empat) macam bentuk wanprestasi, yaitu:[13]

1. Tidak berprestasi sama sekali atau berprestasi tapi tidak bermanfaat lagi atau tidak dapat diperbaiki.
2. Terlambat memenuhi prestasi.
3. Memenuhi prestasi secara tidak baik atau tidak sebagaimana mestinya.
4. Melakukan sesuatu namun menurut perjanjian tidak boleh dilakukan.

Berdasarkan penjabaran diatas, peneliti merasa tertarik untuk meneliti lebih lanjut permasalahan tersebut guna mengetahui secara pasti bagaimana pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa dilakukan, apakah perjanjian yang timbul sudah sah dan kenyataan yang ada (*das sein*) dalam praktik sewa-menyewa sudah sesuai dengan apa yang seharusnya (*das sollen*) dilakukan kedua belah pihak sesuai kaidah dan norma hukum yang berlaku dalam penelitian berbentuk skripsi yang berjudul **"Pelaksanaan Perjanjian Sewa Menyewa Konsol Gim antara Penyewa dan Pemilik Usaha pada Layanan Rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh"**.

[12] Subekti, *Hukum Perjanjian*, Intermasa, Jakarta, 2005. hal. 20.

[13] Paendong, Kristiane. "Kajian Yuridis Wanprestasi Dalam Perikatan Dan Perjanjian Ditinjau Dari Hukum Perdata." *Lex Privatum* 10.3, 2022. hal. 4

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka masalah pokok yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh?
2. Apa saja permasalahan yang timbul dan penyelesaiannya dalam pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh?

D. Tujuan Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian, hendaknya mempunyai tujuan untuk mencapai hakikat dari penelitian, yakni sebagai berikut:

1. Untuk mendapatkan data dan informasi mengenai pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.
2. Untuk mengungkapkan permasalahan yang timbul dan penyelesaiannya dalam pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat membawa manfaat secara teoritis, maupun secara praktis, yakni sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini bias memberikan manfaat dalam perkembangan dan pemahaman untuk menganalisis masalah hukum dari

pandangan hukum positif khususnya terhadap permasalahan terkait dengan praktik perjanjian sewa – menyewa. Kemudian peneliti juga berharap nantinya penelitian ini dapat memberikan wawasan serta pengetahuan dalam bidang hukum ekonomi terkait bagaimana melaksanakan praktik sewa – menyewa.

b. Manfaat Praktis

Diharapkan bahwa dengan adanya penelitian ini dapat berguna terhadap praktisi dan akademisi hukum dalam menjelajahi literasi mengenai perjanjian sewa-menyewa, serta menjadi literasi tambahan dalam bidang sewa-menyewa terkait konsol gim yang masih belum umum diangkat.

F. Kerangka Konseptual

Tujuan dari kerangka konseptual ini adalah untuk menetapkan batasan dan istilah – istilah yang akan dipakai pada skripsi ini. Dalam kerangka konseptual peneliti memaparkan definisi dari terminologi yang digunakan sebagai dasar penulisan untuk memudahkan pemahaman dalam diskusi lebih lanjut. Oleh karena itu, peneliti menguraikannya sebagai berikut:

1. Pelaksanaan

Pelaksanaan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah proses, cara, atau tindakan untuk menjalankan sebuah rencana atau keputusan. Maka pelaksanaan dapat diartikan sebagai tindakan yang diwujudkan dari suatu rencana yang telah disusun untuk sebuah tujuan.

2. Perjanjian

Menurut Subekti perjanjian adalah suatu perbuatan hukum antara dua orang atau lebih, di mana satu pihak memiliki hak untuk menuntut sesuatu dari

pihak lain, dan pihak lainnya berkewajiban untuk memenuhi tuntutan tersebut.[14]

Maka pengertian perjanjian adalah suatu perbuatan dimana satu orang atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu orang lain atau lebih, yang menimbulkan hak dan kewajiban, hak untuk dipenuhi prestasi tertentu, dan kewajiban untuk memenuhi prestasi tertentu, dan yang dijanjikan merupakan objek yang halal, dan keduanya sudah bersepakat dan cakap dimata hukum sebelum perjanjian dilangsungkan.

