

**TINJAUAN HUKUM ISLAM MENGENAI PRAKTIK  
TRANSAKSI JASA JOKI RANKED GAME ONLINE MOBILE  
LEGENDS  
(KOMUNITAS GAMERS SUMURBOTO SEMARANG)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi Syarat  
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1  
Dalam Ilmu Hukum  
Jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah



Oleh :

**AMALIA REGITA CAHYANI**

**1502036005**

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO  
SEMARANG**

**2019**



KEMENTERIAN AGAMA R.I  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang Telp.(024) 7601291  
Fax.7624691 Semarang 50185

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Lamp : 4 (empat) Eksemplar Skripsi  
Hal : Naskah Skripsi  
An. Sdr.i Amalia Regita Cahyani

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*

Setelah kami meneliti dan mengadakan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirimkan naskah skripsi saudara :

Nama : Amalia Regita Cahyani  
Nim : 1502036005  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)  
Judul skripsi : TINJAUAN HUKUM ISLAM MENGENAI  
PRAKTIK TRANSAKSI JASA JOKI *RANKED*  
*GAME ONLINE MOBILE LEGENDS*  
KOMUNITAS *GAMERS* SUMURBOTO  
SEMARANG

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi mahasiswi tersebut dapat segera dimunaqosahkan.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum warahmatullah wabarakatuh*

Pembimbing I

**Dr. H. Moh. Arja Imroni, M.Ag**  
NIP. 19670117 199703 1001

Semarang, 24 Juli 2019  
Pembimbing II

**R. Arfan Rifqiawan, SE.,M. Si**  
NIP. 19800610 200901 1009



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

Jl. Prof.Dr. Hamka Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. 7601291 Semarang 50185

PENGESAHAN

Nama : AMALIA REGITA CAHYANI  
NIM : 1502036005  
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/ Hukum Ekonomi Syariah  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki *Ranked Game Online Mobile Legends* Di Komunitas Gamers Sumurboto Semarang.

Telah Dimunaqasyahkan oleh Dewan Penguji Fakultas Syari'ah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, pada tanggal:

**31 Juli 2019**

Dan dapat diterima sebagai kelengkapan ujian akhir dalam rangka menyelesaikan studi Program Sarjana Strata 1 (S1) tahun akademik 2019/2020 guna memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Syari'ah dan Hukum.

Semarang, 02 Agustus 2019

Dewan Penguji,

**Ketua Sidang/Penguji**

Briliyan Erna Wati, S.HI., M.Hum.  
NIP. 19631219199032001

**Sekretaris Sidang/Penguji**

Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag.  
NIP. 196907091997031001

**Penguji I**

Dr. Junaidi Abdillah, M.S.I.  
NIP. 197902022009121001

**Penguji II**

Dr. H. Muhyiddin, M.Ag.  
NIP. 195502281983031003

**Pembimbing I**

Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag.  
NIP. 196907091997031001

**Pembimbing II**

Raden Arjan R, SE, M.Si  
NIP. 198006102009011009

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَخُونُوا اللَّهَ وَالرَّسُولَ وَتَخُونُوا أَمَانَاتِكُمْ  
وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ ﴿٢٧﴾

*“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu mengkhianati Allah dan Rasul (Muhammad) dan (juga) janganlah kamu mengkhianati amanat-amanat yang dipercayakan kepadamu, seang kamu mengetahui.”(Al-Anfal : 27)*

---

<sup>1</sup> Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2010). Hlm.180

## **“HALAMAN PERSEMBAHAN”**

Kupersembahkan skripsi ini:  
Teruntuk Dunia Akhiratku, yaitu orang tuaku yang tak pernah  
berhenti membimbing dan mendo'akan untuk kesuksesan  
anaknya

Adikku tersayang yang selalu mensupport  
Keluarga HESA yang selalu mensupport penulis dalam keadaan  
apapun

Teman kos biru yang selalu menyemangati penulis terkhusus  
tetua kos mbak nia

Teman seperantauan Rizka dan Diah  
Faiz haq selalu membimbing berlangsungnya penyusunan  
skripsi hingga selesai

Keluarga besar seperjuangan sederhana HMJB

Teman-teman KKN posko 09 Ds. Pidodo yang selalu  
menyemangati penulis

Serta almamaterku tercinta Jurusan Hukum Ekonomi Syariah

Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri

Walisongo Semarang

## DEKLARASI

Dengan penuh kejujuran dan tanggungjawab, penulis menyatakan bahwa skripsi ini tidak berisi materi yang telah pernah ditulis oleh orang lain atau diterbitkan. Demikian juga skripsi ini tidak berisi pikiran-pikiran orang lain, kecuali informasi yang terdapat dalam referensi yang dijadikan bahan rujukan.

Semarang, 24 Juli 2019

Deklarator



**AMALIA REGITA CAHYANI**  
NIM: 1502036005

## PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-latin dalam penelitian ini menggunakan pedoman transliterasi dari keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI No. 150 tahun 1987 dan No. 0543b/U/1987.

Secara garis besar uraiannya sebagai berikut :

### 1. Konsonan

Fonem konsonan bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan huruf dan sebagian dilambangkan dengan tanda, dan sebagian lain lagi dengan huruf dan tanda sekaligus.

Di bawah ini daftar huruf Arab itu dan Transliterasinya dengan huruf latin.

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Sa	š	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha	ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Zal	Ẓ	zet (dengan titik di atas)
ر	Ra	R	Er

ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Sad	ṣ	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	ḍ	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta	ṭ	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	‘ain	‘	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Ki
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	‘	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

## 2. Vokal

Vokal adalah bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### a. Vokal tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
---َ---	Fathah	A	A
---ِ---	Kasrah	I	I



---◌---	Dhammah	U	U
---------	---------	---	---

b. Vokal rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ي--◌	fathah dan ya`	ai	a-i
و--◌	fathah dan wau	au	a-u

kataba	كَتَبَ	- yazhabu	يَذْهَبُ
fa'ala	فَعَلَ	- su'ila	سُئِلَ
zukira	ذُكِرَ	- kaifa	كَيْفَ -
huala	هَوَّلَ		

### 3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أَ	fathah dan alif	Ā	a dan garis di atas
يَ	fathah dan ya	Ā	a dan garis di atas
يِ	kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
وُ	Dhammah dan wawu	Ū	U dan garis di atas

Contoh:

قَالَ	-	qāla
رَمَى	-	ramā
قِيلَ	-	qīla
يُقُولُ	-	yaqūlu

#### 4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk ta marbutah ada dua:

a. Ta marbutah hidup

Ta marbutah yang hidup atau mendapat harakat fathah, kasrah dan dhammah, transliterasinya adalah /t/.

b. Ta marbutah mati

Ta marbutah yang mati atau mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah /h/.

c. Kalau pada kata yang terakhir dengan ta marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang al serta bacaan kedua kata itu terpisah maka ta marbutah itu ditransliterasikan dengan ha (h).

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-	rauḍah al-aṭfāl
رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	-	rauḍatul aṭfāl
الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ	-	al-Madīnah al-Munawwarah
atau		al-Madīnatul Munawwarah
طَلْحَةَ	-	Ṭalḥah

## 5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, dalam transliterasi ini tanda syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

رَبَّنَا	-	rabbanā
نَزَّلَ	-	nazzala
الْبِرِّ	-	al-birr
الْحَجِّ	-	al-hajj
نَعْمَ	-	na''ama

## 6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال namun dalam transliterasi ini kata sandang dibedakan atas kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah dan kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariah.

a. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf /l/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

b. Kata sandang yang diikuti huruf qamariah

Kata sandang yang diikuti huruf qamariah ditransliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai pula dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan kata sandang.

Contoh:

الرَّجُل	-	ar-rajulu
السَّيِّدَة	-	as-sayyidatu
الشَّمْس	-	asy-syamsu
القَلَم	-	al-qalamu

## 7. Hamzah

Dinyatakan di depan bahwa hamzah ditransliterasikan dengan apostrof, namun itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Bila hamzah itu terletak di awal kata, ia tidak dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

تَأْخُذُونَ	-	ta'khużūna
النَّوْءُ	-	an-nau'
شَيْءٌ	-	syai'un

## 8. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fi'il, isim maupun harf, ditulis terpisah, hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazimnya dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka dalam transliterasi ini penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

وَإِنَّ اللَّهَ لَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ	Wa innallāha lahuwa khair arrāziqīn
فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ	Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
إِبْرَاهِيمَ الْخَلِيلَ	Fa aufu al-kaila wal mīzāna
بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَمُرْسَاهَا	Fa aful kaila wal mīzāna
وَلِلَّهِ عَلَى النَّاسِ حِجُّ الْبَيْتِ	Ibrāhīm al-khalīl
مَنْ اسْتَطَاعَ إِلَيْهِ سَبِيلًا	Ibrāhīmul khalīl
	Bismillāhi majrēhā wa mursahā
	Walillāhi ‘alan nāsi hijju al-baiti
	Manistaṭā’al ilaihi sabīlā

## 9. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk

menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

وَمَا مُحَمَّدٌ إِلَّا رَسُولٌ

Wa mā Muḥammadun illā rasūl

إِنَّ أَوَّلَ بَيْتٍ وُضِعَ لِلنَّاسِ لَلَّذِي بِبَكَّةَ مُبَارَكَةٌ

Inna awwala baitin wuḍ'a  
linnāsi lallaẓī bi Bakkata  
mubārakatan

شَهْرُ رَمَضَانَ الَّذِي أُنزِلَ فِيهِ الْقُرْآنُ

Syahru Ramaḍāna al-laẓī  
unzila fihī al-Qur'ānu, atau  
Syahru Ramaḍāna al-laẓī  
unzila fihil Qur'ānu

وَلَقَدْ رَءَاهُ بِالْأُفُقِ الْمُبِينِ

Wa laqad ra'āhu bi al-ufuq  
al-mubīni

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ

Alḥamdu lillāhi rabbi al-  
'ālamīna, atau  
Alḥamdu lillāhi rabbil  
'ālamīna

Penggunaan huruf kapital Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain, sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak digunakan.

Contoh:

نَصْرٌ مِنَ اللَّهِ وَفَتْحٌ قَرِيبٌ

Naṣrun minallāhi wa fathun qarīb

بِاللَّهِ الْأَمْرِ جَمِيعًا

Lillāhi al-amru jamī'an

Lillāhil amru jamī'an

وَاللَّهُ بِكُلِّ شَيْءٍ عَلِيمٌ

Wallāhu bikulli syai'in alīm

## 10. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu, peresmian pedoman transliterasi Arab Latin (versi Internasional) ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

## ABSTRAK

Perkembangan zaman semakin modern, menjadikan kompetisi dan gengsi dalam segala lapisan kehidupan, salah satunya yaitu pada dunia *game online* banyak para *gamers* baik pemula atau *pro player* ingin diakui kehebatannya sehingga munculnya model transaksi sewa jasa dalam menaikkan level pada akun *game online*. Namun demikian, pada kenyataannya transaksi sewa jasa ini menunjukkan adanya kecurangan yaitu dalam bentuk manipulasi dari hasil prestasi orang lain yang merupakan sebuah pelanggaran terhadap ketentuan dan aturan dari pihak pengembang *game Online*.

Adapun yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu. Bagaimana praktik transaksi jasa joki *ranked Game Online Mobile Legends* di Komunitas *Gamers Sumurboto Semarang*. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam dari Praktik Transaksi jasa joki *ranked Game Online Mobile Legends*.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian hukum non doktrinal dengan menggunakan pendekatan fiqh muamalah. Penulis menggunakan alat metode pengumpulan data yaitu: wawancara, observasi, dan dokumentasi. Teknik analisis yang dipakai menggunakan deduktif induktif dari analisis ini.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa transaksi jasa joki *ranked game online Mobile Legends* di komunitas *gamers Sumurboto Semarang* pada praktiknya dilakukan secara *online* yaitu menggunakan akad *samsarah* yang berupa sewa pekerjaan melalui makelar penyedia jasa, dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa keahlian yang dimiliki penyedia jasa pada kenaikan peringkat dalam akun *game online* nya, selanjutnya proses pembayaran melalui transfer *Bank* atau melalui pengisian pulsa, pada realitanya terdapat penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan pekerjaannya sehingga pengguna jasa merasa dirugikan. Tinjauan Hukum Islam mengenai “jasa joki *ranked game online Mobile Legends* ini menimbulkan adanya akad yang *fasad* (rusak) sehingga kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi jasa joki *ranked* ini tidak terpenuhi dan menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan tujuan adanya pemanfaatan objek akad untuk melanggar



ketentuan yang ada pada pengembang *game online Mobile Legends* ini yaitu perusahaan Moonton sendiri.

**Kata Kunci:** Transaksi Jasa Joki, Hukum Islam, *Game Online*.

## KATA PENGANTAR

*Assalamu 'alaikum wr.wb*

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, penulis panjatkan puji syukur kehadiran-Nya atas limpahan rahmat taufik serta inayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya. Sholawat serta salam selalu tecurahkan kepada junjungan semua umat Nabi Agung Muhammad SAW yang nantikan syafaatnya kelak.

Skripsi ini diajukan guna memenuhi syarat gelar sarjana strata (S-1) dalam Ilmu Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan berbagai macam kontribusi yang diberikan, baik secara dukungan materil maupun dukungan moril. Dengan sangat tulus hati, penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. H. Moh. Arja Imroni, M. Ag, selaku pembimbing I dan bapak R. Arfan Rifqiawan, SE.,M.Si. selaku pembimbing II yang telah berkenan memberikan arahan dan bimbingan kepada penulis dalam penyusunan skripsi sehingga dapat terselesaikan dengan baik.
2. Bapak Ahmad Arif Junaedi M.Ag, selaku dekan Fakultas Syariah dan Hukum, Bapak Afif Noor S.Ag M.Hum selaku ketua jurusan Hukum Ekonomi Syariah, dan bapak Supangat M.Ag selaku sekretaris jurusan Hukum Ekonomi Syariah UIN Walisongo

Semarang, atas segala kebajikan yang dikeluarkan khususnya yang berkaitan dengan penyusunan skripsi.

3. Seluruh Dosen Fakultas Syariah Dan Hukum yang telah berkenan memberikan ilmu serta pengetahuan, dan segenap karyawan serta civitas akademika Fakultas Syariah UIN Walisongo Semarang.

Sekali lagi penulis ucapkan terima kasih banyak juga maaf apabila selama penulisan ini telah banyak merepotkan dan ada kesalahan kepada seluruh pihak.

Tiada kata yang indah lagi kecuali doa yang penulis haturkan semoga semua kebaikan dari seluruh pihak akan dibalas baik pula dan dilipat gandakan kebaikannya oleh Allah SWT.

Besar harapan penulis semoga skripsi yang masih jauh dari kesempurnaan ini dapat bermanfaat bagi penulis, dan segenap pembaca pada umumnya. Dan bisa menjadi sumbangsih untuk almamater dengan Ridho Allah SWT, Amin.

*Wassalamualaikum wr, wb*

Semarang, 24 Juli 2019

Penyusun

**AMALIA REGITA CAHYANI**

**1502036005**

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
MOTTO .....	iv
PERSEMBAHAN .....	v
DEKLARASI .....	vi
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN .....	vii
ABSTRAK .....	xvi
KATA PENGANTAR.....	xviii
DAFTAR ISI.....	xx
BAB I: Pendahuluan	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	6
C. Tujuan dan Manfaat Hasil Penelitian .....	7
D. Telaah Pustaka .....	8
E. Metode Penelitian .....	11
F. Sistematika Penulisan .....	16
BAB II: Landasan Teori	
A. Akad .....	18
1. Pengertian Akad .....	18
2. Jenis-jenis Akad .....	20
3. Berakhirnya Akad.....	21
B. Samsarah.....	22

C. Dasar Hukum Samsarah.....	24
D. Rukun dan syarat Akad Samsarah.....	26
E. Ijarah.....	30
F. Rukun dan Syarat Ijarah.....	31
G. Keabsahan Akad Ijarah .....	35
H. Substansi Gharar .....	36
<b>BAB III: Praktik Transaksi Jasa Joki <i>Ranked Game online Mobile Legends</i> di Komunitas <i>Gamers</i> Sumurboto Semarang</b>	
A. Gambaran umum dan Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i> .....	52
B. Sejarah <i>Game Online Mobile Legends</i> .....	58
C. Faktor penyebab jasa joki .....	62
D. Motif Pemakai Jasa Joki <i>Ranked Game Online Mobile Legend</i> .....	64
E. Cara bermain <i>Game Online Mobile Legends</i> . .....	70
<b>BAB IV: Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik jasa Joki <i>Ranked Game Online Mobile Legends</i> di Komunitas <i>Gamers</i> Sumurboto Semarang</b>	
A. Praktik Transaksi Jasa Joki <i>Ranked Game online Mobile Legends</i> di Komunitas <i>Gamers</i> Sumurboto Semarang .....	76
B. Hukum Islam Terhadap Praktik jasa Joki <i>Ranked Game Online Mobile Legends</i> di Komunitas <i>Gamers</i> Sumurboto Semarang .....	80

BAB V: Penutup

A. Simpulan .....	90
B. Saran-saran .....	92
C. Penutup .....	93

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin modern, Perkembangan ilmu dan teknologi juga semakin pesat sehingga membawa perubahan dalam segala lapisan kehidupan. Salah satu hasil dari perkembangan teknologi yaitu internet. Dengan perkembangan zaman, teknologi internet semakin berkembang banyak manfaat dari teknologi internet, salah satunya selain bermanfaat untuk komunikasi, belanja melalui toko-toko *online* diantara lain adalah sebagai sarana hiburan, misalnya untuk bermain (*game*).

Dewasa ini perkembangan dunia digital mengalami laju yang sangat cepat termasuk dunia *game* digital dan dunia *game online*, umumnya *gamers* bermain *game online* untuk mendapatkan kesenangan dan kepuasan batin, serta sebagai hiburan atau hobi untuk menghilangkan rasa stres setelah seharian beraktifitas tetapi ada pula tipe *gamers* yang hanya bermain *game* untuk mencari ketenaran agar mendapatkan pengakuan sosial<sup>1</sup>, dari sini banyaklah timbul para *gamers* yang memiliki *skill* dalam *game* pun melihat celah itu untuk mencari

---

<sup>1</sup>Wawancara, dengan Firman, pelajar, pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 Maret 2019.

keuntungan dengan membuka jasa “joki<sup>2</sup> *ranked*<sup>3</sup>” salah satunya dalam menaikkan peringkat pada *game* tersebut.<sup>4</sup>

Pada awalnya *pro player*<sup>5</sup> atau ahli *game* di *game* tertentu banyak keuntungannya, salah satunya dengan masuk atau direkrutnya *pro player* tersebut kedalam tim *e-Sport profesional* setiap bulannya mereka seperti digaji layaknya orang kantor. Namun, ternyata gaji itu tidak sebesar hasil dari menjadi joki, banyak yang menolak masuk ke ranah *e-Sports* dan lebih memilih menjadi joki pada *game online*.<sup>6</sup> Zaman sekarang ini semakin sulit mencari rezeki secara halal banyak menjadikan seseorang mencari alternatif lain untuk mencari rezeki tanpa mengedepankan unsur kehalalan dari profesi tersebut, maka hal yang menjanjikan dalam pendapatan semua lini kehidupan masyarakat, kasus yang berkaitan dengan kecurangan sudah banyak kita temukan salah satunya transaksi sistem jasa “joki *ranked*” tersebut.

Islam menyuruh kita agar mencari rezeki yang halal, sebagaimana firman Allah SWT :

---

<sup>2</sup> Yang memberikan jasa atau keahliannya untuk memainkan akun *game* milik orang lain.

