



Al-Maslahah

JURNAL ILMU SYARIAH

Volume 21, Nomor 1, (2025)

ISSN: 1907-0233; E-ISSN: 2502-8367

<http://jurnaliainpontianak.or.id/index.php/Almaslahah>

ANALISIS JASA JOKI GAME ONLINE MOBILE LEGENDS DALAM PERSPEKTIF HUKUM EKONOMI SYARIAH

Irfan Ashari

IAIN Kudus

Email: ashariirfan31@gmail.com

Abstract

Mobile Legends is an online game from China which was released by Moonton. Mobile Legends is a very popular online game with more than five hundred million downloads and users spread across various countries. With technology and online games increasingly developing, it influences a multi-level lifestyle. Initially, playing online games was only to relieve stress and for entertainment for the players. Most players consider the situation in the game to be normal. Currently, with online games, game players can make money by joining an e-sports team to become a professional player, selling game diamonds (game currency), selling game accounts, and so on. as well as opening jockey services to increase ranking or levels in the Mobile Legends game. Many consumers use jockey services because of their lack of ability in the game. Using the services of a jockey must pay attention to the terms and conditions of Ijarah, in Islam it is permissible to join in muamalah if you fulfill the terms and conditions of Ijarah.

Keywords: Jockey Services, Online Game, Sharia Economic Law.

Abstrak

Mobile Legends adalah sebuah game online berasal dari negara China yang diris oleh Moonton. Mobile Legends termasuk kedalam game online yang sangat terkenal dengan jumlah unduhan lima ratus juta lebih dan penggunaanya yang tersebar diberbagai negara. Dengan adanya teknologi dan game online yang semakin berkembang mempengaruhi pada gaya hidup yang multilevel. Awalnya, dengan bermain game online hanya untuk menghilangkan stress dan untuk hiburan bagi para *player*. Kebanyakan para *player* menganggap keadaan di dalam game suatu hal yang normal, saat ini dengan game online para pemain game dapat menghasilkan uang dengan cara bergabung dengan tim e-sport menjadi *professional player*, menjual diamond game (mata uang game), menjual akun game,

dan serta membuka jasa joki untuk menaikkan ranking atau tingkatan dalam game Mobile Legends. Banyak konsumen yang menggunakan jasa joki karena kurangnya kemampuan dalam game. Menggunakan jasa joki harus dengan memperhatikan syarat dan rukun Ijarah, dalam agama Islam memperbolehkan bermuamalah jika memenuhi rukun dan syarat Ijarah.

Kata Kunci: Jasa Joki, Game Online, Hukum Ekonomi Syariah.

A. Pendahuluan

Kecanggihan teknologi pada jaman saat ini mengalami pesatnya kenaikan perkembangan sehingga memudahkan pekerjaan sebagian penduduk bumi. Internet termasuk teknologi paling banyak digunkan pada zaman ini. Internet diperkenalkan pada tahun 1990 dan sampai saat ini teknologi yang sering digunakan masyarakat. Banyak sumber informasi yang bisa didapatkan oleh pengguna internet, seperti aktivitas yang mendukung baik di dunia pendidikan maupun pekerjaan, serta sarana kesenangan sendiri yang dapat di capai di dalamnya. Oleh karena itu setiap tahunnya pengguna internet mengalami peningkatan secara signifikan.¹

Dengan usia yang terus bertambah, dengan hal itu dapat diartikan sebagai pertumbuhan dari anak kecil menuju dewasa. Pada saat ini banyak remaja yang berfikir mereka sama kesetaraanya/sejajar sama dengan orang yang lebih tua dalam hal usia. Hal itu, tentunya mempengaruhi perubahan dalam perilaku pemikiran remaja jaman sekarang. Dalam definisi lain remaja yaitu suatu perubahan dimana mereka dalam perjalanan dari masa anak kecil menuju ke masa dewasa.² Dengan perubahan itu mencakup pada perubahan karakter dan emosional yang tercermin melalui tingkah laku dan sikap mereka. Remaja yaitu suatu kelompok masyarakat yang arus informasinya sangat

¹ Mahrus Ali et al., "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 Dsn-Mui / Xii / 2007 Tentang Ju'alah Pendahuluan Peran manusia dalam agama Islam merupakan sebagai khilafah di bumi. Pandangan Rumusan Masalah Adapun per," *Journal Rechtenstudent* 2, no. 62 (2021): 122–31.