3. Sewa – menyewa

Menurut Djohari Santoso, sewa menyewa adalah "suatu perjanjian di mana pihak yang satu mengikatkan dirinya untuk memberikan kepada pihak yang lain kenikmatan suatu barang. Selama waktu tertentu dan dengan pembayaran suatu barang yang oleh pihak yang tersebut terakhir disanggupi pembayarannya."[15]

Dalam hal penelitian perjanjian sewa menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh ini, yang dimaksud dengan sewa-menyewa konsol gim adalah penyewaan terhadap konsol *PlayStation* yang digunakan diluar tempat layanan rental, atau konsol gim yang tidak digunakan ditempat layanan rental.

[14] Subekti, *Op. cit.* hal. 1

[15] Djohari Santoso, *Hukum Perjanjian Indonesia*, Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia. Yogyakarta,1982. hal 32.

4. Usaha Layanan Rental

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memberikan definisi "usaha" sebagai kegiatan di bidang perdagangan (dengan maksud mencari untung), kemudian layanan sebagai "perihal" atau "cara melayani".[16] Sedangkan, "rental" dengan akar kata yang berasal dari bahasa Inggris yakni *rent* yang artinya sewa.

Dalam penelitian ini yang dimaksud dengan usaha layanan rental *PlayStation* adalah usaha yang dijalankan oleh individu, yang bergerak dibidang memberikan layanan rental atau penyewaan terhadap konsol yang berfungsi menjalankan gim yakni konsol *PlayStation* yang muncul akibat tingginya minat terhadap keinginan memainkan gim pada konsol *PlayStation*.

5. *PlayStation*

PlayStation sebagai konsol gim diartikan sebagai perangkat elektronik yang dibuat khusus untuk memainkan permainan video. Dimana grafik gim ditampilkan melalui monitor atau televisi, dan alat pengendalinya disebut sebagai *joystick* atau *controller*. Konsol gim modern meliputi *PlayStation* dari Sony dan *Xbox* dari Microsoft.[17]

Maka yang dimaksud dengan *PlayStation* dalam penelitian ini merupakan seperangkat alat elektronik atau konsol yang berfungsi menjalankan gim, yang memiliki peminat tertentu, yang dalam penyewaannya dapat dibawa pulang, atau setidak-tidaknya tidak dimainkan ditempat penyewaan.

[16] Ebta Setiawan, *Op. Cit.* Kbbi.web.id, 2023.
[17] The Big Fight. *Next Generation*. Nomor 24. Imagine Media. 1996. hal. 38.

G. Landasan Teoritis

Landasan teoritis merupakan pendapat ahli atau doktrin yang sekiranya relevan terhadap permasalahan yang hendak diteliti, yakni sebagai berikut.

1. Teori Perjanjian

Dalam Buku III Bab Kedua KUH Perdata Indonesia, terdapat istilah "perjanjian" atau "persetujuan" (*contract or agreement*), yang memiliki makna serupa. Subekti memberikan penjelasan bahwa perjanjian merupakan suatu peristiwa ketika seorang berjanji kepada orang lain atau ketika orang lain saling berjanji untuk melaksanakan suatu hal. Prinsipnya, perjanjian akan batal jika salah satu pihak menolak untuk bersepakat, yaitu harus ada persesuian kemauan dan menyetujui kehendak tanpa paksaan sehingga lahir lah suatu perjanjian itu.[18]

Perjanjian merupakan peristiwa hukum yang mengakibatkan adanya pihak yang terikat antara satu dengan pihak yang lainnya. Hukum perjanjian dapat juga dikatakan sebagai suatu hukum yang terbentuk akibat adanya perjanjian antara seseorang untuk melakukan suatu hal kepada orang lain. Dalam hal ini, kedua belah pihak telah menyetujui untuk melakukan suatu perjanjian tanpa adanya paksaan maupun keputusan yang hanya bersifat satu pihak.

Definisi perjanjian oleh banyak orang tidak selalu disamakan dengan kontrak sebab dalam Pasal 1313 KUH Perdata tidak memuat kalimat "Perjanjian harus dibuat secara tertulis".[19] Perjanjian dalam Hukum Belanda,

[18] M. Yahya Harahap, *Segi-Segi Hukum Perjanjian*, Alumni, Bandung, 1986. hal 6.