<sup>3</sup> Ranking atau peringkat dalam *game Mobile Legends*

<sup>4</sup> Artikel <https://hai.grid.id/read/07604518/kupas-tuntas-joki-mobile-legends-segala-yang-lo-mau-tau-tentang-joki-ada-di-sini?page=all> diakses pada tgl 10 Maret 2019, Pukul 11.25.

<sup>5</sup>Orang yang sudah ahli dalam bermain *game online*.

<sup>6</sup>Artikel <https://hai.grid.id/read/07604518/kupas-tuntas-joki-mobile-Legends-segala-yang-lo-mau-tau-tentang-joki-ada-di-sini?page=2>, diakses pada tgl 10 Maret 2019, Pukul 11.37



هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذَلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهَا  
وَإِلَيْهِ النَّشُورُ

*Dialah yang menjadikan bumi untuk kamu yang mudah dijelajahi, maka jelajahilah di segala penjurunya dan makanlah sebagian dari rezeki-Nya. Dan hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan (QS. Al-Mulk: 15)*<sup>7</sup>

Dengan demikian, Islam menganggap penting urusan mu'āmalah. Islam juga mengatur hubungan antara manusia dengan manusia lainnya. Dengan kata lain, Islam tidak menganggap penting urusan akhirat saja. Oleh karena itu, Islam menghendaki kesejahteraan hidup manusia baik di dunia maupun di akhirat. Ruang lingkup fiqh mu'āmalah terbagi dua, yaitu ruang lingkup mu'āmalah yang bersifat *adabiyah* ialah ijab dan qabul, saling meriḍai, tidak ada keterpaksaan dari salah satu pihak, hak dan kewajiban, kejujuran pedagang, penipuan, pemalsuan, penimbunan, dan segala sesuatu yang bersumber dari indra manusia yang ada kaitannya dengan peredaran harta dalam hidup bermasyarakat. Ruang lingkup yang bersifat *madiyah* yaitu yang mencakup segala aspek kegiatan ekonomi manusia.<sup>8</sup> Dalam bermu'āmalah, Islam menganjurkan agar umatnya memerhatikan dalam berusaha mencari rezeki yang halal dan menghindari yang

---

<sup>7</sup> Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2010). hlm 563.

<sup>8</sup> Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Fiqh Ekonomi Syariah, 2012), hlm. 3.

haram. Banyak orang zaman sekarang yang tidak peduli dengan harta haram, dan tergila-gila terhadap harta benda sampai mereka tidak menghiraukan keharaman harta orang lain yang ia ambil. Mereka juga telah mengabaikan aturan-aturan agama dalam mencari harta. Telah memperingatkan akan bentuk kegilaan manusia terhadap harta benda.<sup>9</sup> Nabi Muhammad SAW dalam haditsnya :

عن أبي هريرة رضي الله عنه أن رسول الله صلى الله عليه وسلم قال: (يأتي على الناس زمان لا يبالي المرء ما أخذ منه، أمن الحلال أم الحرام رواه البخاري)<sup>10</sup>

“Akan datang suatu zaman pada manusia yang ketika itu seseorang tidak peduli lagi tentang apa yang didapatnya, apakah dari barang halal ataukah haram”  
(HR. Bukhari dari Abu Hurairah r.a).

Hal ini materi kajian mu’āmalah memberikan ajaran mendasar dalam memenuhi kebutuhan hidup manusia, yang mengatur hubungan antara hak dan kewajiban atas aktifitas yang dilakukan oleh seseorang dengan seseorang atau beberapa orang dalam memenuhi kebutuhan masing-masing.<sup>11</sup> Salah satu bentuk dari kegiatan dalam kajian mu’āmalah ialah jual-beli (*bai’*) dan sewa-menyewa atau jasa (*ijārah*). Jual-beli dan sewa-menyewa

---

<sup>9</sup>Enang Hidayat, *Fiqh Jual Beli*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 2.

<sup>10</sup>Muhammad Nashiruddin Al Albani, *Ringkasan Shahih Bukhari*, cet.1, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), hlm. 24.

<sup>11</sup> Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalat*, cet. 2, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hlm. vii.

atau jasa mengalami perkembangan yang begitu pesat, telah disyariatkan oleh al-Quran, sunnah maupun *ijma'*. Hukum asal keduanya menurut jumhur ulama adalah mubah atau boleh, bila dilaksanakan sesuai dengan ketentuan *syara'* yang berkaitan dengan ruang lingkup mu'amalah, yakni aturan-aturan yang ditinjau dari segi objek kemaslahatan sampai dengan segi kemanfaatan dari tujuan akad itu sendiri.

Dalam kitab *al-fiqh al-Mu'amalah* yang diterbitkan oleh Universitas Madinah (2009) dijelaskan bahwa ulama atau ahli ilmu dari berbagai periode dan berbagai tempat sepakat tentang bolehnya akad ijārah. Pakar fiqh yang menyalahi *ijma'* ini hanyalah sebagian kecil, pendapat mereka termasuk asing (*gārib*). *Garār* atas manfaat barang atas jasa atau keahlian yang menjadi objek ijārah yang menjadi dasar haramnya akad ijārah termasuk *garār* yang tidak memengaruhi keabsahan akad atau *garār* tersebut tidak termasuk *garār kasir*, mengenai ragam *garār* dan pengaruhnya terhadap keabsahan akad.<sup>12</sup> Dalam pelaksanaan segala jenis akad, baik jual-beli maupun sewa menyewa terdapat syarat mengenai manfaat dari objek akad itu sendiri, sedangkan yang dimaksud dengan objek akad yaitu kemanfaatan barang tersebut sesuai dengan ketentuan hukum agama yang tujuan pemanfaatannya tidak untuk yang bertentangan dengan syariat Islam.

---

<sup>12</sup> Jaih Mubarak, *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijārah dan Ju'alah*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 12.

Pada penelitian kali ini peneliti rasa perlu untuk mengetahui tinjauan hukum Islam mengenai transaksi sistem jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* yang dirasa terdapat kecurangan dalam pelanggaran aturan antara lain dengan pemalsuan identitas di sisi lain dilihat dari segi manfaat objek, dengan memperhatikan objek transaksinya mengenai manfaat dari objek tersebut. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut dalam bentuk skripsi mengenai bagaimana persepsi hukum Islam pada sistem jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends*, serta mempertimbangkan kemaslahatan dan mudarat yang diakibatkan dari transaksi sistem jasa “joki *ranked*” pada *game* ini, dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Transaksi Sistem Jasa “Joki *Ranked*” *Game Online Mobile Legends*.”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka agar lebih sistematis perlu dirumuskan permasalahan. Adapun rumusan masalah dalam penelitian kali ini sebagai berikut:

- a. Bagaimana praktik transaksi sistem jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* yang dilakukan oleh komunitas *gamer* Sumurboto Semarang?
- b. Bagaimana tinjauan Hukum Islam mengenai transaksi sistem jasa “joki *ranked*” *Game Online Mobile Legends*?

### C. Tujuan dan Manfaat Penelitian.

Adapun tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui praktik transaksi jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends*.
- b. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam mengenai jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends*.

Sedangkan manfaat penelitian dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- a. Manfaat teoritis, Sebagai bahan masukan bagi peneliti dalam menambah ilmu pengetahuan serta memperluas wawasan yang berkaitan dengan sistem transaksi Jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* yang ditinjau dari sisi telaah masalah dan bisa sebagai rujukan penelitian lebih lanjut bagi pengembangan ilmu mu’āmalah.
- b. Manfaat praktis, Hasil dari penelitian ini diharapkan sebagai sumbangan pikiran bagi masyarakat muslim khususnya pelaku jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* untuk lebih memperhatikan aturan-aturan mu’āmalah dalam Islam serta sifat elastisitas hukum Islam terhadap masalah kontemporer.

#### **D. Telaah Pustaka.**

Telaah pustaka memuat uraian tentang penelitian yang dilakukan oleh peneliti sebelumnya (*previous finding*) yang ada hubungannya dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian sebelumnya menjadi salah satu acuan penulis dalam melakukan penelitian sehingga penulis dapat memperkaya teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian yang dilakukan. Dari pengetahuan penulis belum ada karya tulis yang sama seperti judul penelitian penulis. Namun penulis mengangkat beberapa karya tulis yang ada relevansinya dengan penelitian penulis. Diantaranya merupakan penelitian terdahulu yang dilakukan penulis.

*Pertama*,<sup>13</sup> Skripsi Andi Mulyono 08380088 dalam skripsinya yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jasa Pembuatan Karya Tulis Ilmiah Akademik” Berdasarkan analisis yang penyusun lakukan, dapat disimpulkan bahwa praktik jasa pembuatan karya tulis ilmiah akademik yang terjadi di Yogyakarta adalah menggunakan akad sewa-menyewa yang bersifat pekerjaan *al-ijārah al-a‘mal*, yakni dengan cara mempekerjakan seseorang untuk melakukan suatu pekerjaan. Jika dilihat dari segi rukun sudah dapat dikatakan tidak bertentangan dengan hukum Islam, akan tetapi dari segi objek akad, praktik

---

<sup>13</sup> Andi Mulyono, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jasa Pembuatan Karya Tulis Ilmiah Akademik, Skripsi diterbitkan, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013

tersebut menyalahi salah satu syarat sah dalam konsep akad, karena pemanfaatan objek ditujukan untuk melanggar ketentuan yaitu berupa penipuan yang jelas dilarang oleh syariat Islam. Oleh karena itu akad yang dilakukan dalam praktik jasa pembuatan karya tulis ilmiah akademik yang terjadi di Yogyakarta dinyatakan haram karena batalnya akad dan menimbulkan *kemafsadatan*.<sup>14</sup> Perbedaan dari Penelitian yang dilakukan oleh Andi Mulyono yaitu membahas mengenai objek praktik jasa Pembuatan Karya Tulis Ilmiah Akademik sedangkan penulis membahas mengenai Praktik jasa joki *ranked* pada *game online mobile Legends*.

*Kedua*, yaitu Skripsi Mela Melani dalam skripsinya yang berjudul “Analisis Jual Beli Akun *Game Online Clash of Clans* dalam perspektif Hukum Islam dan hukum positif studi kasus pada mahasiswa jurusan mu’āmalah Fakultas Syariah IAIN Raden Intan Lampung”. Didalam skripsi ini menggunakan metode penelitian kualitatif, hasil penelitian ini menyatakan menurut Hukum Islam diperbolehkan adanya jual beli akun *game online Clash of Clans* bahwasannya telah sesuai dengan prinsip-prinsip akad jual beli dalam Islam yaitu: tidak mengandung unsur *garār*, tidak *riba* dan tidak ada unsur perjudian.<sup>15</sup> Perbedaannya

---

<sup>15</sup> Mela melani, Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam perspektif Hukum Islam dan hukum positif, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017

dalam penelitian yang dilakukan oleh Mela Melani yaitu membahas mengenai teori jual beli akun *game online Clash of Clans* sedangkan dalam penelitian penulis membahas mengenai teori jasa pada praktik transaksi joki *ranked game online mobile Legends*.

*Ketiga*, Skripsi yang dilakukan oleh Sulistiyowati mahasiswi UIN Walisongo Semarang dengan judul skripsinya “Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli *Chip* dalam *Game Poker Online*”. Dari hasil penelitian yang dilakukan penulis tersebut bahwasanya Dalil *syar’i* yang dipakai para ulama yang mengharamkan transaksi jual beli *chip* dalam *game poker online* adalah disebut *saddu al-dzari’at*, yang artinya menutup atau mencegah hal-hal yang dapat mengantarkan orang kedalam hal-hal yang dilarang oleh agama. Misalnya judi adalah haram. Maka, membeli barang yang menyebabkan seseorang melakukan perbuatan judi adalah haram.<sup>16</sup> Perbedaan dari penelitian ini yaitu lebih jelas membahas dalam unsur jadinya tetapi penelitian penulis yaitu mengenai manfaat dari sewa jasa pada transaksi joki tersebut.

*Keempat*, Jurnal yang berjudul Penarikan Diri Dalam *Game Online studi Deskriptif Kualitatif with drawal Gamer Mobile Legends* mahasiswa UMS 2014. Dalam jurnal tersebut

---

<sup>16</sup> Sulistiyowati, Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam GamePoker Online, Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.



penulis menyatakan hasil dari wawancara dengan beberapa informan yaitu bahwa perilaku gamer saat ia bermain *game Mobile Legends* cenderung ingin menunjukkan pencapaian mereka melalui akun media sosial, seperti *instagram*, *whatsapp*, dan *Facebook*, mereka bangga dengan pencapaian yang didapat, mereka rela mengeluarkan uang untuk membeli *skin hero* yang didapat, mereka rela mengeluarkan uang untuk membeli *skin hero* yang disukainya untuk menunjang permainan, membentuk *squad* juga dilakukan oleh para informan dengan alasan agar mudah mendapatkan *victory* (kemenangan).

#### **E. Metode Penelitian.**

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.<sup>17</sup> Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut:

##### 1. Jenis penelitian.

Jenis penelitian ini adalah penelitian lapangan (*field research*), yaitu usaha yang dilakukan dengan tujuan untuk menemukan, dan mengkaji kebenaran suatu pengetahuan yang ada dilapangan. Jenis penelitian lapangan merupakan penelitian *non-doktrinal*, yaitu hukum dikonsepsikan sebagai

---

<sup>17</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

pranata riil dikaitkan dengan variabel-variabel sosial.<sup>18</sup> Penelitian ini difokuskan kepada studi kasus dan fakta yang terjadi dilapangan yaitu proses transaksi sistem jasa “joki *ranked*”. Sumber data utama dalam penelitian ini diperoleh dari hasil pengamatan dilapangan yaitu tentang proses sistem jasa “joki *ranked*” yang dilakukan oleh para pelaku.

Selain menggunakan penelitian lapangan, penelitian ini juga menggunakan penelitian kepustakaan (*library research*),<sup>19</sup> yaitu penelitian yang difokuskan terhadap penelitian bahan-bahan pustaka yang ada kaitannya dengan masalah yang dibahas, yaitu Al-Qur’an, Hadits, kitab atau buku yang menjelaskan tentang sewa jasa melalui *samsarah* (makelar).

## 2. Objek dan Subjek Penelitian.

### a. Objek Penelitian.

Objek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>20</sup> Dalam penelitian yang saya lakukan, yang menjadi objek

---

<sup>18</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum* (Jakarta: Rajawali-Press 2006)hlm. 133

<sup>19</sup> M. Nasir, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Ghalia Indonesia,1995), hlm. 53.

<sup>20</sup> Sugiyono, *Metodologi Penelitian Bisnis cet. 8*, (Bandung: ALFABETA, 2005), hlm. 38.

penelitian adalah transaksi jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* dalam pandangan hukum Islam.

b. Subjek Penelitian.

Subjek penelitian adalah sesuatu yang diteliti. Subjek penelitian pada dasarnya adalah yang akan dikenai kesimpulan hasil penelitian.<sup>21</sup> Subjek dalam penelitian ini adalah orang-orang yang terlibat dalam transaksi jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends*.

Penggunaan metodologi dalam setiap penelitian ilmiah sangat diperlukan supaya suatu penelitian menjadi lebih terarah dan sistematis.<sup>22</sup> Oleh karena itu dalam penelitian skripsi ini penyusun menggunakan metodologi sebagai berikut:

3. Metode Pengumpulan Data.

a. Observasi

Metode observasi yaitu usaha-usaha mengumpulkan data dengan pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap fenomena-fenomena yang diselidiki.<sup>23</sup> Peneliti menggunakan observasi *non-partisipan*, yaitu peneliti hanya berperan sebagai pengamat penuh atau lengkap dari

---

<sup>21</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 1998), hlm. 35.

<sup>22</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

<sup>23</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Penelitian Research*, Jakarta: Andi Offset, 1989, hlm. 45

jarak relatif dekat, yaitu sama sekali tidak berpartisipasi dalam kegiatan subjek, melainkan semata-mata hanya mengamati.<sup>24</sup>

b. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah suatu upaya untuk mendapatkan informasi atau data berupa jawaban pertanyaan (wawancara) dari para sumber<sup>25</sup> yaitu pengumpulan data dengan mengajukan pertanyaan secara langsung kepada responden oleh peneliti dan jawaban-jawaban responden dicatat atau direkam. Dengan observasi langsung ke objek penelitian,<sup>26</sup> diharapkan peneliti akan mampu memahami konteks data mengenai praktik jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends*.

Agar dalam penelitian ini didapat data yang lebih mendalam, wawancara secara langsung dengan para pihak yang bertransaksi sehingga bisa memberikan data mengenai proses transaksi jasa “joki *ranked*” pada *game online Mobile Legends* dan para pihak yang dirasa mampu mendukung penelitian ini. Wawancara juga dilakukan

---

<sup>24</sup> Sudarwan Danim, *Menjadi Peneliti Kualitatif*, Bandung: CV. Pustaka Setia, 2002, hlm. 123

<sup>25</sup> Saifuddin Azwar, *Metode Penelitian*, (Yogyakarta: Pustaka pelajar, 1998), hlm. 92.

<sup>26</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

agar peneliti mampu mengetahui hal-hal yang lebih mendalam sudut pandang pelaku dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi.

Narasumber yang akan diwawancarai adalah: para *pro player* yang juga berprofesi sebagai joki pada *game online* yaitu beberapa mahasiswa dan konsumen yang memakai jasa joki *game online* (Haidar, Ricky, Reynaldi, Naufal, Indra, Firman, Syihab, Fakhrudin). Yaitu untuk mengetahui alasan para *gamer* melakukan jasa “joki *ranked*” pada *game online*, dan mengetahui bagaimana sistem transaksi jasa “joki *ranked*” yang terjadi.

c. Metode Dokumentasi.

Teknik dokumentasi yaitu pelaksanaan dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti untuk mencari dokumen atau bahan pustaka. Data yang diperlukan sudah tertulis atau penelusuran dan perolehan data yang diperlukan melalui data yang telah tersedia dan disebut data sekunder.<sup>27</sup> Biasanya berupa data statistik, agenda kegiatan, produk keputusan atau kebijakan, sejarah, dan hal lainnya yang berkaitan dengan penelitian. Yakni proses mencari data, dalam melakukan metode dokumentasi, hasil penelitian akan lebih dirasa valid apabila didukung oleh

---

<sup>27</sup> Sugiyono, Memahami Penelitian Kualitatif, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

pengumpulan dokumen yang dianggap perlu.<sup>28</sup> Dokumen yang akan dijadikan pendukung adalah akun *game online*, foto/ *screenshot game online*.

## **F. Sistematika Penelitian.**

Penulisan ini sesuai dengan pembahasan mengenai konsep pada akad *Samsarah* dalam hukum Ekonomi Islam, serta analisis implementasi. Agar memudahkan dalam penelitian ini, maka dibutuhkan sistematika penulisan, yang mana sistematika penulisan ini akan dipaparkan dalam lima bab, dijelaskan sebagai berikut:

Bab 1 yaitu mengenai pendahuluan, Dalam bab ini penulis mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah yang menjadi dasar pada penelitian awal yang memuat kerangka umum pada penulisan penelitian ini, serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini, telaah pustaka, metode yang digunakan dalam penelitian ini serta sistematika penulisan.

Bab 2 berisikan teori, penulis akan menguraikan mengenai landasan teori mengenai pengertian *Samsarah*, Dasar Hukum *Samsarah*, Rukun dan Syarat *Samsarah*, Serta *Samsarah* menurut ulama madzhab dan ulama kontemporer yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan skripsi

---

<sup>28</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: ALFABETA, 2007), hlm. 63-82.

serta beberapa literatur yang berhubungan dengan penelitian penulis.

Bab 3 menjelaskan mengenai gambaran umum sejarah *Game Online dan perkembangan Game Online Mobile Legends, Prosedur permainan Game Online Mobile Legends*, Faktor-faktor Penyebab terjadinya jasa “*Joki Ranked*” Mengenai Motif Penyedia Jasa, Mengenai motif Konsumen.