² Iskandar Yahya Arulampalam Kunaraj, P. Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, "Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon," *Journal of Engineering Research* 3, no. 2 (2023): 302–10.

mudah mempengaruhi, baik informasi negatif maupun positif. Jika kita menkaitkan itu dengan perilaku-perilaku remaja pada jaman sekarang.³

Game online saat ini banyak diminati oleh masyarakat Indonesia, bukan hanya anak kecil dan orang dewasa akan tetapi orang tua juga, kemunculan game online di kota-kota besar maupun di pedesaan hampir sama seperti jamur.⁴ Terdapat beberapa jenis game online seperti *Multiplayer Online Battle Aren* (MOBA), bertahan hidup, berkebun, balapan dan lain-lain, di kalangan anak-anak maupun orang dewasa semua jenis game tersedia.⁵

Bukan hanya hiburan yang diberikan oleh game online tetapi di dalam game online juga terdapat tantangan yang sangat seru yang perlu diselesaikan dengan hal itu membuat sebagian masyarakat berminat tanpa memperhatikan waktu saat bermain game demi mendapatkan suatu kepuasan dalam hal ini yang menjadikan sebagian masyarakat dalam bermain game bukan hanya untuk dinikmati tetapi bisa diartikan sebagai kecanduan game. Di Indonesia terdapat banyak beredar game ada Mobile Legends, Clash of Clan, PUBG Mobile. Namun game Mobile Legends yang sering di mainkan dan banyak peminatnya. Pada tahun 2016 Moonton merilis game Mobile Legends, game tersebut dalam 1 pertandingan yang di mainkan, terdapat 2 tim 5 orang dari setiap tim. Ada berbagai macam hero yang bisa di gunakan, terdapat beberapa ranking/tingkatan, seperti Warrior, Elite, Master, Grand Master, Epic, Legend, Mythic, Mythical Honor, Mythical Glory, Mythical Immortal. Memperolehnya dengan cara player memenangkan pertandingan setiap gamenya.⁶

³ Daffa Ramadhana Rochim, Judhi Hari Wibowo, dan Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana, "Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kecamatan Sedati Sidoarjo Sidoarjo (Studi Kasus Pada Komunitas Remaja JOSIYJO) 1," n.d.

⁴ Muhammad Yasir Nasution dan Zainuddin, "Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal)," *EKSYA : Jurnal Ekonomi Syariah* 3, no. 1 (2022): 56–71, <https://doi.org/10.56874/eksya.v3i1.728>.

⁵ Pramana Herjati, Putra Dionchi, dan Nanda Harda Pratama, "Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko" 07, no. 2 (2022): 176–94, <http://journal2.um.ac.id/index.php/jsph/>.

⁶ Musyifikah Ilyas Akhmad Ashari Manda, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat" 3 (n.d.): 221–33.

Dengan adanya teknologi dan game online yang semakin berkembang mempengaruhi pada gaya hidup yang multilevel. Awalnya, dengan bermain game online hanya untuk penghilang stress dan untuk hiburan bagi para *player*. Kebanyakan para *player* menganggap keadaan di dalam game suatu hal yang normal, saat ini dengan game online para pemain game dapat menghasilkan uang dengan cara bergabung dengan tim e-sport menjadi *professional player*, menjual diamond game (mata uang game), menjual akun game, dan serta membuka jasa joki untuk menaikkan ranking/tingkatan dalam game khususnya Mobile Legend.⁷

Konsumen pada game online khususnya Mobile Legends di Indonesia mayoritas umat Muslim, salah satunya ada yang berprofesi sebagai joki dan *profesional player*. Pada saat ini, profesi dalam mencari rezeki banyak orang yang tidak memperdulikan kehalalan dari hal tersebut. Kehidupan yang halal merupakan kewajiban bagi seluruh umat Muslim dalam urusan mencari rezeki, sama seperti hukum Islam, pahala akan di berikan kepada siapa yang menegakan hal tersebut.⁸

Dengan melihat identifikasi permasalahan yang membahas menggunakan joki dalam game Mobile Legends dilihat dari perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Hal itu yang menjadikan saya ingin mengetahui permasalahan melalui *player* yang membuka jasa joki. Dengan hal itu, menurut peneliti sebelumnya yang di lakukan oleh “Mahrus Ali dan Mahmudah” yang berjudul “*Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN- MUI/XII/2007 Tentang Ju’alah*” sebagai referensi dari penelitian yang penulis lakukan.⁹

Berdasarkan hasil latar belakang, oleh karena itu, saya akan melakukan penelitian mengenai analisis jasa joki Mobile Legends dalam perspektif

⁷ Nurfuady Rafi’ Alfauznursy, Purnawan D Negara, dan M Ramadhana Alfaris, “Perlindungan Hukum terhadap konsumen pengguna jasa joki Mobile Legends,” *The Confrence on Innovation and Applicaton of Science and Tecnology (CIASTECH)*, no. Ciastech (2022): 1–4

⁸ M. Ichsan Nawawi et al., “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar,” *AL MA’ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya* 3, no. 1 (2021): 46–54, <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.

⁹ Ali et al., “Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN-MUI / XII / 2007 Tentang Ju ’ alah.

Hukum Ekonomi Syariah dengan lebih dalam hal ini Ijarah sebagai akadnya. Peneliti akan melakukan penelitian di kalangan santri di Kecamatan Karang Tengah kabupaten Demak, karena beberapa santri alumni pondok pesantren yang menjadi jasa penyedia joki game online.