[19] Oktoviana Ustien, D., & Umar Marhum. Perspektif Hukum Terhadap Suatu Perjanjian. *Lakidende Law Review*, Volume 01, Nomor 2, 2022. hal. 86.

yaitu *Bugerlijk Wetbook* (BW) disebut *overeenkomst* yang bila diterjemahkan dalam bahasa Indonesia berarti perjanjian. Menurut Sudikno Mertokusumo perjanjian ialah hubungan antara dua belah pihak atau lebih berdasarkan kata sepakat untuk menimbulkan akibat hukum.[20]

2. Teori Kepastian Hukum

Gustav Radbruch dalam Satjipto Rahardjo menjelaskan bahwa dalam teori kepastian hukum terdapat empat elemen utama yang saling berkaitan dan menjadi jati dari kepastian hukum itu sendiri.

A. Hukum dipandang sebagai sesuatu yang bersifat positif, yang berarti bahwa hukum positif diwujudkan melalui peraturan perundang-undangan.
B. Hukum harus memiliki landasan pada fakta-fakta, menunjukkan bahwa pembentukan hukum selalu berakar pada realitas yang ada.
C. Fakta yang dituangkan dalam hukum wajib dirumuskan dengan jelas dan tegas, sehingga dapat menghindarkan kesalahpahaman dalam interpretasi sekaligus memastikan hukum tersebut dapat diterapkan secara efektif.
D. Hukum positif harus memiliki stabilitas dan tidak mudah diubah demi menjaga konsistensi dan kepercayaan terhadap sistem hukum.[21]

Kemudian, Jan M. Otto mengemukakan bahwa kepastian hukum mengacu pada adanya aturan hukum yang dirancang secara jelas, konsisten, dan mudah

[20] Isradjuningtias, Agri Chairunisa. Force Majeure (Overmacht) Dalam Hukum Kontrak (Perjanjian) Indonesia. *Veritas Et Justitia*, Volume 01, Nomor 01, 2015. hal. 142.
[21] Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Bandung, Citra Aditya Bakti, 2012. hal. 20.

diakses oleh masyarakat. Aturan-aturan ini harus diterbitkan oleh otoritas negara yang sah dan memenuhi tiga karakteristik utama, yaitu kejelasan, konsistensi, serta kemudahan akses.

Jan M. Otto juga menambahkan bahwa dalam rangka mewujudkan kepastian hukum lembaga pemerintahan atau instansi berwenang diwajibkan untuk menerapkan aturan hukum tersebut secara konsisten dan menunjukkan ketaatan pada hukum yang berlaku. Kemudian, mayoritas masyarakat diharapkan memiliki kesadaran dan kesediaan untuk menerima serta menyesuaikan perilaku mereka sesuai dengan ketentuan yang diatur oleh pemerintah. Serta, dalam rangka penegakan hukum, hakim peradilan berperan secara independen dan tidak memihak, memastikan penerapan hukum yang konsisten untuk menyelesaikan perkara.[22]

H. Orisinalitas Penelitian

Demi tercapainya penelitian yang orisinil dan memuat kebaharuan (*novelty*), berikut peneliti merangkum 2 (dua) penelitian yang terdapat kemiripan judul dengan penelitian ini. Terdapat perbedaan dan persamaan antara judul penelitian ini dengan judul penelitian lain dimana kemiripan tersebut sebagai berikut:

a. Judul Penelitian: "*Praktik Sewa Menyewa Rental Game PlayStation di Kecamatan Syiah Kuala (Analisis dilihat dari Sudut Penerapan Teori Sadd Al-Dzarī'ah)*" Fakultas Syariah dan Hukum, UIN AR – RANIRY Darussalam, Banda Aceh.[23] Disertasi Doktoral ini membahas bagaimana

[22] Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011. hal. 28

[23] Fadhil, M. Praktik Sewa-Menyewa Rental Game *PlayStation* Di Kecamatan Syiah Kuala (Analisis Dilihat Dari Sudut Penerapan Teori Sadd Al-Dzarī 'Ah). *Doctoral Dissertation*, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry, Banda Aceh, 2018.

praktik sewa menyewa *PlayStation* dengan menggunakan perspektif teori dalam hukum islam yakni Teori Sadd Al-Dzarī‘ah. Perbedaan lainnya yaitu terletak pada tataran penelitian doktoral yang lebih luas dengan lebih banyak pendekatan dan teori pendukung, dan pembahasan disertasi ini lebih membahas bagaimana praktik sewa menyewa *PlayStation* secara hukum fikih.

b. Judul penelitian: "*Pelaksanaan Perjanjian Sewa Menyewa Antara Penyewa Dengan Pemilik Rental PlayStation PlayHard di Kota Pontianak*" Fakultas Hukum, Universitas Tanjungpura, Pontianak.[24] Jurnal Ilmiah ini membahas bagaimana bentuk perjanjian dan upaya yang dilakukan jika terjadi wanprestasi kerusakan barang yang disewa faktor penyebab dan bagaimana upaya yang dilakukan pemilik rental terhadap permasalahan yang terjadi, yang menjadi perbedaan dengan penelitian skripsi yang hendak diangkat adalah terletak pada sampel dan populasi yang diambil.