Bab 4 hasil analisis, penulis mencoba menganalisis Transaksi Jasa “*Joki Ranked*” *Game Online Mobile Legends* dalam perspektif Hukum Islam. Berisi mengenai Analisis Jenis Akad pada transaksi Jasa *Joki Ranked* pada *game Mobile Legends* serta analisis terhadap praktik sistem jasa *joki ranked game online* dalam *game Mobile Legends* perspektif hukum Islam.

Bab 5 yaitu penutup bab terakhir dari penelitian ini, Merupakan bagian yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian tahap akhir penulisan dari penelitian awal sampai akhir, serta terdiri dari saran-saran penulis mengenai persoalan dari penulisan skripsi ini.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Pengertian Akad dan Jenis-Jenis Akad.

Akad (*al-'aqd*), dalam pengertian bahasa Indonesia disebut kontrak, jamak dari kata *al-'aqd* adalah *al-'uqūd*, secara bahasa berarti *al-rabt* (ikatan, mengikat), yaitu menghimpun atau mengumpulkan dua ujung tali dan mengikatkan salah satu pada yang lainnya hingga keduanya bersambung dan menjadi seutas tali yang satu. Sedangkan menurut pengertian istilah, akad berarti ikatan antara *ijab* dan *qabul* yang diselenggarakan menurut ketentuan syariat dimana terjadi konsekuensi hukum atas sesuatu yang karena akad diselenggarakan<sup>12</sup>. Dalam kitab fiqh terdapat banyak bentuk akad yang kemudian dapat dikelompokkan dalam berbagai variasi jenis-jenis akad. Mengenai pengelompokkan jenis-jenis akad ini pun terdapat banyak variasi penggolongannya. Secara garis besar pengelompokkan jenis-jenis akad, antara lain<sup>13</sup>:

1. Akad menurut tujuannya terbagi atas dua jenis:
  - a. Akad *Tabarru* yaitu akad yang dimaksudkan untuk menolong dan murni semata-mata mengharapkan *riḍa*

---

<sup>12</sup> Nur Huda, *Fiqh Muamalah*, (Semarang: Karya Abadi Jaya, 2015), hlm. 107.

<sup>13</sup> Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm. 76.



dan pahala dari Allah SWT, sama sekali tidak ada unsur mencari “return” ataupun motif.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ  
وَالْعُدْوَانِ ۗ

“..dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebaikan dan takwa, dan jangan tolong menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran..” (QS. Al-Mā'idah:2)<sup>14</sup>

Akad yang termasuk dalam kategori ini adalah: Hibah, Wakaf, Wasiat, *Ibra'*, *al-Wakālah*, *al-Kafālah*, *al-Hawālah*, *al-Rahn*, dan *al-Qirādl*. Atau dalam redaksi lain akad *tabarru* (*gratuitous contract*) adalah segala macam perjanjian yang menyangkut *non profit transaction* (transaksi nirlaba). Transaksi ini pada hakikatnya bukan transaksi bisnis untuk mencari keuntungan komersil.

- b. Akad *Tijari* yaitu akad yang dimaksudkan untuk mencari dan mendapatkan keuntungan dimana rukun dan syarat telah dipenuhi semuanya. Akad yang termasuk dalam kategori ini adalah: *al-Murābahah*, *al-Salam*, *Istiṣna'* dan *al-ijārah al-muntahiy bi al-tamlik* serta *al-Muḍārabah*

---

<sup>14</sup>Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2010). hlm 106.

Abu Muhammad Asyraf, *Fiqh Jual Beli Panduan Praktis Bisnis Syariah*, (Jakarta: Senayan Publishing, 2008), hlm.138

dan *al-Musyārahah*. Atau dalam redaksi lain akad *tijari* (*compensational contract*) adalah segala macam perjanjian yang menyangkut *for profit transaction*. Akad ini dilakukan dengan tujuan untuk mencari keuntungan, karena itu bersifat komersial.

2. Akad menurut keabsahannya terbagi kepada tiga jenis:<sup>15</sup>
  - a. Akad *Ṣāhih* (*Valid Contract*) yaitu akad yang memenuhi semua rukun dan syaratnya. Akibat hukumnya adalah perpindahan barang misalnya dari penjual kepada pembeli dan perpindahan harga (uang) dari pembeli kepada penjual.
  - b. Akad *Fāsīd* (*Voidable Contract*), yaitu akad yang semua rukunnya terpenuhi, namun ada syarat yang tidak terpenuhi. Belum terjadi perpindahan barang dari penjual kepada pembeli. Sebelum adanya usaha untuk melengkapi syarat tersebut. Dengan kata lain akibat hukumnya adalah *Mawqūf* (berhenti dan tertahan untuk sementara).
  - c. Akad *al-Baṭl* (*Void Contract*) yaitu akad dimana salah satu rukunnya tidak terpenuhi dan otomatis syaratnya juga tidak terpenuhi. Akad seperti ini tidak menimbulkan akibat hukum perpindahan harta (harga atau uang) dan benda kepada kedua belah pihak.<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Dr. Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah, ....*, hlm. 77.

<sup>16</sup> Dr Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.78.

### 3. Berakhirnya akad.

Para ulama Fiqh menyatakan bahwa suatu akad dapat berakhir apabila:

- a. Berakhirnya masa berlaku akad itu, mempunyai tenggang waktu.
- b. Dibatalkan oleh pihak-pihak yang berakad, apabila akad itu sifatnya tidak mengikat.
- c. Dalam akad yang bersifat mengikat, suatu akad dapat dianggap berakhir jika:

- 1) Jual beli itu *Fasad*, seperti terdapat unsur-unsur tipuan salah satu rukun atau syaratnya tidak terpenuhi.
- 2) Berlakunya *khiyār* syarat, ‘*aib*, atau *ru’yah*.
- 3) Akad itu tidak dilaksanakan oleh salah satu pihak.
- 4) Tercapainya tujuan akad itu sampai sempurna.
- 5) Salah satu pihak yang berakad meninggal dunia.

Dalam hubungan ini para ulama fiqh menyatakan bahwa tidak semua akad otomatis berakhir dengan wafatnya salah satu pihak yang melaksanakan akad. Akad yang berakhir dengan wafatnya salah satu pihak yang melaksanakan akad, diantaranya akad sewa-menyewa, *al-rahn*, *al-kafālah*, *al-syirkah*, *al-wakālah*, dan *al-muzāra’ah*. Akad juga akan berakhir dalam *al-bai’ al-fuḍūl* (suatu bentuk jual beli yang keabsahan akadnya tergantung pada

persetujuan orang lain) apabila tidak mendapat persetujuan dari pemilik modal.<sup>17</sup>

## **B. Pengertian *Samsarah***

Istilah *samsarah* berasal dari bahasa Arab yakni makelar atau perantara perdagangan yang menjualkan barang atau mencari pembeli, atau perantara antara penjual dan pembeli untuk memudahkan jual beli.<sup>18</sup> Pedagang perantara menurut bahasa arab secara mufrad terbentuk dari kata *simsar*, yaitu perantara diantara penjual dan pembeli untuk menyempurnakan jual beli. *Simsar* menunjukkan kepada pembeli dan penjual suatu produk atau jasa.<sup>19</sup> Makna *Samsarah* secara terminologis menurut Imam Abu Hanifah adalah suatu nama yang diperuntukkan bagi seseorang yang bekerja untuk orang lain dengan suatu upah yang berkaitan dengan penjualan dan pembelian.

Sedang menurut Imam Malik makna dari *Samsarah* adalah orang yang berputar-putar didalam pasar dengan suatu produk yang mengakibatkan bertambah nilai produk tersebut. Makelar (*samsarah*) bertugas menjualkan barang orang lain dengan mengambil upah tanpa menanggung resiko, dengan kata

---

<sup>17</sup> Abdul Rahman Ghazaly, *Fiqh Muamalat*, hlm. 59

<sup>18</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Grafindo Persada, 2003), 289

<sup>19</sup> Ika Yunia Fauzia, "Akad Wakalah Dan Samsarah Sebagai Solusi Atas Klaim Keharaman Dropship Dalam Jual Beli Online," *Jurnal Studi Keislaman*, (Surabaya) Vol. 9 Nomor 2, 2015, hlm.18.

lain bahwa makelar (*simsar*) ialah penengah antara penjual dan pembeli untuk memudahkan jual-beli. Makelar yang terpercaya tidak dituntut resiko sehubungan dengan rusaknya atau hilangnya barang dengan tidak sengaja dan tidak akan merugikan sebelah pihak.<sup>20</sup> *Samsarah* adalah kosakata bahasa Persia yang telah diadopsi menjadi bahasa Arab yang berarti sebuah profesi dalam menengahi dua kepentingan atau pihak yang berbeda dengan kompensasi, baik berupa upah (*ujroh*) atau bonus, komisi (*ji'alah*) dalam menyelesaikan suatu transaksi. Adapun *simsar* adalah sebutan untuk orang yang bekerja untuk orang lain sebagai penengah dengan kompensasi (upah atau bonus), baik untuk menjual maupun membeli.<sup>21</sup>

Persoalan upah mengupah untuk sama-sama mengambil manfaat dari suatu pekerjaan diperbolehkan, asalkan setelah pekerjaan selesai dilakukan kemudian orang yang mengupah membayar imbalan yang setimpal. Artinya kerja sama yang dilakukan dibolehkan selama saling menjunjung tinggi amanat kebersamaan dan menjauhi pengkhianatan. Jadi pekerjaan *samsarah* dalam hal ini berhak menerima imbalan setelah memenuhi akadnya, sedangkan pihak yang menggunakan jasa *samsarah* harus segera memberikan imbalan tidak boleh

---

<sup>20</sup> SKRIPSI

<sup>21</sup> Abdullah Abdulkarim, *Broker/Pemakelaran (samsarah) dalam Islam*, <http://ocessss.blogspot.com/2009/07/07/brokerpemakelaran-samsarah-dalam-islam-html>.

menghanguskan atau menghilangkannya. Karena hal-hal seperti itu sangatlah dibenci oleh Tuhan.<sup>22</sup>

### C. Dasar Hukum *samsarah*.

Agar *mu'amalah* tidak berkembang keluar jalur dari rambu-rambu yang telah ditetapkan *Syar'i*, maka ulama membangun *ḍabit* atau prinsip-prinsip dasar fiqh *mu'amalah* dalam Islam. *Ḍabit* fiqh *mu'amalah* yang paling utama adalah.<sup>23</sup>

#### 1. Prinsip pertama

الأصل في المعاملات الحل حتى يقوم الدليل على تحريمه  
 “*Hukum dasar mu'amalah adalah halal, sampai ada dalil yang mengharamkannya*”

#### 2. Prinsip Kedua

الأصل في الشروط في المعاملات الحل  
 “*Hukum dan syarat-syarat dalam mu'amalah adalah halal*”

#### 3. Prinsip ketiga

منع الظلم  
 “*Larangan berbuat zalim*”

Para ulama fiqh mengatakan yang menjadi dasar kebolehan akad *samsarah* adalah al-Quran, Sunnah dan Ijma’

---

<sup>22</sup> <http://cakneng.blogspot.com/2011/04/konsep-simsarah-dalam-ekonomi-islam.html?m=1> diakses pada tgl 04 Agustus 2019

<sup>23</sup> Mustafa Imam, *Fiqh Muamalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 11.

## 1) Landasan Al-Qur'an

Dasar hukum *samsarah* adalah firman Allah QS. Al-A'raf : 85 sebagai berikut:

وَإِلَىٰ مَدْيَنَ أَخَاهُمْ شُعَيْبًا قَالَ يَتَقَوْمِ اعْبُدُوا اللَّهَ مَا لَكُمْ مِن إِلَهٍ غَيْرُهُ قَدْ جَاءتْكُمْ بَيِّنَةٌ  
مِّن رَّبِّكُمْ فَأَوْفُوا الْكَيْلَ وَالْمِيزَانَ وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تُفْسِدُوا فِي الْأَرْضِ  
بَعْدَ إِصْلَاحِهَا ذَلِكُمْ خَيْرٌ لَّكُمْ إِن كُنتُمْ مُّؤْمِنِينَ ٨٥

*“Dan (kami telah mengutus) kepada penduduk Madyan, saudara mereka, Syu'aib ia berkata: “Hai kaumku, sembahlah Allah, sekali-kali tidak ada Tuhan bagimu selain-Nya. Sesungguhnya telah datang kepadamu bukti yang nyata dari Tuhanmu. Maka sempurnakanlah takaran dan timbangan dan janganlah kamu kurangkan bagi manusia barang-barang takaran dan timbangannya, dan janganlah kamu membuat kerusakan di muka bumi sesudah Tuhan memperbaikinya. Yang demikian itu lebih baik bagimu jika betul-betul kamu orang-orang yang beriman”.*<sup>24</sup>

## Hadits Rasulullah SAW

وعن ابن عمر رضی اللہ عنہما قال : قال رسول اللہ صلی اللہ علیہ و

سلم : أعطوا الأجير أجره قبل أن يجف عرقه. رواه ابن ماجه

*Artinya: “Berikanlah upah pekerja sebelum keringatnya kering.” (hadis riwayat ibnu Maajah)*<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Al imam ibnu al fadl ahmad ibnu ali ibnu hajar al asqolani, bulugul maram, bairut, darul alfikr, 1419H 1998M, hlm. 161

Hadis diatas menjadi dasar hukum adanya sistem perantara dalam Hukum Islam, seperti yang diungkapkan dalam ayat bahwa seseorang itu boleh memberikan upah untuk perantara yang membantu oranglain untuk memenuhi kebutuhannya, tentu saja ayat ini akan berlaku umum terhadap segala bentuk upah untuk perantara atau makelar.

Firman Allah QS. al-Thalaq ayat 6:

فَإِنْ أَرْضَعْنَ لَكُمْ فَآتُوهُنَّ أَجُورَهُنَّ

*“Kemudian jika mereka menyusukan (anak-anak)mu untukmu, Maka berikanlah kepada mereka upahnya”.*<sup>26</sup>

وعن ابن عباس قال : احتجم رسول الله صلى الله عليه وسلم واعطى

الذى حجه اجره ولو كان حراما لم يعطهز رواه البخارى<sup>27</sup>

*“Rasulullah saw. Berbekam dan memberikan upah kepada orang yang membekamnya. Seandainya berbekam itu haram, tentu beliau tidak memberikan upah.”* (HR. Bukhari).

#### **D. Rukun dan syarat Akad samsarah.**

Sahnya akad *samsarah* harus memenuhi beberapa rukun yaitu:

1. Al-Muta'qidani (makelar dan pemilik harta) Pada umumnya jika melakukan hubungan kerja sama ini, maka

---

<sup>26</sup> Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Dipenogoro, 2000), hlm. 448.

<sup>27</sup> Al-Hafizh Ibnu Hajar Al-Asqalani, *Terjemah Lengkap Bulughul Maram*, (Jakarta: Akbar Media Eka Sarana, 2007), hlm 412



harus ada makelar (penengah) dan pemilik harta supaya kerja sama tersebut berjalan lancar.

2. Mahall al-ta'auq (jenis transaksi yang dilakukan dan kompensasi)
3. Jenis transaksi yang dilakukan harus diketahui dan bukan barang yang mengandung unsur maksiat dan haram, dan juga nilai kompensasi (upah) harus diketahui terlebih dahulu supaya tidak terjadi salah paham.
4. Al-shigat (lafadz atau sesuatu yang menunjukkan keridhoan atas transaksi pemakelaran tersebut.

Secara praktis, pemakelaran terealisasi dalam bentuk transaksi dengan kompensasi upah 'aqdu ijarah atau dengan komisi *aqdu ji'alah*. Maka syarat-syarat dalam pemakelaran mengacu pada syarat-syarat umum 'aqad atau transaksi menurut aturan fikih Islam. Syarat-syarat umum transaksi dapat diterapkan pada al-aqidani (penjual dan pembeli) dan al-shigat. Sedangkan seorang makelar hanya dibebankan syarat al-tamyiz tanpa al-aqlu wal bulugh seperti yang disyaratkan pada al-aqidani, sebab seorang makelar hanya sebagai penengah dan tidak bertanggung jawab atas transaksi.

Adapun syarat-syarat mengenai mahall al-ta'auq (objek transaksi dan kompensasi), para ulama mensyaratkan objek transaksi yang legal (masyru) dan kompensasi yang

telah ditentukan (ma'lum).<sup>28</sup> Kesimpulannya bahwa syarat *samsarah* (pamakelaran) adalah syarat-syarat umum transaksi dapat diterapkan pada al-aqidani (penjual dan pembeli) dan shigat. Sedangkan seorang makelar hanya dibebankan syarat tamyiz tanpa al-aqlu wal bulugh seperti yang disyaratkan pada al-aqidani, sebab seorang makelar hanya sebagai penengah dan tidak bertanggung jawab atas transaksi.

Adapun hikmah adanya *samsarah* adalah dimana manusia itu saling membutuhkan satu sama lain dalam memenuhi kebutuhannya. Banyak orang yang tidak mengerti cara membeli atau menjual barang mereka. Maka dalam keadaan demikian, diperlukan bantuan orang lain yang berprofesi selaku *samsarah* yang mengerti betul dalam hal penjualan dan pembelian barang dengan syarat mereka akan memberi upah atau komisi kepada makelar tersebut. Seperti yang telah di uraikan di atas, jelaslah bahwa *samsarah* itu merupakan suatu perantara perdagangan antara penjual dan pembeli. Pihak *samsarah* berhak mendapat upah (gaji) dan berkewajiban bekerja semaksimal mungkin sehingga tidak ada yang merasa dirugikan dalam pemenuhan hak baik dari

---

<sup>28</sup> Abdullah Abdulkarim, *Op. cit.*, 2009/07/07

pihak *samsarah* sendiri maupun dari pihak perusahaan. Kewajiban pihak perusahaan adalah membayar upah para pekerja (*simsar*) dimana mereka telah bekerja untuk perusahaan dengan semaksimal mungkin. Kegunaan adanya *samsarah* adalah untuk mencegah adanya orang-orang yang tidak bertanggung jawab. Jumlah upah atau imbalan jasa juga harus dimengerti betul oleh orang yang memakai jasa tersebut, tidak hanya semena-mena dalam pemenuhan hak dan kewajiban, pihak pemakai jasa harus memberikan kepada makelar yaitu menurut perjanjian yang telah disepakati oleh kedua belah pihak untuk mencegah kekeliruan atau kezaliman dalam pemenuhan hak dan kewajiban di antara mereka.

*balig*, berakal, cakap melakukan *taṣarruf* atau mengendalikan harta, dan saling *meriḍai*. Allah SWT Berfirman dalam QS. An-Nisa: 29

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَأْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ  
تِجْرَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ<sup>٢٩</sup>

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan batil, kecuali dengan perniagaan secara suka sama suka.”

---

<sup>29</sup>Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Dipenogoro, 2000), hlm. 83.

### E. Pengertian *Ijārah* Deskripsi tentang *Ijārah*.

Istilah *ijārah* berasal dari kata *al-ajr* yang berarti *al-‘awḍ* (ganti), sehingga *al-sawāb* (pahala) sering pula dinamakan dengan *al-ajr* (upah). Sedangkan secara istilah, *ijārah* berarti satu jenis akad untuk mengambil manfaat dengan jalan penggantian. Pengertian yang hampir sama juga dikemukakan oleh Hanafiyah bahwa *ijārah* berarti akad atas suatu manfaat dengan penggantian. Dalam tatanan implementasinya, *ijārah* ini dapat dipilah kepada dua bagian besar, yaitu *al-ijārah bi al-quwwah* dan *al-ijārah bi al-manfa’ah*. *Ijārah* itu dikatakan sebagai *al-ijārah bi al-quwwah* apabila yang disewakan itu berupa jasa atau tenaga manusia. Sedangkan *ijārah* itu dikatakan sebagai *al-ijārah bi al-manfa’ah* apabila yang disewakan itu berupa barang. Namun, kedua *ijārah* tersebut memiliki prinsip-prinsip yang sama, yakni menyewa atau menyewakan sesuatu.<sup>30</sup>

Arti lain dari *ijārah* adalah transaksi sewa-menyewa atas suatu barang dan atau upah mengupah atas suatu jasa dalam waktu tertentu melalui pembayaran sewa atau imbalan jasa. Menurut Dr. Muhammad Syafi’i Antonio, *ijārah* adalah akad pemindahan hak guna atas barang dan jasa, melalui pembayaran upah sewa, tanpa diikuti dengan pemindahan kepemilikan

---

<sup>30</sup> Dr. Yadi Janwari, *Fikih Lembaga Keuangan Syariah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 88.