B. Kajian Pustaka

1. Game Online

Game online bagi sebagian orang khususnya dikalangan anak-anak dan remaja merupakan salah satu gaya hidup. Tidak hanya di kota maupun desa-desa banyak anak-anak dan remaja yang kita sering jumpai sedang memainkan game online. Terdapat banyak jenis permainan yang banyak dimainkan seperti genre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA), bertahan hidup, berkebun, balapan dan lainnya. Di dalam game online memiliki aturan yang berbeda-beda banyak yang menang dan tidak sedikit pula mengalami kekalahan dalam bermain game, sebagian orang ada yang menjadikan bermain game sebagai pekerjaan salah satunya dengan membuka jasa joki.¹⁰

Dalam game online ini banyak orang yang belum sadar jika terdapat beberapa manfaat saat seseorang bermain game Adapun manfaat dari game online ini yakni:

1. dapat melatih otak para *playernya* karena di dalam game terdapat sebuah misi yang harus diselesaikan agar mendapat kemenangan maka dari game ini para pelajar berpikir agar bisa memecahkan permasalahan yang berada di dalam game tersebut
2. Mengatasi depresi dan menghilangkan stres karena jika memainkan game yang disukai dapat membuat para *player* menjadi bahagia
3. sebagai alat perantara untuk belajar karena dalam game juga bisa diatur sebagai alat untuk belajar dengan sistem bermain sambil belajar
4. sumber pendapatan tambahan karena pada zaman sekarang dengan bermain game para *player* bisa mendapatkan keuntungan dengan cara

¹⁰ Mufadhal Barseli dan Vera Sriwahyuningsih, "Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunya motivasi belajar siswa," Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia 9, no. 1 (2023): 164, <https://doi.org/10.29210/1202322743>.

bergabung dengan tim e-sport membuka jasa joki dan mengunggah konten bermain game di YouTube

Namun dampak yang signifikan juga terdapat pada game online, seperti menyebabkan anak-anak maupun remaja menjadi ketagihan dan stress ketika mengalami kekalahan. Oleh karena itu sebagian besar pemain game online menyewa jasa joki kepada seseorang yang mereka percayai untuk menaikkan ranking/tingkatan dalam game. Hanya saja dengan menggunakan jasa joki tidak menjamin para pemain menang terus saat *player* bermain game tanpa menggunakan jasa joki.¹¹

Mobile Legends yaitu permainan yang dapat dimainkan di *handphone* dengan gratis tanpa biaya dan bisa dimainkan bagi semua usia yakni seusia anak-anak maupun seusia orang yang sudah tua. Asal dari permainan ini yaitu dari negara China yang dirilis pada 14 Mei 2016 untuk pengguna android dan untuk pengguna iOS sendiri perilisanya pada 14 Juli dan 9 November pada tahun 2016. Strategi game Mobile Legends ini yaitu dengan bertarung 5 *players* vs 5 *player* yang bertujuan untuk menghancurkan tower lawan untuk meraih kemenangan dalam game. Di dalam game Mobile legends terdapat banyak fitur game yang dapat dimainkan seperti Classic, Ranked, Brawl, Arcade dan Custom, fitur costum biasanya dipakai untuk turnamen dan (satu vs satu) *byone*.¹²

Dalam game Mobile Legends kita bisa menentukan teman dalam satu tim supaya mempermudah menyusun strategi agar didalam game berjalan dengan mulus dan memperoleh kemenangan. Game ini kita dapat membuat squad (grup) sesuai orang yang dengan *player* yang kita inginkan, dengan hal itu, kita bisa bersaing pada kejuaran lokal maupun internasional dalam kopetensi game. Mobile Legend ini termasuk kedalam salah satu game yang bertemakan MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) yaang hampir sama dengan game Dota yang RPG (*Role Playing Game*) sebagai jenis

¹¹ Krista Surbakti, "Pengaruh Game Online Terhadap Remaja," *Jurnal Curere* 1, no. 1 (2017): 29.

¹² Nawawi et al., "Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar."

permainannya. Adapun permainan yang berjenis MOBA (*Multiplayer Online Battle Area*) yang mempunyai arti yaitu suatu game yang termasuk kedalam jenis permainan dengan lebih dari 2 orang bahkan sampai 10 orang untuk memainkannya secara online. Para *player* yang memainkan game ini akan melawan musuh di dalam dunia virtual, dengan menggunakan strategi agar mempermudah mendapatkan kemenangan.¹³

2. Jasa Joki

Jasa joki game online adalah pekerjaan yang dilakukan oleh orang yang *profesional* di bidang game. Mereka memberikan tawaran jasa kepada orang lain yang ingin meningkatkan ranking/tingkat dalam sebuah game dan mencari sesuatu di dalam game untuk mendapatkan sebuah item yang orang lain sulit untuk mendapatkannya, itu merupakan salah satu tugas mereka dalam keadaan tertentu.¹⁴