I. Metode Penelitian

Untuk mempermudah penulisan skripsi ini, peneliti menggunakan beberapa metode pengumpulan data yang digunakan, yaitu:

1. Lokasi Penelitian

[24] Desta, Ichfan Prima, "Pelaksanaan Perjanjian Sewa Menyewa Antara Penyewa Dan Pemilik Rental *PlayStation* Playhard di Kota Pontianak.", *Jurnal Hukum Prodi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Untan*, Volume 04, Nomor 03, Universitas Tanjungpura, 2016.

Dalam penelitian ini agar peneliti dapat memperoleh data yang diperlukan dengan mudah dan sesuai dengan penulisan skripsi, maka peneliti melakukan penelitian pada usaha penyedia layanan konsol gim *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.

2. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang peneliti lakukan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum yuridis-empiris, yaitu tipe penelitian yang dilakukan berdasarkan dari data atas lokasi yang dijadikan sampel penelitian. yang bertujuan untuk mengetahui sejauh mana bekerjanya hukum dalam masyarakat yang dilakukan dengan mempelajari peraturan-peraturan yang berlaku serta penerapan hukumnya dalam masyarakat.[25]

Dalam hal ini digunakan pendekatan yuridis empiris yang menggabungkan bahan – bahan hukum baik primer yang diperoleh dari lapangan, maupun sekunder dari sumber literatur, untuk menganalisis permasalahan pelaksanaan perjanjian sewa menyewa *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.

3. Jenis dan Sumber Data

Jenis dan sumber data merupakan pembagian dan asal dari data dan bahan penelitian yang peneliti gunakan, yang terdiri atas data primer dan data sekunder, yakni:

[25] Bahder Johan Nasution, *Metode Penelitian Hukum*, CV. Mandar Maju, Bandung, 2008. hal.123.

a. Data Primer

Data primer diperoleh secara langsung dari objek penelitian yaitu perjanjian baku berupa formulir rental, kemudian wawancara dengan 15 (lima belas) penyewa, dan 4 (empat) pemilik usaha layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.

b. Data Sekunder

Bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, seperti Kitab Undang-undang Hukum Perdata. Disamping itu peneliti menggunakan buku hukum, pendapat ahli, dan putusan hakim terdahulu sebagi bahan hukum sekunder.

4. Populasi dan Sampel

Populasi adalah seluruh objek, seluruh individu, seluruh gejala atau seluruh kejadian termasuk waktu, tempat, gejala-gejala, pola sikap, tingkah laku, dan sebagainya yang mempunyai ciri atau karakter sama dan merupakan unit satuan yang diteliti.

Menurut pendapat Gay menyatakan bahwa ukuran minimum sampel yang dapat diterima berdasarkan pada desain penelitian yang digunakan yaitu untuk metode penelitian deskriptif, minimal 10% (sepuluh persen) dari populasi dan untuk populasi relatif lebih kecil minimal 20% (dua puluh persen) dari populasi.[26]

[26] Husein Umar, *Metode Penelitian untuk Skripsi dan Tesis Bisnis*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004. hal.79.

Dalam penentuan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *purposive sampling*. Manurut Bahder Johan Nasution, *purposive sampling* adalah

> ".. memilih sampel berdasarkan penilaian tertentu karena unsur-unsur, atau unit-unit yang dipilih dianggap mewakili populasi. Pemilihan terhadap unsur-unsur atau unit-unit yang dijadikan sampel harus berdasarkan pada alasan yang logis artinya dalam pengambilan sampel diambil unit-unit sampel sedemikian rupa sehingga sampel tersebut benar-benar mencerminkan ciri-ciri dari populasi yang telah ditentukan. Ciri atau karakter tersebut diperoleh berdasarkan pengetahuan atau informasi yang telah dicermati sebelumnya. Ciri-ciri ini dapat berupa pengetahuan, pengalaman, pekerjaan, dan atau jabatan yang sama"[27]