(*milkiyyah*) atas barang itu sendiri.<sup>31</sup> Secara etimologis, *ijārah* adalah nama untuk upah (*ujrah*). Sedangkan terminologi *ijārah* adalah kontrak atas jasa atau manfaat yang memiliki nilai ekonomis (*maqṣūdah*), diketahui, legal diserahkan terimakan kepada orang lain, dengan menggunakan upah yang diketahui.

Dari definisi *ijārah* di atas akan mengecualikan beberapa hal, yakni:

- a) Barang (*‘ain*). Objek akad *ijārah* hanya berlaku pada jasa atau manfaat, bukan barang. Sehingga tidak sah menyewakan sapi perah untuk diambil air susunya.
- b) Manfaat yang tidak memiliki nilai ekonomis (*gairu maqṣūdah*), seperti menyewakan mata uang untuk aksesoris.
- c) Akad *Qirād*.<sup>32</sup>

#### **F. Rukun dan syarat Akad *Ijārah*.**

Pada umumnya dalam kitab Fiqh disebutkan bahwa rukun *ijārah* adalah pihak yang menyewa (*musta’jir*),<sup>33</sup> pihak yang menyewakan (*mu’jir*), ijab dan kabul (*ṣigah*), manfaat barang yang disewakan dan upah. KHES menyebutkan dalam Pasal 251 bahwa rukun *ijārah* adalah: *mu’jir* dan *musta’jir*,

---

<sup>31</sup> Dr Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2015), hlm.

<sup>32</sup> Ir. Adiwarmanto A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisa Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm 278.

<sup>33</sup> Imam Mustofa, *Fiqh Mu’amalah Kontemporer*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), hlm. 105.

yaitu orang yang melakukan akad sewa-menyewa atau upah mengupah. *Mu'jir* adalah yang memberikan upah dan yang menyewakan, *Musta'jir* adalah orang yang menerima upah untuk melakukan sesuatu dan yang menyewa sesuatu, disyaratkan pada *mu'jir* dan *musta'jir* adalah *balig*, berakal, cakap melakukan *taṣarruf* atau mengendalikan harta, dan saling *merīḍai*. Allah SWT Berfirman dalam QS. An-Nisa: 29

يٰۤاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا لَا تَاْكُلُوْا اَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبٰطِلِ اِلَّا اَنْ تَكُوْنَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ<sup>34</sup>

“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan batil, kecuali dengan perniagaan secara suka sama suka.”

Bagi orang yang berakad *ijārah* juga disyaratkan mengetahui manfaat barang yang diakadkan dengan sempurna sehingga dapat mencegah terjadinya perselisihan.<sup>35</sup> Struktur akad *ijārah* terdiri dari empat rukun. Yaitu ‘*aqīdain* (*mu'jir* dan *musta'jir*), manfaat, *ujrah*, dan *ṣigah*.<sup>36</sup>

- a. *Aqīdain* adalah dua pelaku kontrak *ijārah* yang meliputi *mu'jir* dan *musta'jir*. *Mu'jir* adalah pemilik jasa atau manfaat. Dalam praktek *ijārah* yang melibatkan tenaga dirinya, *mu'jir* sering disebut dengan istilah *ajīr*. Sedangkan *musta'jir* adalah

---

<sup>34</sup>Departemen Agama RI, *Alqur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: Dipenogoro, 2000), hlm. 83.

<sup>35</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 117.

<sup>36</sup> Ir. Adiwarmar A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 28.

penyewa atau pengguna jasa atau manfaat barang sewaan. Syarat *mu'jir* dan *musta'jir* sama dengan syarat *bai'* dan *musytari*, dimana secara umum, harus memiliki kriteria *muṭlaq at-taṣarruf* dan *mukhtār*.

b. *Manfa'ah*.

*Manfa'ah* adalah jasa atau manfaat barang yang menjadi objek akad *ijārah*. Secara umum, batasan jasa atau manfaat yang legal diakui *ijārah* adalah setiap barang yang secara *syar'i* legal dimanfaatkan, memiliki nilai ekonomis, tanpa mengurangi fisik barang, diketahui, dan bisa diserahkan. Sedang kan secara detail, syarat jasa atau manfaat yang sah di *ijārah* kan adalah sebagai berikut.<sup>37</sup>

1. *Mutaqawwim*.

Yaitu jasa atau manfaat harus memiliki kriteria berharga. Tinjauan berharga dalam *ijārah* ini sama dengan tinjauan berharga komoditi (*ma'qūd 'alaih*) dalam bab *bai'*, yakni ditinjau dari dua perspektif *syar'i*, jasa atau manfaat bisa dikategorikan berharga apabila pemanfaatannya dilegalkan (*mubhan syar'an*). Sedangkan dari perspektif *'urf*, Jasa atau manfaat bisa dikategorikan berharga apabila sudah lumrah dimanfaatkan, sehingga diakui secara publik memiliki nilai ekonomis dan layak dikomersialkan (*mawṣūdan 'urfan*). Sebab komersialisasi

---

<sup>37</sup> Dr. Yadi Janwari, *Fikih Lembaga Keuangan Syariah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 89

sesuatu yang tidak memiliki nilai ekonomis, termasuk tindakan bodoh dan memakan harta orang lain dengan cara *bāṭil*.

2. Berupa nilai kegunaan, bukan berupa barang.

Jasa atau manfaat dalam akad *ijārah* disyaratkan harus berupa nilai kegunaan (*asār*), bukan berupa barang (*‘ain*). Pada dasarnya prinsip akad sama dengan akad jual beli, tetapi perbedaannya terletak pada objek jual beli transaksinya berupa barang, jika yaitu pada manfaat sebuah barang.<sup>38</sup> Karena itu, tidak sah menyewa sapi perah untuk diambil air susu atau anaknya, menyewa kolam untuk diambil air atau ikannya, dll sebab susu, anak, air dan ikan tersebut merupakan kemanfaatan yang berupa barang *‘ain* bukan sebuah nilai kegunaan (*asār*).

a) Mampu diserahkan terimakan.

b) Manfaat kembali kepada *musta’jir*.

Jasa atau manfaat dalam akad *ijārah* harus dinikmati oleh pihak penyewa (*musta’jir*), bukan pihak yang menyewakan (*mu’jir* atau *ajīr*) sebab jasa atau manfaat dalam akad *ijārah* merupakan komoditi yang dibeli dengan *ujroh* oleh *musta’jir*.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Ghufroon Ajib, *Fiqh Muamalah II*, (Semarang: CV. Karya Abadi, 2015), hlm. 128

<sup>39</sup> Ir. Adiwarmanto A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisa Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 283.



### G. Keabsahan akad *Ijārah*, yaitu:<sup>40</sup>

1. Ada *kerīḍaan* dari kedua belah pihak yang melakukan akad.
2. *Ma'qūd 'alaih* (objek akad *ijārah*) harus diketahui secara jelas sehingga menghilangkan pertentangan. Pengetahuan akan *ma'qūd 'alaih* ini dapat dilakukan dengan cara adanya penjelasan manfaat, penjelasan waktu, dan penjelasan jenis amal atas barang yang disewa. Sedangkan menurut Sayyid Sābiq, ada 5 syarat yang mesti dipenuhi agar akad *ijārah* dapat dikategorikan kepada akad yang sah, yaitu:
  - a) Ada kerelaan dari kedua belah pihak yang melakukan akad.
  - b) Manfaat barang yang diakadkan diketahui secara sempurna, sehingga dapat mencegah perselisihan.
  - c) Barang yang menjadi objek akad dapat dimanfaatkan kegunaannya menurut kriteria, realita, dan *syara'*.
  - d) Barang yang disewakan berikut manfaatnya dapat diserahkan.
  - e) Manfaat barang adalah sesuatu yang mubah dan bukan sesuatu yang diharamkan.

Objek Akad Berupa Barang yang Haram *Ẓatnya* (Haram *Lizatihī*). Transaksi ini dilarang karena objek (barang dan /jasa) yang ditransaksikan juga dilarang. Misalnya minuman keras, bangkai, daging babi dan sebagainya. Jadi

---

<sup>40</sup> Dr. Yadi Janwari, *Fikih Lembaga Keuangan Syariah*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2015), hlm. 90

transaksi jual beli minuman keras adalah haram walaupun akad jual belinya sah.<sup>41</sup>

## H. Substansi *Garār*.

Menurut ahli Fiqh, *garār* adalah sifat dalam mu'āmalah yang menyebabkan sebagian rukunnya tidak pasti (*mastūr al-'aqībah*).<sup>42</sup>

Secara operasional, *garār* bisa diartikan kedua belah pihak dalam transaksi tidak memiliki kepastian terhadap barang yang menjadi objek transaksi baik terkait kualitas, kuantitas, harga dan waktu penyerahan barang sehingga pihak kedua dirugikan. Ketidakpastian dalam bahasa Arab disebut *garār* yang berarti risiko atau bahaya. Salah satu investasi dilakukan terhadap satu aset, seperti satu usaha atau saham, imbal balik hasil investasi yang datang dari masa depan bisa positif atau negatif. *Garār* ini terjadi bila mengubah sesuatu yang pasti menjadi tidak pasti. Diantara contoh praktik *garār* adalah sebagai berikut:<sup>43</sup>

- a. *Garār* dalam kualitas, seperti penjual yang menjual anak sapi yang masih dalam kandungan.
- b. *Garār* dalam kuantitas, seperti dalam kasus ijon.

---

<sup>41</sup> Ir. Adiwarmman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 214.

<sup>42</sup> Ir. Adiwarmman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm. 77.

<sup>43</sup>Adiwarmman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 78

- c. *Garār* dalam harga (*gabn*), seperti *al-murābahah* rumah 1 tahun dengan margin 20 persen atau *al-murābahah* rumah 2 tahun dengan margin 40 persen.
- d. *Garār* dalam waktu penyerahan, seperti menjual barang yang hilang.

1. Ketentuan Hukum *Garār*.<sup>44</sup>

*Garār* hukumnya dilarang dalam Syariat Islam, oleh karena itu melakukan transaksi atau memberikan syarat dalam akad yang ada unsur *garārnya* itu hukumnya tidak boleh, sebagaimana hadits Rasulullah SAW:

نهى رسول الله صلى الله عليه وسلم عن بيع الغرر<sup>45</sup>

“Rasulullah melarang jual beli yang mengandung *garār*”

Imam Nawawi menjelaskan, bahwa hadis ini menjelaskan prinsip penting dalam bab mu’āmalah (bisnis) yang mengatur masalah-masalah yang tidak terbatas. Menurutnya, diantara contoh *garār*, menjual buah. Jika buahnya belum matang itu berarti *garār* karena ada kemungkinan matang atau tidak. Kesimpulan Imam Nawawi di atas sangat tepat, diantara praktik-praktik bisnis terlarang dalam fiqh mu’āmalah, maka *garār* dan riba adalah praktik

---

<sup>44</sup>Adiwarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 78

<sup>45</sup>Muhammad Nashiruddin Al Albani, *Ringkasan Shahih Bukhari*, cet,1, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007),hlm80

bisnis yang memiliki ruang lingkup dan cakupan terluas. Dalam praktiknya hampir setiap praktik bisnis terlarang itu terdapat unsur *garār* di dalamnya. Oleh karena itu, pelaku bisnis, *mufti* dan yang lainnya harus mengetahui ketentuan *garār* itu.<sup>46</sup>

## 2. *Maqāṣid* larangan *garār*.

Larangan *garār* memiliki tujuan (*maqāṣid*) sebagaimana dijelaskan dalam substansi *garār* diatas,<sup>47</sup> bahwa keempat transaksi didalam contoh diatas itu termasuk *garār*, karena objek akadnya tidak pasti ada dan tidak pasti diterima pembeli atau harga dan uang tidak pasti diterima penjual sehingga tujuan pelaku akad untuk melakukan transaksi menjadi tidak tercapai.<sup>48</sup> Padahal pembeli bertransaksi untuk mendapatkan barang yang tanpa cacat dan sesuai keinginan, begitu pula penjual bertransaksi untuk mendapatkan keuntungan. Oleh karena itu, kondisi ini merugikan salah satu atau seluruh pelaku akad dan sangat mungkin menimbulkan perselisihan dan permusuhan.

Sesungguhnya, setiap transaksi dalam Islam harus didasarkan pada prinsip kerelaan antara kedua belah pihak

---

<sup>46</sup> Adiwarmarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisis Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 78

<sup>47</sup> Adiwarmarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisis Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 79

<sup>48</sup> Ir. Adiwarmarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisis Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 79.

(sama-sama *riḍa*). Mereka harus mempunyai informasi yang sama (*complete information*) sehingga tidak ada pihak yang merasa dicurangi atau ditipu karena ada suatu yang *unknown to one party*. Dalam keempat bentuk *garār* diatas, keadaan sama-sama rela yang dicapai bersifat sementara, yaitu sementara keadannya masih tidak jelas bagi kedua belah pihak. Dikemudian hari, yaitu ketika keadannya telah jelas, salah satu pihak (penjual atau pembeli) akan merasa terzalimi, walaupun pada awalnya tidak demikian.

Inilah maksud tujuan dilarangnya *garār*, agar tidak ada pihak-pihak akad dirugikan, karena tidak mendapatkan haknya, dan agar tidak terjadi perselisihan dan permusuhan di antara mereka.<sup>49</sup> Dan sebaiknya *garār* tidak berpengaruh dalam akad-akad sosial atau akad-akad *tabarru* seperti akad hibah dana akad hibah dan akad wasiat walaupun unsur *garār*nya berat. Hal ini karena *garār* yang terjadi dalam akad-akad sosial atau akad *tabarru* itu tidak mengakibatkan perselisihan karena penerima dana sosial atau *tabarru* tidak merasa dirugikan dengan adanya *garār* tersebut. Jadi, *garār* dilarang dalam akad-akad bisnis dan diperbolehkan dalam akad-akad sosial. Dalam akad bisnis, misalnya seorang

---

<sup>49</sup> Adiwarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 80.

penjual tidak boleh menjual barang yang tidak jelas harganya. Tetapi sebaliknya si pemberi hibah boleh menurut Islam bersedekah barang yang tidak jelas harganya kepada orang lain atau penerima sedekah.

Kaidah ini sesuai dengan logika fiqh dan *maqāṣid* karena dalam bab bisnis yang berlaku adalah pertukaran dan imbal hasil, masing-masing pelaku mendapatkan haknya, baik barang ataupun keuntungan.<sup>50</sup> Sehingga setiap bentuk *garār* yang mengakibatkan salah satu atau seluruh pihak itu dirugikan, itu bertentangan dengan tujuan atau *maqṣad* transaksi tersebut. Berbeda dengan akad bisnis yang tidak berlaku kaidah pertukaran dan imbal hasil. Tetapi yang berlaku adalah empati dan sosial sehingga si penerima dana sosial pada umumnya *riḍa* menerima dana yang belum jelas saat transaksi.<sup>51</sup>

Menurut para ulama, *garār* itu berbeda-beda jenis dan tingkatannya:

a. *Garār* berat

Abu al-Walid al-Baji menjelaskan batasan (*dabit*) *garār* berat tersebut, yaitu: “*garār* berat itu adalah *garār* yang sering terjadi pada akad hingga menjadi sifat akad

---

<sup>50</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 81.

<sup>51</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 81.

tersebut”. Atau singkatnya, *garār* berat adalah *garār* yang bisa dihindarkan dan menimbulkan perselisihan di antara para pelaku akad. *Garār* jenis ini berbeda-beda, sesuai dengan kondisi dan tempat. Oleh karena itu, standar *garār* ini dikembalikan kepada ‘*urf* atau tradisi. Jika tradisi pasar mengategorikan *garār* tersebut adalah *garār* berat, maka *garār* itu juga berat menurut syariah. Diantara contoh *garār* berat adalah menjual buah-buahan yang belum tumbuh, menyewakan (*al-ijārah*) suatu manfaat barang tanpa batas waktu, memesan barang atau akad *sallam* untuk barang yang tidak pasti ada pada waktu penyerahan. Menurut ‘*Urf garār* ini bisa menyebabkan terjadinya perselisihan antara pelaku akad, oleh karena itu *garār* jenis ini mengakibatkan akad menjadi *fāsid* (tidak sah).<sup>52</sup>

b. *Garār* ringan

Yang dimaksud dengan *garār* ringan adalah *garār* yang tidak bisa dihindarkan dalam setiap akad dan dimaklumi menurut ‘*urf tujjar* (tradisi pebisnis) sehingga pelaku akad tidak dirugikan dengan *garār* tersebut.<sup>53</sup>

---

<sup>52</sup> Adiwarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm. 82

<sup>53</sup> Adiwarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisi Fikih dan Ekonomi*, ...,hlm.. 83

Seperti membeli rumah tanpa melihat fondasinya, menyewakan rumah dalam beberapa bulan yang berbeda-beda jumlah harinya, menjual buah-buahan yang ada dalam tanah, menjual sesuatu yang hanya bisa diketahui jika dipecahkan atau direbok. Dalam contoh beberapa transaksi di atas terdapat ketikjelasan, membeli rumah tetapi fondasi rumah tidak bisa dilihat, jumlah hari dalam bulan juga tidak pasti dan seterusnya. Tetapi ketidakjelasan itu dimaklumi dan ditolerir oleh pelaku akad, karena itu tidak bisa dihindarkan dalam setiap transaksi, maka *garār* ini dibolehkan dan akad yang disepakatinya tetap sah. *Garār* ringan ini dibolehkan menurut Islam sebagai *rukhsah* atau keringanan dan dispensasi khususnya bagi pelaku bisnis. Karena *garār* itu tidak bisa dihindarkan dan sebaliknya sulit sekali melakukan bisnis tanpa *garār* ringan tersebut. Kesimpulannya, *garār* yang diharamkan adalah *garār* berat yakni *garār* yang bisa dihindarkan dan menimbulkan perselisihan diantara para pelaku akad. Sedangkan *garār* ringan yaitu *garār* yang tidak bisa dihindarkan dan tidak menimbulkan perselisihan itu dibolehkan dalam akad.<sup>54</sup>

c. *Garār* terjadi pada objek akad

*Garār* diharamkan adalah *garār* yang terjadi pada objek akad, sedangkan *garār* terjadi pada pelengkap objek

---

<sup>54</sup>Ir. Adiwarmarman A. Karim, *Riba Garār dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisa Fikih dan Ekonomi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hlm. 84.



akad itu dibolehkan. Misalnya seseorang menjual buah-buahan yang belum tampak buahnya. Jika yang menjadi objek jual adalah buah-buahannya, maka transaksi ini fasid (tidak sah) karena ada unsur *garārnya* karena kemungkinan pohon itu tidak berbuah. Tetapi jika objek transaksi adalah pohonnya (dan buah sebagai pelengkap), maka *garār* ini tidak merusak akad karena unsur *garārnya* terletak bukan pada objek akad (pohon), tetapi pada buahnya yang statusnya sebagai pelengkap. Ketentuan ini sesuai kaidah fiqh:<sup>55</sup>

يَعْتَرَفُ فِي التَّوَابِعِ مَا لَا يَعْتَقِرُ فِي غَيْرِهَا

“Kesalahan dalam hal-hal pelengkap itu ditolerir, berbeda kesalahan pada inti akad, maka tidak ditolerir”.