Orang yang bekerja joki game online termasuk orang yang sangat kuat dan pintar dalam bermain game online. Oleh karena itu, terdapat beberapa orang yang menggunakan jasa para *player profesional* untuk mencapai ranking/tingkatan yang diinginkan dengan cepat waktu. Dengan menawarkan jasa joki mereka mendapatkan penghasilan, banyak orang yang menyebut joki game online dengan sebutan profesional. Dengan menaikkan ranking/tingkatan orang lain mereka mendapatkan penghasilan dari game online tersebut.¹⁵

Beberapa sebab yang menjadikan adanya proses joki pada game khususnya Mobile Legend yakni berawal dari seorang yang pandai dalam memainkan game tersebut yaitu beberapa terdapat salah satu pelajar yang ingin mendapatkan uang saku tambahan dan agar terpenuhinya kebutuhan mereka. Dengan hal itu, beberapa penjoki mendapatkan ide untuk membuka joki dalam

¹³ Daniel P Bangun, Elza Ismy, dan Sara Sintia Harahap, "Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan Oleh," *Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*, vol. 6, 2021.

¹⁴ Muhammad Yasir Nasution dan Zainuddin, "Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus di Desa Panyabungan di kecamatan Panyabungan kabupaten Mandailing Natal."

¹⁵ Herjati, Dionchi, dan Pratama, "Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko."

game khususnya Mobile Legend, dengan ide tersebut banyak pelajar yang bersaing dalam membuka toko joki game.

Adapun beberapa cara untuk menjadi penjoki game yakni harus pandai dalam bermain game karena merupakan hal yang paling utama dalam menjadi penjoki. Selanjutnya, dengan menunjukkan potensi dalam bermain game di beberapa *sosial media* yakni seperti YouTube dan lain-lain. Dengan hal itu, terlepas dari jago dalam bermain game juga harus mempunyai wawasan dalam dunia game itu sendiri, seperti tergabung ke dalam sebuah komunitas (grup) sesuai yang yang dituju dan disukai. Dengan mempunyai wawasan yang luas membuat mempermudah untuk menawarkan joki pada *player* lainnya.

3. Akad Ijarah

Ijarah secara pengertian dari bahasa Arab yaitu *al-ajr* yang memiliki arti imbalan. *Syara* mempunyai pengertian, *al-ijarah* yaitu akad yang prakteknya dengan mengambil suatu manfaat. *Al-ijarah* yaitu perjanjian dengan tujuan memindahkan manfaat objek yang diadakan selama kurun waktu yang di sepakati di awal, dengan membayar upah sewa, tetapi kepemilikan objek tidak berpindah.¹⁶

Menurut UU No 21 Tahun 2008 mengenai Perbankan Syariah, yang berbunyi seperti berikut, akad Ijarah yaitu suatu perjanjian untuk menyediakan dana bertujuan untuk berpindahnya manfaat pada suatu objek, yang rujukanya diambil dari sewa-menyewa.¹⁷

Adapun rukun dalam akad Ijarah, beberapa ulama berpendapat salah satunya menurut ulama khususnya dalam Mazhab Hanafi dari banyaknya rukun akad Ijarah terdapat hanya satu rukun Ijarah yakni Ijab dan Qobul (ucapan serah terima dalam sewa-menyewa). Jumhur ulama berpendapat terdapat 4 (empat) rukun akad Ijarah yaitu Baligh (berakal), Sighat (ijab dan qobul), Manfaat, dan Imbalan. Rukun yang di sebutkan oleh jumhur ulama

¹⁶ Fakultas Syariah dan Islam Iain, "Tahkim," n.d.

¹⁷ MPOC, Lia Dwi Jayanti, dan Jennifer Brier, "Ijarah Dalam Keuangan Islam," Choirunnisak, Azka Amalia Jihad 21, no. 1 (2020): 1–9, <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/JKM/article/view/2203%0Ahttp://mpoc.org.my/malaysian-palm-oil-industry/>.

menurut Madzhab Hanafi bukan lah suatu rukun melainkan syarat. Sedangkan dalam suatu transaksi (akad) Ijarah jika syarat dan rukunya sudah terpenuhi maka akad tersebut dapat di katakan sah. Adapun syarat akad Ijarah yaitu:

1. persetujuan dan kesepakatan anatar kedua belah pihak
2. barang atau jasa yang disewakan
3. pembayaran sewa atau Ijarah
4. durasi atau waktu sewa
5. tanggung jawab atas perbaikan dan pemeliharaan.¹⁸

Berdasarkan Fatwa yang dikeluarkan dari DSN-MUI No.09/DSN-MUI/IV/2000 mengenai Pembiayaan Ijarah yang berbunyi seperti berikut ini, Ijarah yaitu suatu akad perjanjian yang bertujuan sabagai alat untuk memindahkan manfaat dari suatu jasa atau objek dengan estimasi waktu dan upah yang dibayarkan sesuai dengan kesepakatan, tetapi objek atau jasa yang diakadkan tidak berubah kepemilikan. Didalam agama Islam terdapat beberapa sebutan untuk seseorang yang sedang melakukan perjanjian, adalah seperti *mu'jir* sebutan untuk seseorang yang sedang menyewakan objek atau jasa, *musta'jir* sebutan untuk orang yang sedang menyewa/sebagai penyewa objek atau jasa, dan *ma'jur* sebutan untuk barang/jasa yang disewakan, dan *ujrah* adalah sebutan untuk imbalan/upah dalam pemakaian manfaat barang/jasa tersebut.¹⁹