Berdasarkan penjelasan diatas maka jumlah usaha layanan konsol *Playstation* yang ada di Kota Sungai Penuh adalah 13 (tiga belas) layanan rental. Dalam hal ini yang peneliti pilih adalah 4 (empat) usaha layanan rental, dikarenakan hanya 4 (empat) layanan rental ini yang menyediakan layanan rental yang memiliki formulir dan penyewaan *take home* dimana konsol boleh dibawa pulang. Kemudian, dari 4 (empat) tempat usaha yang dipilih ditemukan sebanyak 115 (seratus lima belas) penyewaan dalam rentang bulan Desember 2022 sampai dengan bulan Maret 2024.

Pada penelitian ini, peneliti mengambil sekitar 15 (lima belas) orang penyewa dari 115 (seratus lima belas) penyewa yang tercatat melakukan penyewaan pada 4 (empat) usaha layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh sebagai sampel atau 13,04% dari total keseluruhan populasi. Kemudian disamping itu penelitian ini juga mengambil 4 (orang) orang pemilik usaha layanan rental sebagai responden, guna memperkuat data penelitian ini.

[27] Bahder Johan Nasution, *Op. Cit*. hal. 160.

Maka, penjabaran mengenai populasi dan sampel diatas sekiranya sudah memenuhi kriteria pengumpulan data secara ilmiah, yang pertama sebagaimana dikutip dari pendapat Leslie Ralph Gay dalam Husein Umar bahwa minimum jumlah sampel pada penelitian deskriptif adalah sebesar 10% (sepuluh persen),[28] dan yang kedua sebagaimana dikutip dari Bahder Johan Nasution bahwa pemilihan terhadap unsur-unsur atau unit-unit yang dijadikan sampel harus berdasarkan pada alasan yang logis.[29]

5. Sumber Data

Data dalam skripsi ini diperoleh peneliti dengan dua cara, yang dijabarkan sebagai berikut:

a. Data yang peneliti dapatkan pada penelitian ini adalah data yang diperoleh melalui hasil wawancara dan survei secara langsung pada responden yang menjadi objek penelitian, yaitu pemilik usaha layanan rental *PlayStation* dan penyewa *PlayStation* di Kota Sungai Penuh dan dokumen perjanjian berupa formulir rental.
b. Untuk memperoleh data skunder yang diperlukan dalam penelitian ini maka pengumpulan data dilakukan melalui kajian buku, jurnal, data dari internet, peraturan perundang-undangan, maupun sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

[28] Husein Umar, *Op.cit.* hal. 72.
[29] Bahder Johan Nasution, *Op. cit.* hal. 160.

6. Pengolahan dan Analisis Data

Data yang telah dikumpulkan, baik data primer maupun sekunder, dikelompokkan dan kemudian dianalisis secara deskriptif analitis. Hal ini berarti bahwa objek penelitian digambarkan dan dijelaskan secara detail dalam bentuk kalimat, kemudian dianalisis untuk menarik kesimpulan.

J. Sistematika Penelitian

Sistematika Penulisan merupakan penjabaran mengenai isi dan substansi dari masing-masing bab, sistematika penelitian pada skripsi ini akan dijabarkan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi pengantar untuk memahami garis besar dari seluruh pembahasan. Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka konseptual, landasan teori dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN UMUM

Pada bab ini akan menjelaskan dan menguraikan tentang tinjauan umum mengenai perjanjian meliputi asas perjanjian, syarat sah, akibat hukum, berakhirnya perjanjian, dan prestasi dan wanprestasi. Kemudian, tinjauan umum mengenai perjanjian sewa-menyewa meliputi pengertian, unsur-unsur, subjek dan objek dan hak dan kewajiban dalam sewa-menyewa.

BAB III PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang uraian hasil penelitian, yakni mengenai pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh dan permasalahan yang timbul dan penyelesaiannya dalam pelaksanaan perjanjian sewa-menyewa konsol gim antara penyewa dan pemilik usaha pada layanan rental *PlayStation* di Kota Sungai Penuh.

BAB IV KESIMPULAN

Bab ini terdiri atas kesimpulan dan saran. Kesimpulan digunakan untuk menjawab permasalahan berdasarkan pada pembahasan. Saran digunakan sebagai kontribusi dari penulisan terhadap permasalahan yang dibahas.