- d. *Garār* Berarti penipuan (*al-Khid’ah*) *Garār* secara bahasa memiliki beberapa arti, diantaranya *al-khidā’* yang berarti penipuan atau tipu muslihat.<sup>56</sup> Dalam QS. Fathir 35: 5 dijelaskan bahwa manusia tidak boleh tertipu oleh kehidupan duniawi dan jangan sampai pula manusia tertipu oleh setan tentang kebenaran Allah karena diantara orang yang tertipu setan adalah orang yang berbuat buruk (*su’u/sayyi’ah*), tetapi menganggapnya sebagai perbuatan

---

<sup>55</sup>Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyah: Prinsip-prinsip Perjanjian, ...*, hlm.193.

baik atau *hasanah*. *Garār* Penipuan (*Gisysy*) larangan dilakukannya *gisysy* terdapat dalam hadis riwayat Imam Muslim dari Abi Hurairah yang dalam sejarah dijadikan dasar pembentukan *wilayah al-Hisbah*, yaitu institusi yang tugas utamanya adalah menjaga kepentingan masyarakat (semacam Lembaga Perlindungan Konsumen). Suatu ketika Rasulullah SAW. Melihat tumpukan makanan yang siap dijual. Beliau mendapatkan bagian atasnya kering (berkualitas baik), sementara bagian bawahnya basah.

Adapula pengertian *al-tadlīs* Pada dasarnya, arti *al-tadlīs* merupakan salah satu bentuk *gisysy*, yakni penipuan. Tegasnya, penipuan yang bersifat aktif, baik dalam bentuk ucapan maupun dalam bentuk ucapan maupun dalam bentuk perbuatan. Pembahasan *al-tadlīs* (bagian dari *gisysy*) yang dijelaskan sebelumnya lebih memperhatikan pelakunya (penipu/pembohong). Karenanya, al-Yahnuri, dalam kitab *al-Qawā'id al-Fiqhiyyah* menegaskan bahwa *al-tadlīs* adalah penipuan yang menjadi sebab lahirnya *ḍarar* bagi pihak lain.<sup>57</sup> Disamping itu, perbuatan yang dilarang yang menjadi media lahirnya *ḍarar* adalah *tagrīr*. Ahmad muwafi berpendapat bahwa *tadlīs* dan *tagrīr* adalah dua istilah teknis dengan satu pengertian, yaitu upaya memengaruhi

---

<sup>57</sup> Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyayah: Prinsip-prinsip Perjanjian*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm.278

pihak lain, baik dengan ucapan maupun perbuatan, yang mengandung kebohongan agar pihak lain tertarik untuk melakukan transaksi.

Al-Batali menerjemahkannya bahwa orang yang tertipu setan adalah orang yang menyukai perkataan dan perbuatan buruk.<sup>58</sup> Arti *garār* yang secara harfiah dianggap sama dengan *khidā'* memiliki beberapa derivasi diantaranya:

a. Berkurang hartanya

Dalam konteks kekinian ketentuan tentang *garār* juga berlaku untuk investasi seperti perdagangan dimasa depan (*future trading*) di pasar saham dan dalam semua penjualan masa datang. Dan menurut *ijma* para ulama perjanjian yang mengandung *garār* adalah batal tidak berlaku. Selain itu *garār* juga bisa mengandung tipu daya yang bisa terjadi dalam transaksi-transaksi bisnis yang menyebabkan ketidakadilan dalam bentuk apapun terhadap pihak manapun. Misalnya seseorang yang menjual rumah dan dengan sengaja menutupi rayap yang sudah bersarang dirumah itu. Kondisi ini bisa menimbulkan risiko kerugian bagi sipembeli. Pembeli disini terperdaya dan terencana mendapat risiko ketidakadilan yang disebut *garār*.

---

<sup>58</sup> Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyayah: Prinsip-prinsip Perjanjian*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 193.

b. *Garār* menurut Undang-Undang

Menurut Undang-Undang Nomor 21 Tahun 2008 tentang Perbankan Syariah, *garār* yaitu transaksi yang objeknya tidak jelas, tidak dimiliki, tidak diketahui keberadaannya, atau tidak dapat diserahkan pada saat transaksi dilakukan kecuali diatur lain dalam syariah.

Menurut Istilah bisnis *garār* artinya menjalankan suatu usaha secara buta tanpa memiliki pengetahuan yang cukup, atau menjalankan suatu transaksi yang risikonya berlebihan, meskipun unsur ketidakpastian yang tidak seberapa boleh saja ada kalau memang tidak bisa dihindarkan. Dalam konteks yang umum, pandangan yang disepakati secara bulat oleh para ahli hukum menyatakan bahwa dalam setiap transaksi, akibat lalai dalam menetapkan poin-poin perjanjian penting yang berhubungan dengan pertimbangan atau ukuran objek, para pihak menanggung risiko yang sebenarnya tidak perlu terjadi pada mereka. Jenis risiko ini dianggap tidak bisa diterima dan sama dengan spekulasi karena sifatnya yang tidak pasti. Pelanggaran ini berlaku pada beberapa keadaan, seperti: ketika seorang penjual tidak dalam posisi menyerahkan barang kepada pembeli atau ketika barang yang dijualnya belum matang, dan ikan atau burung yang belum ditangkap. Bisnis spekulasi seperti membeli barang

atau saham dengan harga rendah dan menjualnya dengan harga yang lebih tinggi dimasa datang dianggap haram.

c. *Garār* menurut ahli fiqh.

Menurut para ahli fiqh, *garār* adalah sifat dalam mu'āmalah yang menyebabkan sebagian rukunnya tidak pasti (*mastūr al-'aqībah*). Dengan demikian secara operasional *garār* bisa diartikan kedua belah pihak dalam transaksi tidak memiliki kepastian terhadap barang yang menjadi objek transaksi, baik terkait kualitas, kuantitas, harga, dan waktu penyerahan barang, sehingga pihak kedua dirugikan.

Imam Malik mendefinisikan *garār* sebagai jual beli objek yang belum ada dan dengan demikian belum diketahui kualitasnya oleh pembeli, apakah kualitas barang itu baik atau buruk, seperti jual beli budak, seperti jual beli budak belian yang melarikandiri, atau jual beli binatang yang telah lepas dari tangan pemiliknya, atau jual beli anak binatang yang masih ada dalam kandungan ibunya. Jual beli ini menurut Imam Malik adalah jual beli yang haram, karena mengandung unsur untung-untungan.<sup>59</sup> Para pakar fiqh mu'āmalah menjelaskan bahwa *al-tadlīs* (penipuan) merupakan *gisysy* yang bersifat aktif. *Tadlīs* terbagi menjadi dua macam, yaitu : a). *tadlīs* dalam bentuk

---

<sup>59</sup> Ma'ruf Abdullah, *Hukum Keuangan Syariah pada Lembaga Keuangan Non Bank*, (Yogyakarta: Aswaja Pressindo, 2016), hlm. 89.

perbuatan (*al-tadlīs bi al-fi'li*) dan b). *tadlīs* dalam bentuk ucapan/tulisan (*al-tadlīs bi al-qaul*). Ketentuan hukum yang berkaitan dengan *tadlīs* adalah sebagai berikut:

- d. *Tadlīs* dalam bentuk perbuatan (*al-tadlīs bi al-fi'li*) adalah perbuatan atau tindakan yang dilakukan pedagang dalam rangka mengelabui/menipu calon pembeli, misalnya mengecat ulang jaket (kulit) bekas supaya terlihat baru oleh calon pembeli atau menaburkan borak pada ikan supaya terlihat segar. Ulama malikiyah, dalam kitab Syarh al-Khitab 'ala al-Khalil, berpendapat bahwa *al-tadlīs* dalam bentuk perbuatan sama dengan *al-tagrīr al-fi'li*.
- e. Kontrak yang mengandung tipuan (*al-tadlīs*) dilarang dalam syariat Islam. Oleh karena itu, seandainya dalam kontrak terdapat tipuan yang besar, maka pihak yang kena tipu itu berhak membatalkan kontrak itu kepada pihak yang berwenang atau pengadilan.<sup>60</sup>
- f. Ulama Malikiyah, Syafi'iyah, dan Hanabilah berpendapat bahwa transaksi yang mengandung penipuan dalam bentuk perbuatan akan melahirkan *ḍarar*. Oleh karena itu, perbuatan tersebut harus dihindari. Jika transaksi itu sudah dilakukan, pembeli memiliki hak pilihan: melanjutkan jual beli atau membatalkannya dan penjual wajib mengembalikan *samān* (harga/uang) yang telah

---

<sup>60</sup>Abdul Manan, *Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*, (Jakarta: Prenadamedia, 2012) hlm. 95

diterimanya.<sup>61</sup>Dalam menjelaskan *tadlīs*, *tagrīr*, dan *najasy/tanajusy*, Ahmad Muwafi menyampaikan dalil dengan memaparkan hadits-hadits berikut:

1. Hadis riwayat Imam Bukhari dalam bab tentang dilarangnya melakukan penipuan dalam jual-beli:<sup>62</sup>

عن عبد الله ابن عمر رضي الله عنهما أنّ رجلا  
ذكر للنبي صلى الله عليه وسلم انه يخذع في  
البيوع فقال إذا بايعت فقل لا خلافة رواه  
ابخاري<sup>63</sup>

*Dari Abdillah Ibn Umar, beliau menjelaskan seseorang yang tertipu dalam melakukan jual beli, kemudian disampaikan kepada Rasulullah SAW, dan beliau bersabda: “Apabila kamu melakukan jual-beli, katakanlah tidak boleh ada penipuan didalamnya.*

Dalam hadis lain, sebagaimana dijelaskan Ibn Hajar, bahwa Ibn Ishaq meriwayatkan Yunus Ibn Bakir, Abd al-A’la menambahkan: “Dalam akad jual-beli terdapat hak pilih (*khiyār*) bagi pembeli selama

---

<sup>61</sup>Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyah: Prinsip-prinsip Perjanjian*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 281.

<sup>62</sup>Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyah: Prinsip-prinsip Perjanjian*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. 278.

<sup>63</sup>Muhammad Nashiruddin Al Albani, *Ringkasan Shahih Bukhari*, cet,1, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007), hlm.61

tiga hari tiga malam. Jika engkau *riḍa*, terimalah, dan jika sebaliknya, kembalikanlah”.

2. Hadis riwayat Imam Bukhari dari Abu Hurairah r.a terkait sahabat yang mencampur susu unta dengan susu unta dengan susu kambing untuk dijual. Rasulullah SAW. Bersabda:<sup>64</sup>

لاتصروا الابل والغنم فمن ابتا عها بعد فإنه بخير  
النظرين بعد ان يحتلبها إن شاء أمسك وإن  
شاء ردها وصاع تمر

“janganlah engkau (melakukan penipuan dengan cara) mencampur susu unta dengan susu kambing untuk dijual agar menarik (dari segi tampilannya) bagi pembeli. Siapa saja yang membelinya memiliki hak pilih: jika berkehendak untuk diterima, berarti jual beli sah, apabila tidak berkenan, ia berhak mengembalikannya (batal jual-belinya)”.

Ulama penganut Hambali, Muhammad bin Abi al-Fath, dalam kitabnya, *al-mutall*, telah menyatakan definisi tentang pemakelaran, yang dalam *figh* dikenal dengan *Samsarah*, atau dalal sebagai sinonimnya, seraya menyatakan : "jika (seseorang) menunjukkan dalam transaksi jual-beli, dikatakan ; dalalta dengan masdar yang difathahkan dal-nya, dalalat(an), dikasrahkan dal-nya, dilalat(an), di dhammahkan

---

<sup>64</sup> Jaih Mubarak, *Fiqh Muamalah Maliyayah: Prinsip-prinsip Perjanjian*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2017), hlm. Hlm. 280



dal-nya, dulalat(an), jika anda menunjukkan seorang pembeli kepada penjual, maka orang tersebut adalah simsar atau dallal (makelar) antara keduanya (pembeli dan penjual).<sup>8</sup>

Dari penjelasan diatas bisa kita simpulkan bahwa samsarah (makelar) adalah penengah antara penjual dan pembeli atau pemilik barang dengan pembeli untuk melancarkan sebuah transaksi dengan imbalan upah (*ujroh*), bonus atau komisi (*ji'alah*).

### BAB III

#### PENYAJIAN DATA

##### A. Gambaran Umum *Game Online* dan Perkembangannya

Perkembangan zaman semakin canggih menimbulkan, perkembangan teknologi membuat permainan *game online* semakin marak, dan tentunya ini merupakan kebahagiaan tersendiri bagi para *gamers*. Tetapi terdapat sejarah *game online* serta pasang surutnya dari tahun ke tahun, sejarah awal mula *game online* yaitu awal mula dari masa kejayaan *game online* pertama, ketika *Ultima Online*, *Ever Quest*, dan *Asheron's Call* tidak memiliki saingan. Kesuksesan pertama ketiga *game* inilah yang memberikan inspirasi bagi perusahaan-perusahaan lain untuk memulai membuat *game online* mereka sendiri.<sup>1</sup> *Game Online* atau sering disebut *Online Games* adalah sebuah permainan (*games*) yang dimainkan di dalam suatu jaringan (baik LAN maupun Internet).

Mulainya persaingan Mei 2001-April 2002 Pada masa ini perkembangan *Ever Quest* dan *Asheron's Call* menurun drastis, bahkan *Ultima Online* kehilangan pelanggannya. Ini disebabkan karena sejumlah *game online* baru memasuki pasar dengan

---

<sup>1</sup> [https://m.kaskus.co.id/show\\_post/51d317e041cb17f94800002/8/-](https://m.kaskus.co.id/show_post/51d317e041cb17f94800002/8/) diakses pada tanggal: 09 April 2019, pukul: 15:27.

keunikannya masing-masing. Selain itu, pembatalan *Electronic Arts* untuk membuat *Ultima Worlds Online: Origin* atau *Ultima Online 2* juga membuat para pemain kecewa. *Electronic Arts* memilih untuk berkonsentrasi pada pengembangan *Ultima Online* dan melebarkan sayap ke pasar Asia.

Sebenarnya, saat itu *Electronic Arts* juga memiliki kesulitan modal untuk *Ultima Online 2*. Keputusan yang kontroversial ini membuat banyak pelanggan *Ultima Online* kehilangan antipaksi pada *Ultima Online 2* dan mencoba *game-game* lain. Sebagian pelanggan lainnya berhenti bermain *Ultima Online* karena meramalkan *Ultima Online* tidak akan bisa bersaing dengan *game-game* yang akan datang, terutama dalam perihal grafik. lalu malapetaka berlanjut dengan dirilisnya *expansi Ultima Online: Third Dawn*, yang tidak sesuai dengan selera para *gamer*.<sup>2</sup>

Selain itu, pada masa ini *Anarchy Online* dan *Dark Age of Camelot* memulai beta *test* dengan konferensi pers yang memukau dan tidak tanggung-tanggung mengeluarkan banyak biaya untuk iklan-iklannya. Pemain senior *Ultima Online*, *Ever Quest*, dan *Asheron's Call* menemukan alternatif *game* yang belum pernah mereka coba. Walau beberapa *gamer* memiliki banyak *account*

---

<sup>2</sup>Artikel <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> diakses pada tanggal: 11 April 2019, pukul: 19:38

dibermacam-macam *game*, sebagian besar gamer hanya memiliki waktu untuk fokus pada satu *game* saja. *Anarchy Online* memiliki sedikit masalah pada peluncurannya namun *Dark Age of Camelot* memasuki pangsa pasar dengan sukses, mereka mendapatkan 200.000 *konsumer* pada peluncurannya.

*Asheron's Call* bertahan sebentar dengan *expansi Dark Majesty* namun lalu terinjak-injak oleh kemunculan *game-game non-fantasy* yang baru muncul seperti *Anarchy Online*, *Motor City Online*, dan *World War II Online*. *Motor City Online* mencapai puncak kesuksesannya pada bulan Juni lalu menurun sedikit demi sedikit. *Anarchy Online* dan *World War II Online* merugi karena peluncuran yang buruk.

Mulai sepinya penggemar *game online* Mei 2002 – Oktober 2004  
Ini adalah masa paling sulit bagi pasar *game online*. Walau besarnya prospek *game online* terus meningkat pada tahun 2002 dan 2003, persaingannya juga semakin ramai. Banyak *game online* yang dalam perkembangannya terpaksa menunda atau bahkan dibatalkan. *Game-game* lama berusaha untuk mempertahankan pelanggan mereka, jumlah pelanggan mereka naik turun dengan jumlah penurunan yang lebih banyak dari kenaikan hingga akhirnya habis.

Kebanyakan *game online* yang baru memasuki pasar tidak mencapai target, bahkan beberapa terpaksa menutup usahanya. Walau ada sedikit titik cerah seperti dengan kemunculan *Final*

*Fantasy XI, Rune Scape, Eve Online, dan City of Heroes* diantara Mei 2002 dan Mei 2003, pasar berkembang kurang dari 8%. Pada Januari 2004 hingga Oktober 2004 pasar menurun hingga hanya berkembang sebanyak 2%. Pada penghujung tahun 2004 pasar *game online* menjadi sepi.<sup>3</sup>

Kejayaan *Game Online Warcraft* November 2004 – Sekarang

Dimulai dengan direleasenyanya *World of Warcraft*, keadaan pasar *game online* berubah drastis. *World of Warcraft* bukan hanya sukses, namun juga memegang rekor yang sangat tinggi diantara *game-game online* yang bayar (*Pay to Play*) lainnya. Walau sebagian besar pelanggan *World of Warcraft* berasal dari *RRC*, sekarang jumlah pelanggan *World of Warcraft* di Eropa mencapai lebih dari satu milyar sementara di Amerika Utara sekitar satu koma lima hingga dua milyar. Kesuksesan *World of Warcraft* berasal dari *Blizzard*, yang selalu menelurkan *game-game* yang memberikan pengalaman bermain yang unik.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Artikel <http://jhonsonpie.blogspot.com/2011/02/mengulas-kembali-sejarah-game-online-di.html> diakses pada tanggal: 11 April 2019, pukul: 22:38

<sup>4</sup> Rivi Handayani, "Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)", *ejournal iain kendari*. Vol. 8

Fitur-fitur yang ditawarkan *World of Warcraft* seperti kekompleksitasannya, mudah dimainkan, dan perkembangan level mempengaruhi pengembangan *game-game online*, terutama *Dark Age of Camelot*, *EverQuest*, dan serial *Lineage*. Pada bulan Juni 2006; 93,5% dari pasar masuk dalam kategori RPG bertema fantasi; 4,1% dalam kategori RPG bertema sci-fi dan superhero; 0,3% adalah simulasi perang dan FPS (*First Person Shooting*); dan 2,2% dalam kategori komunitas dan lain-lain. Walau sepertinya fantasi lebih digemari, para *developer* mengendus prospek dalam *game* dengan latar belakang *sci-fi*. Mereka melihat industri perfilman, dimana *sci-fi* memiliki kesuksesan yang jauh lebih besar. Beberapa perusahaan berusaha untuk mengeksplorasi potensi ini, seperti dengan direleasanya *Auto Assault*, *City of Villains*, *Huxley*, *Seed*, dan *Tabula Rasa*. Perusahaan-perusahaan lainnya memilih untuk tidak mengambil resiko dan menelurkan *Age of Conan*, *Aion*, *Dungeons & Dragons Online*, *Gods & Heroes*, *Hero's Journey*, *Lord of the Rings Online*, *Soul of the Ultimate nation*, *Vanguard*, dan *Warhammer Online*, dan judul-judul lainnya.