Perjanjian merupakan pengertian lain dari akad Ijarah, itu dapat mengalami kerusakan (batal) apabila disaat melakukan perjanjian mengalami kecacatan terhadap objek yang disewakan yang dapat mengakibatkan objek tersebut tidak terlaksana ataupun terlaksana seperti apa yang diinginkan. Perjanjian ini juga akan rusak (batal) jika objek atau jasa tidak berjalan sesuai kesepakatan pada awal perjanjian, demikian ini jika tidak berjalan sesuai kesepakatan penyewa objek atau jasa bisa membatalkan akad perjanjian

¹⁸ Muhammad Ngasifudin, "Analisis biaya ijarah dalam sistem gadai syariah," Jurnal Manajemen dan Ekonomi 2, no. 1 (2021): 26.

¹⁹ Lanang Sakti dan Nadhira Wahyu Adityarani, "Tinjauan Hukum Penerapan Akad Ijarah Dan Inovasi Dari Akad Ijarah Dalam Perkembangan Ekonomi Syariah Di Indonesia," *Jurnal Fundamental Justice* 1, no. 2 (2020): 39–50, <https://doi.org/10.30812/fundamental.v1i2.900>.

tersebut. Perjanjian dalam akad Ijarah ini akan batal jika terdapat suatu hal-hal sebagai berikut:

1. Dalam pembayaran upah ataupun objek yang disewakan mengalami rusak (cacat) ketika tidak berjalan sesuai kesepakatan atau mengalami kerusakan saat masih berada dipihak penerima upah/seseorang yang menyewakan objek
2. Cacatnya suatu objek atau barang dalam akad tersebut
3. Jika objek atau barang dengan jelas mengalami kerusakan (cacat) sebelum melakukan perjanjian
4. Jika terdapat manfaat yang sudah terpenuhi atau di harapkan telah dikerjakan sudah selesai atau habisnya waktu dalam pengerjaan akad tersebut, berbeda lagi ketika akad tersebut terdapat suatu hal yang melanggarnya karena adanya uzur

C. Metodologi

Mengenai dalam penelitian ini, penelitian yang diteliti oleh peneliti yaitu dengan menggunakan penelitian kualitatif, sebagai rujukan peneliti menggunakan pernyataan dari beberapa informasi yang didapat dari objek yang sedang kami teliti. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan melakukan wawancara dengan 8 (delapan) narasumber. Observasi pada penelitian ini dilakukan di kabupaten Demak, lebih tepatnya dikalangan santri yang membuka jasa joki di kecamatan Karang Tengah selama 2 bulan.

D. Hasil dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Bagi beberapa pemuda di kecamatan Karang Tengah kabupaten Demak membuka jasa joki untuk menaikkan ranking/tingkatan dalam game online Mobile Legends bagi pemuda dan remaja menjadi sebuah bisnis baru. Orang yang mempunyai pengalaman turnamen di level nasional maupun daerah yang menyediakan jasa joki.

1. Hasil dari wawancara FK (24 tahun), AM (22 tahun), AW (20 tahun), YH (26 tahun) KK (24 tahun) sebagai orang yang menyediakan jasa joki untuk menaikkan ranking/tingkatan di game online Mobile Legends. Mereka

melakukan promosi jasa joki dengan memposting pada story WhatsApp dengan mencantumkan harga pada tingkatan-tingkatan tertentu dengan memperjelas keterangannya, serta estimasi waktu untuk menyelesaikan, dan mempermudah para konsumen yang ingin menggunakan jasa joki dengan mencantumkan kontak person yang dapat di hubungi. Penyedia jasa joki menetapkan beberapa harga yaitu rangking Elite – Master dengan harga Rp 20.000, Master – Grand Master dengan harga Rp35.000, Grand Master – Epic dengan harga Rp 95.000, Epic– Legend dengan harga Rp 120.000, Legend–Mythic dengan harga Rp 140.000.

Awal mulanya para penyedia jasa joki Mobile legends menganggap bermain game hanya sebatas hobi untuk mencari kesenangan dan menghilangkan stress, tetapi dari hobi ternyata dapat menghasilkan uang yang lumayan banyak sehingga dapat memperoleh uang tambahan dari hobi tersebut. Membuka jasa joki juga terdapat dampak negatif bagi para penyedia joki seperti kurang nya waktu untuk istirahat karena banyak waktu di habiskan untuk bermain game. Konsumen dari jasa joki hanya teman-teman sebaya yang ingin akun game online berada pada rangkin/tingkatan tinggi namun kemampuan dalam bermain game nya rendah.

Berdasarkan keterangan penyedia jasa joki, konsumen yang ingin menggunakan jasa joki menghubungi kontak person yang tercantum pada story WhatsApp, selanjutnya negosiasi untuk menentukan harga yang di sepakati, jika kedua belah pihak setuju tahap selanjutnya menentukan waktu pengerjaan biasanya di kerjakan oleh penyedia jasa joki paling lambat 3×24 jam, lalu jika sudah menuju ke tahap pembayaran, konsumen membayar melalui transfer ke rekening yang sudah di sediakan dengan harga yang sudah di sepakati sebelumnya, penyedia jasa mengecek rekening untuk memastikan jika uang yang di transfer sudah masuk, selanjutnya konsumen memberikan akun game online yang ingin dinaikkan ranking/tingkatannya lalu di dapat diproses.

Para penyedia jasa joki sebagian besar adalah santri yang pernah mengaji di salah satu pondok pesantren di Demak. Walaupun santri mereka banyak yang membuka jasa joki, karena menurut mereka tidak apa-apa asalkan tidak merugikan kedua belah pihak. Alasan mereka membuka jasa joki karena mencari tambahan uang dengan memanfaatkan bakat yang mereka miliki, mereka mengisi waktu luang dengan menjoki karena bisa berkumpul dengan teman-teman dan dapat menambah penghasilan.

2. Berdasarkan hasil wawancara DYIM (15 tahun), RA (17 tahun) sebagai pemakai jasa joki Mobile Legends. Mereka mengatakan bahwa bermain game merupakan hobi dari kecil yang berdampak susah untuk di tinggalkan. Namun, terdapat kendala seperti susah untuk menaikan ranking/tingkatan pada game, karena kurang nya kemampuan dalam bermain game dan sering dibully teman karena ranking/tingkatan masih rendah. Ada juga yang memakai jasa joki agar lebih cepat untuk mencapai ranking/tingkatan tinggi karena tingginya gengsi sesama pemain game online Mobile Legend ditongkrongan. Melihat dari permasalahan itu DYIM dan RA direkomendasikan oleh salah satu temannya agar supaya menggunakan jasa joki karena dengan memakai jasa joki dapat lebih cepat untuk menaikan ranking/tingkatan, dengan hal itu mereka berdua dapat bermain game online Mobile Legends dengan lebih banyak temannya karena sudah mencapai ranking/tingkatan tinggi.
3. Berdasarkan hasil wawancara dari KH.NK (65 tahun) salah satu kyai di Kecamatan Karang Tengah Kabupaten Demak. Membuka jasa joki diperbolehkan karena menyewa atau menggunakan jasa seseorang dalam bermain game. Tetapi tidak diperbolehkan jika tidak sesuai akad yang jelas, dan tidak diperbolehkan jika mengganggu waktu untuk beribadah. Sah hukumnya asal tidak merugikan kedua belah pihak, seperti melakukan penipuan saat melakukan pekerjaan joki. Tetapi tidak sah hukumnya jika

merugikan salah satu pihak, baik merugikan penjoki maupun konsomen joki.

2. Pembahasan Analisis Jasa Joki Game Online Mobile Legends Dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Berdasarkan dari hasil penelitian ini yaitu jasa joki pada game online khususnya Mobile Legend, analisis dari peneliti tentang jasa joki pada game online khususnya Mobile Legends dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Dalam agama Islam ketika melakukan perjanjian terdapat prinsip yang harus dilakukan yaitu terpenuhinya syarat dan rukun sahnya Ijarah seperti yakni:

Pertama, secara umum para pihak penyedia jasa joki joki telah memenuhi syarat, para penjoki maupun konsumen pengguna jasa joki yang sudah *aqil baligh* (berakal). Karena dengan *aqil baligh* (berakal) suatu perjanjian yang terlaksana dapat memenuhi sahnya syarat suatu akad Ijarah. Dengan demikian, rukun ini yang harus diutamakan dalam melakukan perjanjian karena salah satu syarat yang paling utama.

Selanjutnya, dari akad tersebut penjoki dan konsumen saling mengetahui dengan sempurna mengenai manfaat dari akad tersebut, objek dalam akad Ijarah manfaat jasa atau barang harus terlihat jelas. Objek dalam sewa-menyewa akad Ijarah harus terpenuhi, menurut hukum Islam mubah (boleh) hukumnya menyewakan jasa atau barang. Akad Ijarah, manfaat jasa atau barang dalam sewa-menyewa yaitu suatu yang diperbolehkan menurut hukum Islam bukan termasuk perkara yang diharamkan.

Syarat yang selanjutnya upah atau dalam Islam disebut *Ujrah*, dalam berakad Ijarah mereka yaitu para penjoki dan konsumen jasa joki harus mengetahui jumlah upah. Dalam jasa joki game online Mobile Legends ini upah dibayarkan pada awal transaksi secara utuh, kemudian proses pengerjaan oleh para penyedia jasa joki, jika sudah selesai akun diberikan kepada konsumen pengguna jasa joki.