*Game online* muncul di Indonesia sekitar tahun 2001, yang diawali dengan munculnya *game online* keluaran yang bernama *Nexia online*. Setelah itu banyak *game online* yang ada di Indonesia, mulai dari yang berbau *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*), pun sudah banyak *game-game* masuk ke

Indonesia dari tahun 2001 sampai sekarang.<sup>5</sup> Berikut daftar *game online* yang ada di Indonesia:

Menurut Liga *game* Indonesia, *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia Online*. *Game online* yang beredar di Indonesia sendiri cukup beragam, mulai dari yang bergenre *action*, *sport*, maupun RPG (*role-playing game*). Tercatat lebih dari 20 judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga besarnya pasar *games* di Indonesia. Berikut adalah *game online* yang hadir di Indonesia.

Selain *game* diatas, ada juga *game-game* seperti *Warcraft*, *Counterstrike*, *Age Of Empire*, *Need For Speed Series* yang juga banyak menyita perhatian para *gamer* di Indonesia walaupun tidak sebesar *game-game* yang disebutkan diatas. Contohnya *Countersrtike* lebih lancar dimainkan pada mode LAN dibandingkan internet karena *latencynya* yang besar dan servernya kurang cepat sehingga sewaktu bermain *game* ada jeda membuat *gamers* menjadi tidak nyaman, begitu juga halnya dengan *Warcraft* dan *Age of empire*.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> <http://gameonlinehistory.blogspot.com/2012/05/sejarah-game-online.html?m=1> diakses pada tanggal: 12 April 2019, pukul: 15:18

<sup>6</sup> <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> diakses pada tanggal: 11 Maret 2019, pukul: 19:38

Dewasa ini, Terdapat banyak *game-game* gratis populer pada *aplikasi Google Play Store* Indonesia, salah satunya *game* yang sangat diminati kalangan remaja tanah air yaitu ada *Mobile legend, PUBG atau Player Unknown's Battlegrounds, Free fire*, dan masih banyak lagi, *game-game* berjenis Moba yang saat ini masih sangat eksis dan merupakan salahsatu *game* paling populer yaitu *game online Mobile Legends*.

## **B. Sejarah Game Online Mobile Legend.**

Pada dasarnya *game online Mobile Legends* yaitu buatan Negeri Tiongkok China yaitu, dibuat oleh *developer* PT Shanghai Moonton Technology.<sup>7</sup> Seiring perjalanan perusahaan moonton semakin besar namanya melalui mobile legends terdapat masalah hak cipta seperti yang terjadi antara Riot games, Perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan permainan PC *League of legends* mengajukan gugatan pada tanggal 11 juli 2017 terhadap Moonton, dianggap karena telah melanggar beberapa merek dagang dalam *game* tersebut. Gugatan tersebut didasarkan atas dugaan pelanggaran hak cipta oleh Moonton, para pengacara *Riot games* menuturkan dalam gugatan mereka, bahwa Moonton melakukan pelanggaran atas hak cipta melalui permainan video yang mereka kembangkan yaitu *game magic rush: heroes mobile*,

---

<sup>7</sup> [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)  
diakses pada tanggal: 11 Maret 2019, pukul: 21:27



*legends 5 vs 5 Moba* nama terdahulu *mobile legends*, pelanggaran tersebut antara lain mengenai aspek logo karakter rancangan peta, *hero*, rancangan *monster* mereka pun melengkapi surat gugatan dengan ilustrasi untuk memperlihatkan aspek aspek pelanggaran kekayaan intelektual yang dilakukan Moonton. Tetapi beberapa media telah menerbitkan pernyataan official mengenai laporan negatif dan tidak nyata terhadap Mobile Legends, Moonton menegsakan bahwasanya *Mobile legends* merupakan permainan MOBA yang dikembangkan oleh Moonton secara Independen, dan Hak Ciptanya pun telah terdaftar dan dilindungi di beberapa negara di seluruh dunia.

*Mobile Legends Bang Bang* adalah sebuah permainan piranti bergerak berjenis MOBA yang dikembangkan dan diterbitkan oleh Moonton<sup>8</sup>, MOBA merupakan kepanjangan dari *Multiplayer Online Battle Arena*. Secara harfiah, dapat diartikan sebagai pertempuran dalam suatu arena yang dilakukan oleh beberapa pemain secara *online*. sampai saat ini istilah “MOBA” masih diperdebatkan penggunaannya oleh beberapa orang, di mana mereka lebih memilih menggunakan istilah ARTS (*Action Real Time Strategy*). *Mobile Legends: Bang Bang* adalah sebuah permainan MOBA yang dirancang untuk ponsel. *Game* MOBA memiliki rata-rata untuk memenangkan permainan para pemain

---

<sup>8</sup> Suckley, Matt (8 Maret 2018). "*Mobile Legends is quietly out-grossing Arena of Valor in many countries*" *Pocket Gamer*. Diakses tanggal 24 Maret 2019, pukul: 20:26

harus menghancurkan suatu struktur atau bangunan khusus. Para pemain memainkan seorang karakter yang kuat dan biasa di sebut “*hero*” dengan kekuatan yang berbeda satu sama lain.<sup>9</sup> MOBA memfokuskan diri pada pertempuran yang terjadi di arena, di mana seiring waktu strategi yang digunakan untuk memenangkan permainan dapat bermacam-macam, mulai dari mengambil objektif, membunuh *hero* lawan, atau mengumpulkan *gold* dengan membunuh *non-controllable character* (*creep* atau *minion*).

Kedua tim lawan berjuang untuk mencapai dan menghancurkan basis musuh sambil mempertahankan basis mereka sendiri untuk mengendalikan jalan setapak, tiga "jalur" yang dikenal sebagai "*top*", "*middle*" dan "*bottom*", yang menghubungkan basis-basis<sup>10</sup> Di masing-masing tim, ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan avatar, yang dikenal sebagai "*hero*", dari perangkat mereka sendiri. Karakter terkontrol komputer yang lebih lemah, yang disebut "*minions*", bertelur di basis tim dan mengikuti tiga jalur ke basis tim lawan, melawan musuh dan menara.<sup>11</sup>

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Haidar Mahasiswa, Joki dari game online Mobile Legend, Semarang Pada 12 maret 2019

<sup>10</sup> Fauzi, Moch Prima (12 Juni 2017). "[Tips dan Trik Bermain Mobile Legends: Bang Bang](#)". [Okezone.com](#). Diakses tanggal 24 Maret 2019. , pukul: 21:32

<sup>11</sup> Khalid, Umair (19 Juni 2017). "[Mobile Legends Jungle Guide – Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How to Farm Jungle](#)". [SegmentNext](#). Diakses tanggal 11 Juni 2019. , pukul: 21:52

*Mobile Legends* sudah ada di lebih dari 100 negara dan sudah tersedia dalam 22 bahasa. Perkembangan jumlah pemain *Mobile Legend* pun pesat sekali diseluruh dunia pada Tahun 2016 30 juta pemain, 2017 70 juta pemain, 2018 awal 130 juta pemain, hingga saat ini mencapai 200 juta pemain. Data tersebut dari data secara global, sedangkan perkembangan *Mobile Legends* di Indonesia ada 70 juta pemain ada 30 juta pemain baru di tiap bulannya ada 62,4 juta *match* yang dimainkan dalam sehari. Konten *Mobile Legends* yang menjadi fokus Moonton berkomitmen terus melakukan pembaruan *game* untuk memperkaya kontennya, mulai dari tambahan mode permainan hingga tokoh hero dua taun yang lalu.

*Mobile Legend* hanya mempunyai 10 *Hero*. Lokalisasi konten juga dibutuhkan agar *Mobile Legends* bisa terus populer di suatu negara. Indonesia misalnya, Moonton sudah mengimplementasikan fitur Bahasa Indonesia dan juga *Hero* dengan budaya lokal. Salahsatunya *Hero tank* yang terinspirasi dari kisah rakyat Indonesia yaitu Gatot Kaca, adapun Operasional manager Moonton Indonesia menjelaskan adanya hero asli Indonesia yang diberi nama Kadita, Kadita adalah *hero* yang terinspirasi dari karakter legenda asli Indonesia nama Kadita sendiri merupakan nama lain dari sang dewi penguasa laut selatan,

---

nyi Roro Kidul dalam *game* mobile legend dia yang mengisi *role Mage* yang menjadi penguasa kekuatan air dan samudera.<sup>12</sup>

Moonton mengungkapkan adanya *hero* lokal di Indonesia yaitu adalah sebuah bentuk apresiasi berupa penciptaan *hero* lokal yang kental dengan budaya khas Indonesia, dan inipun bentuk apresiasi moonton terhadap Indonesia yang saat ini menjadi pasar terbesar Mobile Legends diantara negara lain.<sup>13</sup>

### C. Faktor Penyebab terjadinya *Jasa Joki Ranked*

Pada awal mulanya joki berasal Inggris yaitu dari bahasa *jockey* ialah seseorang yang memacu kudanya dalam suatu pertandingan pacuan kuda, dan biasanya sebagai profesi<sup>14</sup>. Pengertian Joki dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Joki biasanya swakerja, dinominasikan oleh pelatih kuda untuk memacu kudanya dalam pertandingan untuk hadiah (yang dibayarkan tanpa memandang uang yang diterima kuda untuk sebuah pertandingan) dan potongan uang dompet. Biasanya, warna yang dikenakan oleh joki "terdaftar" oleh pemilik atau

---

<sup>12</sup>Artikel <https://www.kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-indonesia-kadita> Diakses tanggal 11 April2019. , *pukul: 21:52*

<sup>13</sup>Artikel <https://www.kincir.com/game/mobile-game/mobile-legends-indonesia-kadita> Diakses tanggal 11 April2019. , *pukul: 21:52*

<sup>14</sup> <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Joki> Diakses pada tanggal 21 April 2019

pelatih mereka. Joki memiliki reputasi bertubuh pendek, namun tidak ada pembatasan tinggi badan, hanya berat badan. Joki kuda adalah olahragawan yang rentan akan cedera tetap, melemahkan, dan malahan mengancam hidup.

Penyebab terjadinya Jasa Joki *game online* disini bermula dari beberapa *gamer pro* sebagian ada anak sekolah termasuk mahasiswa yang membutuhkan tambahan uang saku atau hanya karena kebutuhan *finansial* semata maka mereka berfikirilah dan memunculkan ide membuka jasa joki *ranked* pada *game online mobile legend* tersebut.

Mengenai cara pemasaran dalam praktik jasa joki *ranked game online mobile legend* ini sangat beragam dan berbeda-beda karena dalam menawarkan jasa joki *ranked* ini joki dan konsumen yang berminat belum tentu akan bertemu satu waktu. Ada sistem Joki yang menawarkan jasanya di forum-forum grup seperti *facebook*, atau *whatsapp* untuk teman-teman terdekat atau sosial media *instagram*, dan *blog* adapula yang mengetahui dari teman yang lain dari *skill pro player* tersebut.

Komunitas *sumurboto* yaitu salahsatu kumpulan mahasiswa *gamers* pecinta *mobile legend* yang memiliki bisnis membuka jasa joki *game online mobile legend*. Selain mereka *gamers profesional* yang selalu mengikuti kompetisi *games* tetapi mereka pun menerima jasa joki *ranked* yang alasannya selain bermain *games* untuk kesenangan dan hobi pun mereka memanfaatkan kesempatan ini untuk ajang mendapatkan rupiah

dari *skill* yang mereka miliki. Dalam bertransaksi mereka biasanya menerima orderan dari *online* dan jarang bertemu secara langsung dengan konsumen yang berminat memakai jasa joki *ranked* tersebut mereka merasa pendapatan tersebut lumayan untuk menambah uang saku dan kebutuhan lainnya.

#### **D. Motif Pemakai Jasa Joki *Ranked Game Online Mobile Legend***

Hiburan merupakan hal yang sangat dibutuhkan oleh manusia pada saat ini. Ditengah kesibukan aktifitas sekolah, kuliah, kerja, tugas kantor dan sebagainya. Rasa penat akan terasa mengganggu *mood* jika rasa itu tidak diimbangi dengan hiburan untuk menyegarkan kembali segala pikiran yang ada di otak kita. Zaman yang penuh dengan kompetisi, semua orang berlomba-lomba menjadi yang terbaik bahkan populer menjadi ajang kesempurnaan dalam pergaulan. Dalam ranah video *game*, *game online* salah satunya *game online mobile legend* yang lama menjadi candu masyarakat Indonesia pun tak luput dari maraknya kompetisi. Demi gengsi dan pengakuan akibat sulitnya persaingan, salahsatunya *gamer* pemula banyak dari mereka yang mengambil jalan pintas untuk menaikkan *ranked* atau level yang setara dengan para *gamer* yang sudah lama main di *game mobile legends* tersebut. Hal inilah yang memicu kelahiran profesi “joki” *game online* atau *esports*. Secara ringkas, joki *ranked* disini bisa diartikan sebagai pemain yang menyewakan jasanya untuk menaikkan peringkat atau level akun game pemain lain. Mereka

yang diberikan upah untuk menaikkan *ranked* pada *game online mobile legend* ini. Selain sebagai sarana hiburan, *game online* juga sekarang sudah beralih fungsi menjadi ajang mencari keuntungan dengan cara menjual keahlian salahsatunya dengan memberikan jasa *ranked* kepada akun *game online* tersebut. Terdapat transaksi praktik jasa disana, telah terjadi praktik *muamalah* dengan adanya interaksi yang berupa sewa jasa joki untuk menaikkan *ranked level* pada akun *game online* tersebut.

Jadi, Berawal dari timbulnya rasa *hedonisme* yang muncul lebih tepatnya pada remaja saat ini yaitu mereka menekuni hobi mereka terhadap *game online* entah yang lain ada yang secara tidak langsung ikut serta tetapi ingin tetap dikatakan atau diakui oleh kawan sekitar bahwa dirinya tak kalah saing dengan mereka yang mempunyai *skill* lebih dari hobi nya itu.

Dari situ muncullah berbagai macam para *pro player* yang membuka jasa atau untuk menerima jasa dari *skill* hobi nya tersebut selain itu para konsumen pun berani mengeluarkan uang sakunya untuk membayar jasa joki dari *game online* nya tersebut agar naik level sehingga di kalangan teman-temannya ia dianggap *pro* dan tidak diremehkan atau adapula *gamer* pemula yang ingin instant tidak ingin memulai dari awal karna ingin setara dengan teman-temannya yang lain.

Haidar yaitu alumni Universitas Diponegoro yang memiliki hobi pada *game online* dari wawancaranya ia mengatakan dari saat di bangku kuliah pun sering mendapatkan

keuntungan pada hobi nya itu, berawal dari mahasiswa yang ingin menambah pendapatan. Dari kegiatan hobi nya yang bisa menghasilkan pendapatan tersebut adapun kendala yang ia jumpai, seperti waktu belajar terkuras dan aktifitas lainnya, dari hasil hobi nya itu tidaklah masalah asalkan harus ada kejujuran dengan konsumen atau pengguna jasa<sup>15</sup>.

Reynaldi adalah mahasiswa dia sebagai pemain *game online mobile legends* dalam wawancara menyatakan ketika ia ditawarkan oleh temannya untuk menjadikan joki pada akun *game online* temannya untuk menaikkan *ranked*. Reynaldi pada awalnya merasa keahliannya pada *game online* tersebut biasa saja tetapi ketika temannya ingin memberikan tarif karena sudah mengurus tenaga keahlian yang dimiliki serta waktu yang ia punya. Wajar saja jika adanya transaksi jasa seperti itu, karena pemain pemula yang memakai jasa joki telah sepakat untuk memberikan upah kepada temannya yang sudah *pro* tersebut.<sup>16</sup>

Ricky adalah seorang mahasiswa yang juga hobi bermain *game online* yang menjadikan hobi nya mendapatkan penghasilan dari isi wawancaranya dia mulai bermain *game mobile legends* dari SMA dan awal mula *game* tersebut muncul maka dia merasa keahliannya sangat berpotensi untuk dirinya, diapun mengatakan

---

<sup>15</sup> Wawancara, dengan Haidar, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 5 April 2019

<sup>16</sup> Wawancara, dengan Reynaldi, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019.



pernah menjadi salah satu anggota *E-sport*, dia diundang ketika ada turnamen-turnamen *game online* tetapi seiring waktu berjalan ia merasa tidak nyaman dengan kontrak dan penghasilan pun lebih besar dengan hasil membuka jasa joki *ranked* tersebut dan pada akhirnya kontrak selesai ia tidak ikut serta dalam tim *E-sport* kembali<sup>17</sup>.

Naufal adalah mahasiswa yang juga bermain *game online mobil Legend* selama hampir 2 tahun ketika ditanyakan mengenai transaksi joki *ranked game mobile legend* disini dia menyatakan bahwa sebenarnya tidak ada masalah ketika ada pemain yang memakai jasa joki dengan alasan ingin menaikkan *ranked* untuk kepuasan sendiri dan mengetahui hal-hal yang diperhatikan ketika memakai jasa *joki ranked* bahwasanya dia telah menyetujui prosedur yang ada bahkan jika terjadi penipuan dia katakan kembali kepada sendiri ketika ingin berbagi *id* dengan oranglain maka sudah harus tanggung resiko serta akibatnya.<sup>18</sup>

Fakhrudin yaitu salahsatu *gamer* pemula *game online* ia menyatakan dalam wawancaranya mengenai pengguna jasa joki *ranked mobile legend* bahwa kenapa harus pakai jasa atau keahlian orang lain kalau memang bermain *game* untuk kepuasan sendiri hasilnya ternyata tidak memuaskan bahkan bisa merugikan

---

<sup>17</sup> Wawancara, dengan Ricky, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 19 Mei 2019.

<sup>18</sup> Wawancara, dengan Faris Naufal, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019.

orang lain atau seperti tim yang bermain bersama melihat ternyata tidak punya *skill* apapun, maka merugikan tim yang lain pada saat bermain bersama dia pun menyatakan ketika melihat adanya jasa joki *ranked game mobile legend* sangat terkejut jika ada orang yang pakai jasa tersebut karena bisa begitu saja percaya dengan berbagi id dan *password* dengan orang lain bahkan jika joki tidak dikenal<sup>19</sup>.

Indra yaitu salahsatu pemain *game online Mobile legend* sekaligus pengguna jasa joki *ranked* dia mengatakan bahwa jasa joki *ranked Mobile legend* sangat memudahkan dirinya terlebih untuk dia yang sibuk bekerja dan tidak bisa untuk terlalu serius ke *game* tersebut untuk menaikkan *ranked*. Itu salah satu alasan dia memakai jasa joki, ketika Indra memakai jasa joki yang dipakai aman dan terpercaya dan prosesnya pun cepat, dengan harga joki Rp. 118.000 dia mendapatkan disc Rp. 25.000 dengan estimasi waktu Rp. 93.000 dalam estimasi pengerjan sekitar 5 hari.<sup>20</sup>

Syihab yaitu konsumen dari jasa joki *ranked game online mobile legend* dia menyatakan bahwa joki yang ia pakai sangat memuaskan segala hal yang diinfokan mendetail dan transparan tentunya joki yang ia pakai bertanggung jawab penuh dengan apa yang telah menjadi kesepakatan jasa *joki ranked* pun berjalan

---

<sup>19</sup> Wawancara, dengan Fahrudin, pelajar SMA pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019

<sup>20</sup> Wawancara, dengan Indra, Pegawai serta pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019.

sesuai. Jadi dirinya menyatakan bahwa memakai jasa joki *ranked* menguntungkan karna adanya joki yang aman dan terpercaya.<sup>21</sup>

Tetapi pada kenyataanya tidak semua yang memakai jasa joki *ranked* aman terdapat beberapa konsumen yang kecewa terhadap para joki yang tidak bertanggung jawab salah satunya ada Firman yaitu pengguna jasa joki dan dalam wawancaranya dia menyatakan bahwa setelah melakukan prosedur pembayaran dan proses pengerjaan oleh joki, Firman pun menanyakan joki mengenai akunnya sudah selesai proses pengerjaan atautkah belum, dikarenakan estimasi waktu telah sesuai maka dari itu Firman menghubungi pihak joki yang terjadi joki tidak merespon dan memblock kontak *whatsapp* Firman pada akhirnya akun Firman tidak kembali dan uang jasa joki pun sudah masuk ke rekening joki penyedia jasa dia merasa dirugikan mendapatkan joki yang tidak bertanggung jawab<sup>22</sup>. Terjadi pula joki yang tertipu oleh konsumen jasa joki *ranked* cerita dari joki bahwa dia melakukan proses transaksi bahwa sistemnya joki atau proses pengerjaan *done* pembayaran dalam 1 hari estimasi pengerjaan konsumen joki dari *grand master* hingga *epic*, setelah sampai *epic* konsumen meminta log akun dulu baru proses pembayaran pada akhirnya joki pun *logout* akun konsumen dan setelah itu *whatsapp*

---

<sup>21</sup> Wawancara, dengan Indra, Pegawai serta pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 23 April 2019

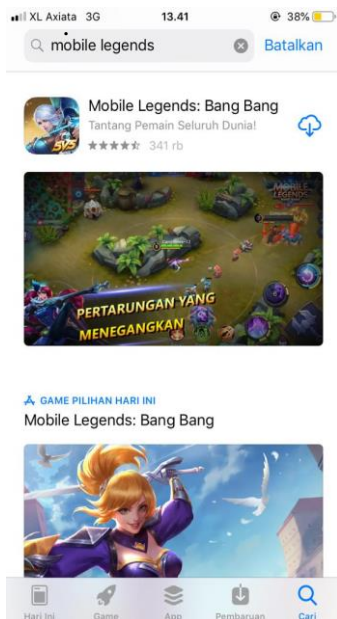
<sup>22</sup> Wawancara, dengan Firman, pelajar, pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 Maret 2019.

jokipun di blokir oleh konsumen tersebut Haidar pun mengatakan mungkin belum rejeki saya.

Hasil dari wawancara yang telah dilakukan oleh pengguna akun *game online mobile legend* yang juga sebagai joki *ranked game online Mobile Legend*. Telah diketahui mengenai transaksi jasa joki *ranked game online mobile legend* terdapat 8 gamers yang aktif bermain *game mobile legend* dan diantaranya 4 joki dan 2 konsumen pemakai jasa serta 2 pemain yang tidak memakai jasa joki *ranked mobile legend* ini.

## E. Cara bermain *Game Online Mobile Legends*.

### 1. Cara mengunduh *Game Mobile Legends* di Appstore



Tentunya ketika membahas mengenai *game online* usahakan koneksi Internet memadai atau dalam keadaan bagus. Salah satu tantangan bermain *game online strategi* utamanya adalah koneksi internet, kebanyakan pemula tidak terlalu peduli dengan hal ini. Hal ini untuk menghindari terjadinya *lag* di dalam *game*, *lag* di dalam *game* bisa membuat kamu *AFK* sehingga kamu akan merepotkan teman satu tim yang sedang berjuang. Meninggalkan pertandingan yang sedang berlangsung adalah hal yang cukup buruk.<sup>23</sup>

## 2. Kuasai Satu Hero



Dalam *game Mobile Legends hero* adalah satu hal yang dibanggakan dari *game* ini, oleh karena itu jika ingin bermain *game* ini tips trick untuk pemula yaitu tentunya harus menguasai satu *hero* terlebih dahulu, jika sudah menguasai satu *hero* maka sebagai pemain baru tentu banyak dari mereka yang belum mengetahui apa *hero* yang cocok untuk dicoba.

23

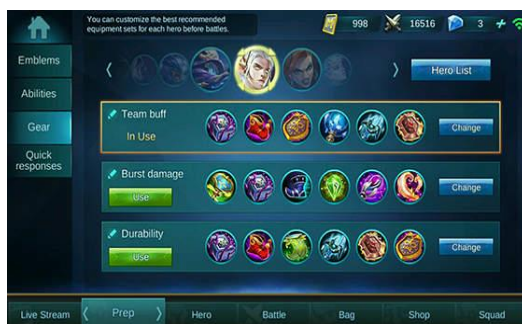
<https://jalantikus.com/tips/tips-main-mobile-legends-pemula/>  
Diakses pada tanggal 28 April 2019 Pukul: 21.43

Untuk mengatasi hal tersebut, **Moonton** sudah membuat mode khusus untuk bisa belajar. Mode tersebut adalah **Custom Mode**, di dalamnya terdapat 3 mode tambahan, **Match Up, Brawl Mode, Draft Pick**. Khusus untuk mode **Draft Pick**, kamu bisa mencoba semua *hero* gratis dan memilih satu *hero* untuk kuasai.

Jika kamu sudah menguasai satu *hero*, barulah kamu bisa mencoba *hero-hero Mobile Legends* lainnya. Beberapa *hero Mobile Legends* yang mudah dipelajari untuk pemula antara lain:

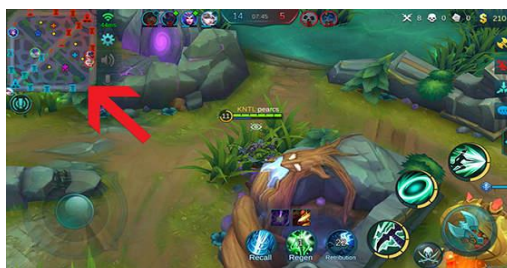
- a) Layla
- b) Miya
- c) Zilong
- d) Alucard
- e) Tigreal
- f) Eudora
- g) Rafaela

### 3. Mengatur **Build Item**



Jika sudah menguasai satu atau beberapa *hero* di *Mobile Legends* selanjutnya bisa mengatur *build item* apa saja yang digunakan di dalam *game*. Pengaturan tersebut ada dalam menu *Preparation Gear*. Jika bingung apa saja *build item* yang cocok untuk *hero* tertentu, bisa melihat contohnya di *YouTube* atau melakukan *live streaming* di dalam *game*.

#### 4. Lihat Mini Map



Tips pemula main *mobile legends* selanjutnya adalah melihat *mini map*, banyak dari para pemain baru yang bermain saja tanpa melihat *mini map* hal ini cukup bisa membuat kesal teman timmu, dengan melihat *mini map*, ada beberapa hal yang bisa kamu ketahui:

- a) Perkiraan musuh berada
- b) Serang *Lord*
- c) Serang *Turtle*
- d) Kamu bisa membantu teman kamu.
- e) Menentukan kapan harus menyerang dan bertahan
- f) Dan masih banyak lagi

## 5. Jangan main sendiri



Masih berhubungan dengan poin sebelumnya, tips pemula bermain Mobile Legends selanjutnya adalah jangan bermain sendiri. Jika awal-awal permainan (*early game*), bermain seorang diri tentu bukanlah masalah. Namun jika sudah masuk pertengahan pertandingan (*mid game*) hingga menjelang akhir (*late game*), kerja sama sangatlah diperlukan. Jika sudah masuk *late game*, sebisa mungkin untuk tidak bermain seorang diri. Karena musuh semakin kuat dan bisa saja kamu dikeroyok habis-habisan.

## 6. Upgrade Emblem





Selanjutnya adalah melakukan *upgrade Emblem Mobile Legends*. Setelah kamu menentukan hero mana yang cocok, jangan lupa untuk memilih *emblem*. *Emblem* dapat meningkatkan kekuatan *hero* yang kamu gunakan. Semakin tinggi level *emblem*, tentu kekuatan akan semakin besar.

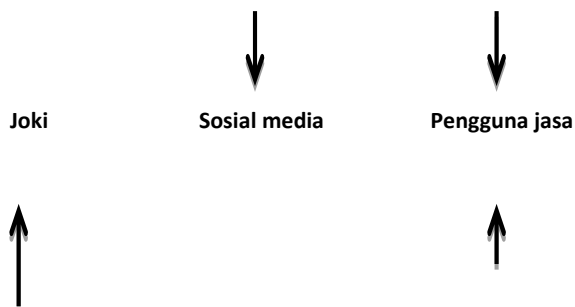
## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA**

#### **A. Analisis Transaksi Sistem Jasa Joki Ranked *Game Online Mobile Legends* di Komunitas *Gamers Sumurboto Semarang*.**

Transaksi jasa joki *ranked Game online Mobile Legends* yaitu suatu transaksi bisnis baru yang dilakukan oleh para *gamers* di komunitas Sumurboto Semarang dengan memberikan jasa atau menyewakan keahliannya dalam *game online* untuk menaikkan peringkat akun *game online* milik pengguna jasa atau konsumen yang guna untuk memudahkan para pemain pemula dalam menaikkan level mereka tanpa harus memulai dari awal *game* tersebut.

Transaksi jasa Joki *ranked* ini seperti halnya mencari toko pada *onlineshop* untuk barang yang kita butuhkan seperti mencari lokasi joki tersebut, melihat harga sesuai level yang diinginkan dengan budget yang ia punya, memesan pada joki atau penyedia jasa, penyedia jasa menjelaskan proses transaksi harga untuk spesifik level melalui daftar harga yang mereka iklankan pada postingan-postingan terkait akun-akun yang diiklankan.



Gambar 1. Sistem transaksi dengan menggunakan bagan

Berdasarkan gambar 1 terlihat transaksi dengan menggunakan bagan diatas terjadi komunikasi antara joki yang menjadi perantara dalam menyediakan jasa kenaikan akun *game online* dan konsumen pengguna jasa. Transaksi, sebelum terjadinya transaksi adanya negosiasi antara joki dan pengguna jasa dalam transaksi ini ketika pengguna jasa akan menggunakan jasa joki maka pengguna jasa menghubungi joki melalui media *online*.

Hasil wawancara dengan joki penyedia jasa joki *ranked* di komunitas *gamers* Sumurboto semarang penyedia jasa atau joki yang melakukan pengiklanan apa yang akan ia jual pada jasanya dengan memposting harga pada level-level tertentu dengan keterangan yang jelas, serta estimasi pengerjaan waktunya, dan kontak person yang bisa di hubungi guna untuk memudahkan calon pengguna jasa.

Calon pengguna jasa menghubungi joki ketika ingin menggunakan jasa joki *ranked* sumurboto tersebut atau ketika

hendak order, jika sudah selanjutnya yaitu tahap negosiasi dan setelah konsumen menyetujui kesepakatan pada proses pengerjaan dan harga akhirnya sepakat dengan prosedur yang ada, pengguna jasa pun mentransfer sesuai dengan kesepakatan atau ia membayar harga upah untuk joki tersebut, proses pembayaran di joki sumurboto ini yaitu diawal hanya membayar dp atau uang muka semisal transaksi yang diinginkan mencapai level mythic dengan harga Rp. 400.000 dan client hanya membayar dp Rp.100.000 sisa uang dilunasi ketika akun sudah selesai.

Setelah pengguna jasa melakukan pembayaran via transfer bank atau pulsa maka penyedia jasa pun mengecek dan mengkonfirmasi pembayaran yang dilakukan oleh konsumen setelah itu jika pembayaran dp berhasil maka terjadilah proses pengerjaan dengan estimasi waktu yang telah ditentukan, dari proses pembayaran pengguna jasa menunggu waktu yang telah ditentukan yaitu paket 3x24 jam, dan setelah joki menyelesaikan proses pengerjaan menaikkan *ranked* pada akun dari konsumen penyedia jasa joki Sumurboto pun menghubungi konsumen bahwa akun proses pengerjaan *log out* telah selesai dan joki sudah, pengguna jasa sudah bisa *log in* pada akunya.

Berdasarkan uraian diatas pada dasarnya mengenai transaksi jasa joki *ranked* pada *game online Mobile Legends* ini sama halnya seperti jual beli *online shop* pada umumnya, jadi konsumen atau pengguna jasa harus lebih selektif untuk memilih

penyedia jasa, karna yang terjadi dilapangan sebenarnya ketika konsumen menyepakati transaksi joki *ranked* ini ternyata yang mengerjakan proses menaikkan *rankednya* bukan hanya satu orang melainkan menyebarkan pesanan ada beberapa pekerja untuk mereka yang ditugaskan untuk mengerjakan kenaikan *ranked* pada akun pengguna jasa atau konsumen pada jasa joki Sumurboto, serta pembagian hasil apa yang para pekerja kerjakan adalah sesuai dengan kemampuan hasil kerja mereka.

Ketika terdapat penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab tentu hal ini membuat pengguna jasa merasa dirugikan. Selain dirugikan secara materi tapi waktu karena pada awalnya ingin mempersingkat waktu untuk menaikkan *ranked* pada akun *game* onlinenya hal ini malah membuang waktu telah melakukan transaksi jasa joki *ranked* dengan jangka waktu tertentu. Ketika ada penyedia jasa yang tidak melakukan kesepakatan pada tugasnya untuk menaikkan level pada *game* yang telah dibayarkan tentunya telah melakukan cidera janji atau kesepakatan setelah ia mendapatkan upah, tidak melakukan pelunasan dan tidak adanya rasa tanggungjawab penuh dari penyedia jasa. Sehingga jelas membuat pengguna jasa merasa dirugikan.

**B. Analisis Hukum Islam terhadap Transaksi Jasa Joki *Ranked Game Online Mobile Legends* di Komunitas Gamers Sumurboto Semarang.**

Berdasarkan hasil penelitian ini yaitu dalam praktik transaksi jasa joki *ranked game online Mobile Legends*, penulis akan menganalisis transaksi jasa joki *ranked game online Mobile Legends* di komunitas *gamers* Sumurboto Semarang dengan perspektif Hukum Islam. Islam sangat memperhatikan prinsip-prinsip dalam bermuamalah diantaranya yaitu harus memenuhi rukun dan syarat sahnya akad *ijārah* sebagai berikut:

Yang pertama *Aqidain* adalah adanya dua pelaku kontrak *ijārah* yang meliputi *mu'jir* pemilik jasa atau manfaat. Dalam praktek transaksi joki *ranked* ini yaitu yang melibatkan tenaga dirinya hal ini *musta'jir* sebagai penyedia jasa joki *ranked* dan konsumen pengguna jasa serta *mu'jir* adalah pemilik jasa atau manfaat. Dalam praktek *ijārah* yang melibatkan tenaga dirinya, sedangkan *musta'jir* adalah penyewa atau pengguna jasa atau manfaat. terkait dengan para pihak yang berakad dalam melakukan transaksi sewa jasa.

Para pihak yang berakad dalam transaksi ini secara umum telah memenuhi syarat. yaitu adanya penyedia jasa joki *ranked game online mobile legends* dan pengguna jasa atau konsumen yang sudah aqil baligh, berakal dan cakap melakukan *taṣaruf* (mengendalikan harta), serta saling rela untuk melakukan akad *ijārah* atau sewa jasa mengenai transaksi joki *ranked*.

Biasanya yang memakai jasa joki *ranked* ini terdapat anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) rata-rata umur 15 tahun keatas dan mereka sudah dikatakan baligh dan bisa membedakan mana yang baik dan buruk.

Syarat selanjutnya mengetahui manfaat dari objek barang yang diadakan dengan sempurna dalam hal ini guna agar mencegah terjadinya perselisihan. Pada penelitian transaksi joki *ranked* ini pengguna jasa sudah mengetahui benar manfaat dari memakai jasa joki *ranked* yaitu dengan akun *game onlinenya* diberikan atau dititipkan kepada penyedia jasa untuk kenaikan *ranked* pada akun *game onlinenya* yaitu agar mempersingkat waktu untuk pemain pemula yang ingin instant dalam menaikkan level pada akun *game onlinenya* walaupun pada akhirnya setelah menggunakan jasa joki *client* akan merasakan kerugian untuk dirinya sendiri karena akun *gamenya* tidak akan memberikan manfaat banyak untuk dirinya seperti halnya hanya menaikkan *ranked* pada akunya hanya kesenangan semata, sebenarnya dalam Islam hal ini adalah tindakan yang berlebihan dan mubazir.

Serta manfaat objek akad *ijārah* harus barang yang *syar'i* legal dimanfaatkan, manfaat barang atau jasa yang disewa harus jelas, objek sewa harus dapat dipenuhi dan dapat diserahkan serta manfaat barang atau jasa yang disewajasakan hukumnya mubah.

Pada dasarnya dari jasa perjokian sendiri dalam Hukum Islam sudah tidak diperbolehkan atau diharamkan, karena jasa joki yaitu suatu perbuatan berbentuk kecurangan dengan

memanipulasi menjadikan orang lain untuk mengerjakan suatu pekerjaan dan bukan hasil karya atau jerih payah sendiri, walaupun Islam menganjurkan umatnya untuk berbuat kebaikan dengan sesamamu atau berbuat tolong-menolonglah kamu dalam hal kebaikan. Jelas sekali dalam hal ini bukan untuk tolong menolong dalam kebaikan transaksi jasa joki *ranked* ini termasuk dalam tolong menolong dalam kejelekan. Mengingat dengan mengandalkan jasa atau keahlian joki pada akun *game Onlinenya* akan mendapatkan level dengan hasil yang baik tentu adalah hal tidak baik termasuk bentuk kecurangan.

Hal ini objek yang dimanfaatkan pada dasarnya prosedur perusahaan Moonton sendiri melarang hal demikian dikarenakan terdapatnya kecurangan pada penelitian ini dengan memalsukan identitas atau bukan hasil dari prestasi dirisendiri dengan menaikkan akun *game online* orang lain, jika pihak Moonton mengetahui maka otomatis akan terjadi akun terkena *banned* atau hukuman dari perusahaan Moonton, maka *client* tidak bisa merasakan manfaat dari transaksi ini karena akun tidak bisa diserahterimakan.

Kedua adanya *Ṣiḡhat* ijab kabul, ijab kabul sewa menyewa atau upah-mengupah antara *mu'jir* dan *musta'jir*. Dalam Hukum Islam, *Ijārah al-amal* atau sewa-menyewa mengenai pekerjaan atau keahlian yang dimiliki oleh seseorang. Menurut Dr. Muhammad Syafi'i Antonio, *ijārah* atas jasa jual-



beli tenaga atau keahlian atau keterampilan yang dilakukan oleh seseorang atau *ijārah ‘ala al-asykhaṣ*.

Ijab kabul antara penyedia jasa dan konsumen atau pengguna jasa seperti: pengguna jasa memberikan akun *gamenya* kepada penyedia jasa dan mengatakan bahwa akun *game onlinenya* agar dinaikkan *rankednya* ke level mhytic dan penyedia jasa menyetujui akan hal itu dengan menyebutkan harga atau upah yang sesuai dengan apa yang ia kerjakan, walaupun tidak adanya ucapan ijab qabul antara joki penyedia jasa dengan konsumen tetapi hal ini sudah memenuhi ketentuan akad, dengan terjadinya penyerahan akun *game online* dan menyetujui kewajiban konsumen untuk proses pembayaran dikatakan ijab qabul secara perbuatan.

Selanjutnya yaitu Ujrah atau upah dalam praktiknya transaksi bermuamalah harus diketahui jumlah upahnya oleh kedua belah pihak, baik dalam transaksi sewa-menyewa maupun upah-mengupah. Ujrah atau pembayaran dalam transaksi jasa joki *ranked* di komunitas sumurboto ini adalah pembayaran dp atau uang muka diawal selanjutnya proses pengerjaan oleh joki, ketika selesai selanjutnya proses pembayaran yang diberikan oleh pengguna jasa kepada joki dan penyedia jasa atau joki mengembalikan akun dengan memberikan id dan *password* akun *game online* pengguna jasa atau konsumen sesuai dengan kesepakatan diawal.

Pada praktiknya, pembayaran yang dilakukan oleh konsumen pengguna jasa ketika hendak membayar pelunasan dan meminta akun *game onlinenya* kembali penyedia jasa joki tidak bertanggung jawab untuk mengembalikan akunnya sehingga konsumen *merasa* dirugikan akun *game* tidak bisa kembali bahkan uang pembayaran uang muka pun tidak bisa dikembalikan.