Yang menjadikan syarat sahnya akad Ijarah yaitu sewa-menyewa dilangsungkan atas kemauan mereka (pihak penjoki dan konsumen), bukan

karena dipaksa. Dalam hal ini penjoki dan konsumen jasa joki dengan keadaan suka rela atau tidak ada paksaan, konsumen dengan kemauan diri sendiri memutuskan untuk menyewa jasa joki bertujuan menaikkan ranking/tingkatan dalam game online. Sedangkan penjoki memberikan pelayanan sesuai kemampuan atau keahliannya dalam game online, sehingga kedua belah pihak tidak dalam keadaan terpaksa.

Selanjutnya rukun Ijarah yang harus dipehuni yaitu Ijab dan Qobul. Ijab dan Qobul antara penjoki dan konsumen jasa joki seperti: konsumen jasa joki memberikan akun game online yang ingin dinaikan ranking/tingkatannya kepada penjoki dan mengatakan kepada penjoki agar akun game onlinenya dinaikan ke ranking/tingkatan yang dituju dan penjoki menyetujui itu semua dengan menyebutkan upah kepada konsumen jasa joki sesuai dengan harga yang sudah tertera, walaupun hal itu tidak ada suatu ucapan Ijab dan Qabul antara penjoki dan konsumen jasa joki tetapi dalam perkara ini ketentuan rukun akad sudah terpenuhi, dengan terjadinya perkara konsumen jasa joki memberikan akun game kepada penjoki dan pihak konsumen jasa joki menyetujui untuk pembayaran upah sudah termasuk kedalam Ijab dan Qobul secara perbuatan.

Selanjutnya analisis dari peneliti mengenai permasalahan yang terdapat pada jasa joki dalam game online Mobile Legends di Kabupaten Demak para penjoki yang membuka jasa joki terdapat beberapa santri ini terdapat unsur-unsur gharar atau penipuan karena tidak terpenuhinya salah satu syarat dan rukunya. Secara praktiknya gharar dapat diartikan barang yang menjadi objek saat transaksi tidak memiliki kepastian saat kedua belah pihak melakukan transaksi, dengan hal itu, dalam Islam melarang adanya unsur gharar (penipuan) dan riba saat transaksi.

Adapun pengertian gharar menurut istilah fiqh yaitu ghararsuatu ketidaktahuan mengenai sesuatu dalam peristiwa saat melakukan transaksi melalui perjanjian suatu objek atau jual beli (perdagangan) suatu objek, ataupun buruk maupun baiknya tidak dapat diketahui dengan pasti. Menurut pendapat dari madzhab imam Syafi'i yakni, gharar yaitu suatu perkara yang

efeknya tidak terlihat secara pandangan hukum islam dan suatu perkara yang bisa menimbulkan akibat tidak sesuai yang diinginkan/menakutkannya akibat tersebut. Tetapi berbeda dengan Ibnu Qoyyim yang berpendapat bahwa gharar yaitu suatu kejadian yang penerimaannya tidak bisa dijelaskan tolak ukurnya terhadap sifat barang tersebut etah baik ataupun buruk. Menurut pendapat dari Imam al-Qarafi yang mengatakan mengenai gharar yaitu akad perjanjian yang manfaat dari akad tersebut tidak dapat diketahui secara jelas tidak terlaksana ataupun akan terlaksana.

Beberapa pandangan ulama berbeda-beda mengenai objek yang di transaksikan jasa joki dalam game tersebut, dengan demikian pada dasarnya game online hukumnya mubah (boleh) jika tidak mengganggu dalam melaksanakan ibadah, sebagian ulama juga berpendapat tidak boleh karena unsur negatifnya sangat banyak. Selanjutnya larangan dalam berbuat zalim, karena banyak kasus penipuan saat para penjoki tidak mengembalikan akun game yang konsumen punya, yang sudah dititipkan untuk dinaikan ranking/tingkatannya.

Oleh karena itu jasa joki pada sebuah game khususnya Mobile Legend ini banyak terdapat unsur negatifnya, hal itu menjadikan akad bathal (Void Contract) yang artinya salah tidak terpenuhinya satu rukun dalam akad dengan hal itu otomatis juga menjadikan tidak terpenuhinya syarat. Jadi dalam kondisi ini menimbulkan kerugian pada kedua belah pihak karena rentan terjadinya penipuan, perselisihan, dan permusuhan. Hal ini lah yang menjadikan dilarangnya gharar, karena agar terhindar dari penipuan dan agar tidak merugikan salah satu pihak, karena haknya tidak didapatkan.

E. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan diatas mengenai pada penyewaan jasa joki dalam game online khususnya Mobile Legends di kabupaten Demak, menggunakan akad Ijarah (sewa-menyewa) pada praktiknya. Dengan menyewa jasa seseorang yang memiliki keahlian dalam bidang bermain game online, yaitu menyewa jasa joki untuk menaikkan ranking/tingkatan akun game online ketinggian yang lebih tinggi. Para penyedia jasa joki melakukan promosi

melalui sosial media dengan harga yang berbeda-beda sesuai ranking/tingkatanya. Proses transaksinya, para konsumen menghubungi para penyedia jasa joki untuk bernegosiasi harga, selanjutnya jika kedua belah pihak sudah sepakat konsumen memberikan upah diawal sesuai harga yang disepakati, kemudian konsumen memberikan akun kepada penyedia jasa joki yang bertujuan agar akun konsumen dinaikan ke ranking/tingkatan yang dituju dengan estimasi waktu 3x24 jam, jika sudah selesai akun di kembalikan ke konsumen.