Selanjutnya, Barang yang di sewakan atau suatu barang yang dikerjakan dalam transaksi *ijārah* harus disyaratkan barang yang hendaknya diketahui manfaatnya, manfaat barang atau jasa harus jelas *Manfaat* yang dijadikan objek dalam sewa jasa, Objek sewa harus dapat dipenuhi dan dapat diserahkan, barang atau jasa yang disewakan hukumnya mubah secara syar'i. Seperti halnya manfaat barang yang disewakan yaitu perkara yang mubah (boleh) menurut syara' bukan hal yang diharamkan agama.

Dalam hal ini yaitu jasa yang diberikan mengenai keahlian joki dalam menaikkan peringkat atau level pada akun *game online* konsumen. akun *game online* suatu barang atau jasa yang dikerjakan oleh joki penyedia jasa kenaikan *ranked* bukan hal yang haram yang mengandung unsur judi, minuman keras, bangkai, daging babi dan sebagainya, tetapi pada objek transaksi ini yaitu akun *game online*, dalam Islam tidak ada larangan untuk umatnya mendapatkan ketenangan serta hiburan seperti bermain *game*, namun harus sesuai porsinya dan tidak membuat lalai akan kewajibannya untuk beribadah, pada kenyataannya banyak sekali

pengguna *game online* yang berlebihan dalam memanfaatkannya bahkan prosedur bermain *game online* pun tidak ada *pause* sehingga ketika waktu sholat telah tiba pemain akan sangat besar kemungkinan melalaikan sholat maka, jelas sekali *game online* adalah salah satu bentuk larangan dalam agama Islam karena termasuk permainan yang dilakukan secara berlebihan.

Adapun yang menjadi Syarat sah ijārah adalah: Adanya unsur sukarela dari pihak yang melakukan akad. Syarat ini terkait dengan para pihak suka sama suka juga menjadi syarat bertransaksi. Dalam hal ini adanya unsur suka rela antara penyedia jasa dan pengguna jasa joki *ranked* pada *game online mobile legends sumurboto* ini pengguna jasa atas dasar kemauannya untuk memutuskan akun *game onlinenya* untuk dikelola atau dititipkan kepada joki guna untuk menaikkan *ranked* atau *levelnya* tidak ada keterpaksaan untuk melakukan akad. Sedangkan penyedia jasa joki memberikan jasa dengan sesuai tenaga atau keahliannya pada *game online*, sehingga tidak adanya keterpaksaan dari para pihak.

Dari penelitian ini, transaksi jasa joki *ranked* dilakukan secara *online* atau transaksi melalui media internet, terdapat salahsatu rukunnya tidak terpenuhi mengenai objek dari akad yang dijārahkan dan pembayaran atau upah terhadap penyedia jasa, serta potensi terhadap pelanggaran prinsip muamalah, penyedia jasa yang tidak bisa menyelesaikan tugasnya telah melanggar kesepakatan diawal, seperti joki atau penyedia jasa

menghilang dan membawa akun konsumen, maka dari itu perlu adanya ketelitian dalam melakukan transaksi dalam transaksi joki *ranked game online mobile legends* ini untuk para pihak yang melakukan transaksi agar menghindari kerugian dalam transaksi ini di kemudian hari.

Selanjutnya peneliti menganalisis mengenai transaksi jasa joki *ranked game online* pada komunitas gamers sumurboto ini terdapat unsur-unsur *garar khid'ah* atau tipuan salah satu rukun atau syaratnya tidak terpenuhi, Menurut ahli Fiqh itu adalah termasuk substansi *garar*, yaitu sifat dalam mu'āmalah yang menyebabkan sebagian rukunnya tidak pasti (*mastur al-'aqibah*).

Dengan demikian secara operasional *garar* bisa diartikan kedua belah pihak dalam transaksi tidak memiliki kepastian terhadap barang yang menjadi objek transaksi, Hukum Islam melarang adanya transaksi yang mengandung unsur riba, gharar, penipuan. Transaksi jasa joki *ranked* terdapat penipuan yang menjadikan sebab lahirnya *dharar* bagi pihak lain atau pengguna jasa. Terdapat penipuan dari penyedia jasa terhadap pihak Moonton sendiri selain itu suatu perbuatan zalim yang dilakukan penyedia jasa terhadap pengguna jasa karena membawa akun dan pembayaran dp.

Transaksi jasa joki *ranked* ini kedua belah pihak dalam transaksi tidak memiliki kepastian terhadap barang yang menjadi

objek transaksi baik terkait kualitas, kuantitas, harga dan waktu penyerahan barang sehingga salahsatu pihak dirugikan.

Kualitas pada transaksi ini yaitu tidak diketahuinya kualitas keahlian yang dimiliki penyedia jasa, seperti bisa saja memberikan postingan iklan seperti history pada saat bermain *game* tetapi bukan history keahlian jasa sendiri semisal bisa didapatkan dari unduhan video youtube.

Kuantitas, hal ini dengan memberikan biaya upah oleh pengguna jasa pada penyedia jasa dirasa mubazir, tidak mementingkan hal yang lebih bermanfaat untuk mengeluarkan hartanya. Waktu penyerahaan objek yang menjadi barang seewa jasa tidak sesuai dengan kesepakatan seperti akun yang belum dinaikkan *rankednya* karena tidak bertemu secara langsung dan hanya penyerahan melalui media sosial penelitian pada transaksi jasa joki *ranked* ini.

Sesungguhnya, setiap transaksi dalam Islam harus didasarkan pada prinsip kerelaan antara kedua belah pihak (sama-sama *ridha*). Penyedia jasa dan pengguna jasa atau konsumen, mereka harus mempunyai informasi yang sama sehingga tidak ada pihak yang merasa dicurangi atau ditipu. Seperti halnya harus ada keterbukaan antara konsumen bahwa yang mengerjakan proses kenaikan *ranked* pada akun konsumen ada beberapa anggota pekerjaanya dalam menaikkan *ranked* nya bukan saja hanya satu pekerja yang ditugaskan untuk mengerjakan, sehingga konsumen akan mengantisipasi bahwa akunya aman. Begitupun

ketua komunitas ketika ada pekerja yang tidak bertanggungjawab dalam menyelesaikan pekerjaannya atau menaikkan *ranked* tersebut agar memberikan sanksi agar pengguna jasa merasakan kenyamanan memakai jasa joki *ranked* seperti memakai jasa pada umumnya.

Pada praktik transaksi joki *ranked game online* ini pengguna jasa atau konsumen merasa dirugikan dimana ia telah kehilangan akunya dan juga waktu serta pembayaran diawal yang dibawa lari oleh penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab, maka hal ini tidak sesuai dengan perjanjian diawal.

Ulama membangun dhabit atau prinsip-prinsip dasar fiqh muamalah yang paling utama yaitu prinsip hukum dasar mu'amalah adalah Pertama dasar hukum mu'amalah adalah halal, sampai ada dalil yang mengharamkannya”

Transaksi jasa joki *ranked ini* ulama berbeda pendapat mengenai objek yang ditransaksikan. *Game online* pada dasarnya diperbolehkan jika tidak membuat lupa akan ibadah serta aktivitas lainnya, sebagian ulama mengharamkan dikarenakan terdapat banyak unsur negatifnya.

Selanjutnya larangan berbuat zalim hal ini yaitu kasus penipuan yang dilakukan oleh joki ketika tidak mengembalikan akun konsumen atau pengguna jasa yang telah menitikan akunya untuk dinaikkan *rankednya*.

Sistem jasa joki *ranked game online* pada game Mobile Legends ini terdapat lebih banyak dampak negatif dari sistem jasa

joki *ranked* yaitu akad *bathal* (Void Contract) yaitu akad dimana salah satu rukunnya tidak terpenuhi dan otomatis syaratnya pun tidak terpenuhi. oleh karena itu, kondisi ini merugikan seluruh pelaku akad dan sangat mungkin terjadinya perselisihan dan permusuhan.

Inilah tujuan dilarangnya *garar*, agar tidak ada pihak-pihak yang berakad dirugikan, karena tidak mendapatkan haknya, dan agar tidak terjadi perselisihan dan permusuhan diantara mereka. Dalam hal ini transaksi sistem jasa joki *ranked game online* terdapat pihak yang dirugikan karena tidak mendapatkan haknya untuk mendapatkan akun *game onlinenya* kembali bahkan uang sewa jasa joki pun tidak bisa kembali maka, menimbulkan perselisihan maka transaksi dari para pihak harus benar-benar cakap dalam bertransaksi.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dari uraian di atas, berkenaan dengan proses transaksi jasa joki *ranked game online Mobile Legends* di Komunitas *Gamers* Sumurboto Semarang maka dapat di ambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Bahwa proses transaksi jasa joki *ranked game online mobile legends* di komunitas *gamers* Sumurboto Semarang ini pada praktiknya yaitu menggunakan akad sewa-menyewa dengan menggunakan jasa *samsarah*. yaitu dengan menyewa pekerjaan seseorang berupa jasa atau keahlian yang dimiliki. Hal ini yaitu menyewa jasa seseorang pada kenaikan peringkat akun *game online* pada keahlian jasa joki. Dengan demikian pada praktiknya makelar penyedia jasa mengiklankan apa yang akan ia perjokikan atau berikan layanan jasanya mengenai *game online*, seperti harga pada level-level tertentu yang ia jasikan, pada prosesnya transaksi jasa joki antara joki penyedia jasa dengan konsumen atau calon pengguna jasa yaitu dengan menggunakan internet, seperti halnya membeli barang atau belanja pada *online shop*. Mencari toko untuk barang yang ia butuhkan, melihat harga sesuai level yang diinginkan dengan *budget* yang ia punya, memesan pada joki atau penyedia jasa, sepakat untuk melakukan pembayaran dp



atau uang muka serta memberikan akun *id* dan *password* kepada penyedia jasa, penyedia jasa mengerjakan penyedia jasa mengecek identitas dan konfirmasi pembayaran konsumen, proses pengerjaan akun *game online* atau proses pengerjaan joki, lalu pengembalian atau penyerahan *id* dan *password*. Setelah itu bisa dikatakan selesai.

2. Berdasarkan hasil analisis penelitian penulis pada praktiknya transaksi jasa joki *ranked Game Online Mobile Legends* ini merupakan transaksi yang diharamkan dalam agama Islam. Karena hal ini dengan tujuan untuk memanipulasi suatu pekerjaan yang tidak baik. Dalam Islam, dianjurkan untuk tolong menolong dalam kebaikan tetapi pada kenyataannya pada penelitian kali ini dengan pemalsuan identitas atau bukan hasil dari prestasi dirisendiri dengan menaikkan akun *game online* orang lain tentu dilarang karena termasuk tolong-menolong dalam kejelekan, hasil dari wawancara mengenai praktik transaksi “jasa joki *ranked game online mobile legends* ini menimbulkan adanya akad yang *fasad* (rusak) atau kontrak batal dikarenakan syarat objek pada praktik transaksi joki *ranked* ini menyalahi syarat sah konsep akad dikarenakan tujuan adanya pemanfaatan objek akad untuk melanggar ketentuan yang ada pada pengembang *game online Mobile Legends* ini yaitu perusahaan Moonton sendiri, berupa penipuan yang terjadi pada penyedia jasa seperti membawa lari uang dp ketika tidak menyelesaikan permintaan pengguna

jasa atau konsumen dengan menaikkan *ranked* atau peringkat pada akun *game onlinenya* selain itu penyedia jasa telah merugikan pengguna jasa dengan membawa lari akun *game online* nya sehingga pengguna jasa tidak merasakan manfaat dari transaksi ini. Dalam hal ini terdapat lebih banyak dampak negatifnya karena merugikan salahsatu pelaku akad yaitu pengguna jasa, serta akun pengguna jasa yang tidak bisa kembali ketika penyedia jasa yang tidak bertanggung jawab untuk menyelesaikan akun milik pengguna jasa. Dikarenakan salah satu rukunnya tidak terpenuhi, syarat akad *samsarah* atau sewa jasa pada transaksi joki *ranked* ini atas dasar saling suka atau rela belum sesuai dengan Hukum Islam.

## **B. Saran**

1. Bagi penyedia Jasa Joki *Ranked Game Online*.

Penyedia Jasa Joki *ranked game online* seharusnya dalam mencari rezeki lebih mementingkan unsur kehalalan dengan cara yang baik serta tujuannya benar, serta bermain dalam dunia *game online* sesuai dengan syariat Islam agar tidak berlebihan. Dan ketika melakukan transaksi tidak dengan cara yang bařil agar memperoleh kenikmatan dunia dan akhirat.

2. Bagi Pengguna jasa joki *ranked Game online*.

Pengguna Jasa Joki *ranked game online* atau konsumen sebaiknya lebih teliti dalam bertransaksi dan kritis dalam mengeluarkan harta untuk yang lebih bermanfaat.

### **C. Penutup**

Alhamdulillah penulis panjatkan pada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan kelancaran serta kemudahan sehingga karya tulis ini bisa terselesaikan oleh penulis. Penulis menyadari skripsi ini jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Demikian karya tulis yang bisa penulis sampaikan, semoga bisa bermanfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca semuanya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Ma'ruf. 2016. *Hukum Keuangan Syariah pada Lembaga Keuangan Non Bank*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Departemen Agama RI, *Al Quran dan Terjemahnya*, (Bandung : CV Penerbit Diponegoro, 2010
- Ajib, Ghufron. 2015. *Fiqh Muamalah II*. Semarang: CV. Karya Abadi.
- Hidayat. Enang. 2015. *Fiqh Jual Beli*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Imam. Mustofa. 2016. *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Janwar, Yadi. 2015. *Fikih Lembaga Keuangan Syariah*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Jaih Mubarak. *Fiqh Muamalah Maliyyah: Akad Ijarah dan Jualah*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Karim, Adiwarmanto A.. 2015. *Riba Gharar dan kaidah-kaidah ekonomi Syariah Analisa Fikih dan Ekonomi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Manan, Abdul, 2012, *Hukum Ekonomi Syariah Dalam Perspektif Kewenangan Peradilan Agama*, Jakarta: Prenadamedia.
- Mardani. 2012. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Fiqh Ekonomi Syariah
- Mardani. 2015. *Fiqh Ekonomi Syariah*. Jakarta: Kencana
- Mubarak, Jaih. 2017. *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijarah dan Ju'alah*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- M. Nasir. 1995. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.

- Metodologi Penelitian. 2008. *Metodologi Penelitian Ekonomi Islam Pendekatan Kuantitatif*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Nasrun Haroen. Mubarak, Jaih. 2017. *Fikih Mu'amalah Maliyyah Akad Ijarah dan Ju'alah*. Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Nur Huda. 2015. *Fiqh Muamalah*. Semarang: Karya Abadi Jaya.
- Rahman, Abdul Ghazaly, 2015. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Kencana.
- Suhendi. Hendi, 2010. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: ALFABETA.
- Sugiyono. 2005. *Metodologi Penelitian Bisnis cet. 8*. Bandung: ALFABETA.
- Saifuddin Azwar. 1998. *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka pelajar.
- Sugiyono. 2007. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: ALFABETA.
- Muhammad Nashiruddin Al Albani, *Ringkasan Shahih Bukhari*, cet,1, (Jakarta: Pustaka Azzam, 2007),
- Rivi Handayani, "Analisa Aktivitas Fandom Mobile Legend Indonesia Dalam Membangun Struktur Komoditas Baru (Studi Tentang Media Baru)", ejournal iain kendari. Vol. 8
- Artikel <https://hai.grid.id/read/07604518/kupas-tuntas-joki-mobile-legends-segala-yang-lo-mau-tau-tentang-joki-ada-di-sini?page=2>, diakses pada tgl 10 Maret 2019, Pukul 11.37

Artikel [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile\\_Legends:\\_Bang\\_Bang](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang)  
diakses pada tanggal: 11 Maret 2019, pukul: 21:27

Artikel <https://reviandhika95.wordpress.com/2012/10/12/sejarah-dan-perkembangan-game-online/> diakses pada tanggal: 11 Maret 2019, pukul: 19:38

Artikel [https://m.kaskus.co.id/show\\_post/51d317e041cb17f948000002/8/-](https://m.kaskus.co.id/show_post/51d317e041cb17f948000002/8/) diakses pada tanggal: 09 April 2019, pukul: 15:27.

Artikel Suckley, Matt (8 Maret 2018). *"Mobile Legends is quietly out-grossing Arena of Valor in many countries"*. *Pocket Gamer*. Diakses tanggal 24 Maret 2019

Artikel Fauzi, Moch Prima (12 Juni 2017). *"Tips dan Trik Bermain Mobile Legends: Bang Bang"*. *Okezone.com*. Diakses tanggal 24 Maret 2019.

Artikel Khalid, Umair (19 Juni 2017). *"Mobile Legends Jungle Guide – Jungling Tips, Best Junglers, Monster Respawns, Buffs, How to Farm Jungle"*. *SegmentNext*. Diakses tanggal 11 Juli 2017

Artikel <https://id.m.wikipedia.org/wiki/Joki> Diakses pada tanggal 21 April 2019

Skripsi Andi Mulyono, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jasa Pembuatan Karya Tulis Ilmiah Akademik, Skripsi diterbitkan, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013

Mela melani, Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam perspektif Hukum Islam dan hukum positif, Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 2017

Sulistiyowati, Persepsi Ulama Semarang Terhadap Jual Beli Chip dalam Game Poker Online, Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum Institut Agama Islam Negeri Walisongo Semarang.

Wawancara dengan Haidar Mahasiswa, Joki dari game online Mobile Legend, Semarang Pada 12 maret 2019

Wawancara, dengan Faris Naufal, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019.

Wawancara, dengan Reynaldi, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 27 April 2019.

Wawancara, dengan Ricky, mahasiswa pemain *game online Mobile Legends*, Semarang 19 Mei 2019

## Lampiran

### Lampiran 1

#### DAFTAR PERTANYAAN WAWANCARA

Nama:

Pekerjaan:

Alasan bermain *game online*?

Kapan mulai menyukai *game online*?

Apa nama Komunitas Gamers:

Bagaimana Sejarah Komunitas:

Pernah masuk *team E-Sport* apa:

Mengapa berhenti dari *E-Sport* :

Berapa Penghasilan *E-Sport*:

Alasan menjadi joki:

Mengiklankan jasa lewat apa:

Kendala menjadi joki :

Berapa lama menjadi joki *game* :

Harga :

Apa Ranked yang banyak diminati :



Bagaimana Proses pembayaran ;

Berapa durasi pengerjaan :

Bagaimana mengenai penipuan yang terjadi :

Adakah keluhan dari konsumen :

**Lampiran screenshot chat antara joki dan pengguna jasa**





**JOKI PER STAR**

REG	VIP
MASTER : IDR 5K	
GRANDMASTER : IDR 7K	
EPIC : IDR 10K	
LEGEND : IDR 17K	
MYTHIC : IDR 30K	

**JOKI PAKET**

REG	VIP
MASTER 4 - GRANDMASTER 5 : IDR 75K	
GRANDMASTER 5 - EPIC 5 : IDR 160K	
EPIC 5 - LEGEND 5 : IDR 230K	
LEGEND 5 - MYTHIC *1 : IDR 400K	

PROSES 1-3 HARI - UNLOCK ACHIEVEMENT RANDOM - BONUS MANIAC SAVAGE  
RANDOM - WINRATE NAIK - 100% AKUN AMAN - BISA REQUEST HERO

**VIP PROSES 1 HARI**

**JASA PEMASANGAN BOT CLASSIC:**  
IDR 250K BCA / IDR 300K XL

AUTO SAVAGE - WINRATE NAIK - UNLOCK ACHIEVEMENT