Hasil analisis dari peneliti pada joki dalam game khususnya Mobile Legend ini tidak diperbolehkan dalam agama Islam karena mengandung unsur gharar (penipuan). Dalam hal ini, banyak terdapat hal negatifnya daripada hal positifnya dikarenakan bisa menimbulkan tidak kembalinya akun konsumen karena terdapat penipuan yang merugikan salah satu pihak, pihak penjoki tidak bertanggungjawab mengenai hilangnya akun game online konsumen menjadikan tidak terpenuhinya rukun dan syarat Ijarah yaitu tanggung jawab atas perbaikan dan pemeliharaan.

Daftar Pustaka

- Akhmad Ashari Manda, Musyfikah Ilyas. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat” 3 (n.d.): 221–33.
- Ali, Mahrus. “Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN-MUI / XII / 2007 Tentang Ju ’ alah Pendahuluan Peran manusia dalam agama Islam merupakan sebagai khilafah di bumi. Rechtenstudent Journal 2, no. 62 (2021): 122–31.
- Arulampalam Kunaraj, P.Chelvanathan, Ahmad AA Bakar, Iskandar Yahya. “Dampak Game Mobile Legend Terhadap Perilaku Sosial Emosional Dan Spiritual Anak Usia Remaja Kelurahan Karyamulya Kota Cirebon.” Journal of Engineering Research 3, no. 2 (2023): 302–10.
- Bangun, Daniel P, Elza Ismy, dan Sara Sintia Harahap. “Fenomena Bermain Game Online Mobile Legend Terhadap Perilaku Komunikasi Antar Pribadi Mahasiswa Fakultas Ekonomi Universitas Darma Agung Medan.” Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi. Vol. 6, 2021.
- Barseli, Mufadhal, dan Vera Sriwahyuningsih. “Peran game online mobile legends sebagai pemicu turunnya motivasi belajar siswa.” Jurnal EDUCATIO: Jurnal Pendidikan Indonesia 9, no. 1 (2023): 164. <https://doi.org/10.29210/1202322743>.
- Herjati, Pramana, Putra Dionchi, dan Nanda Harda Pratama. “Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko” 07, no. 2 (2022): 176–94. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jsph/>.
- Lia Dwi Jayanti, dan Jennifer Brier. “Ijarah Dalam Keuangan Islam.” 21, no. 1 (2020): 1–9.
- Muhammad Yasir Nasution, dan Zainuddin. “Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus di desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.” EKSYA : Jurnal Ekonomi Syariah 3, no. 1 (2022): 56–71. <https://doi.org/10.56874/eksya.v3i1.728>.
- Nawawi, M. Ichsan, Hikmawati Pathuddin, Nabila Syukri, Alfidayanti Alfidayanti, Sartika Poppysari, Saputri Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun, dan Ismail Marsuki. “Pengaruh Game Mobile Legends terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar.” AL MA’ARIEF : Jurnal Pendidikan Sosial dan Budaya 3, no.

1 (2021): 46–54. <https://doi.org/10.35905/almaarief.v3i1.2039>.

Ngasifudin, Muhammad. “Analisis biaya ijarah dalam sistem gadai syariah.” *Jurnal Manajemen dan Ekonomi* 2, no. 1 (2021): 26.

Rafi’ Alfauznursy, Nurfuady, Purnawan D Negara, dan M Ramadhana Alfaris. “Perlindungan Hukum terhadap konsumen pengguna jasa joki Mobile Legends.” *The Confrence on Innovation and Applicaton of Science and Tecnology (CIASTECH)*, no. Ciastech (2022): 1–4.

Ramadhana Rochim, Daffa, Judhi Hari Wibowo, dan Bagus Cahyo Shah Adhi Pradana. “Pengaruh Game Online Mobile Legends Terhadap Perubahan Perilaku Remaja Di Kecamatan Sedati Sidoarjo Sidoarjo (Studi Kasus Pada Komunitas Remaja JOSIYJO) 1,” n.d.

Sakti, Lanang, dan Nadhira Wahyu Adityarani. “Tinjauan Hukum Penerapan Akad Ijarah dan Inovasi Dari Akad Ijarah Dalam Perkembangan Ekonomi Syariah di Indonesia.” *Jurnal Fundamental Justice* 1, no. 2 (2020): 39–50. <https://doi.org/10.30812/fundamental.v1i2.900>.

Surbakti, Krista. “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja.” *Jurnal Curere* 1, no. 1(2017): 29.

Syariah, Fakultas, dan Islam Iain. “Tahkim,” n.d.