

Problematika Akad Ijarah dalam Jasa Joki Mobile Legends di Desa Sirnagalih Cilaku Cianjur

Malisi Muttaki, Encep Sopyan, Andi Suhandi

STAINU Cianjur

E-mail : malisim098x@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dan internet mendorong maraknya game online seperti Mobile Legends, yang tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga melahirkan praktik ekonomi berupa jasa joki. Praktik ini menimbulkan persoalan dalam hukum Islam, khususnya terkait kejelasan akad dan kesesuaiannya dengan prinsip ijarah, sehingga perlu dikaji dalam perspektif fikih muamalah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik jasa joki game *mobile legends* dan mengetahui analisis akad ijarah terhadap praktik joki game *mobile legends*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Adapun teknik pengumpulan datanya melalui observasi, wawancara. Ditambah dengan studi dokumen terhadap kitab *Fath al-Qarib, al-Fiqh al-Islam Wa Adillatuhu, dan Al-Majmu' Sharah Al-Muhadhdhab*. Sedangkan analisis datanya dilakukan dengan mengklasifikasikan data-data yang diperoleh kemudian divalidasi dengan membandingkan dan mencocokkan data dari berbagai hasil metode observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian disimpulkan. Penelitian menyimpulkan praktik joki game online ini bisa dilakukan dengan memesan melalui akun social media atau website agensi joki yang diinginkan, dengan memilih jasa joki sesuai dengan kebutuhan dan diakhiri dengan transaksi pembayaran melalui digital. Pada dasarnya setiap transaksi adalah saling rela satu sama lain, dalam kasus praktik joki game mobile legends di Desa Sirnagalih sudah sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam akad ijarah. Hal ini didasarkan pada terpenuhinya seluruh unsur dan rukun akad ijarah, yaitu adanya dua pihak yang berakad (*'aqidain*), objek akad yang jelas (*ma'jur 'alaih*), upah yang disepakati (*ujrah*), dan ijab kabul yang dilakukan secara digital.

Kata Kunci : Akad Ijarah, Joki, Mobile Legends, Sirnagalih, Cianjur.

Problematics of Ijarah Contracts in Mobile Legends Boosting Services in Sirnagalih Village Cilaku Cianjur

Abstract

The rapid development of technology and the internet has driven the widespread growth of online games such as Mobile Legends, which not only serve as entertainment but also give rise to economic practices in the form of boosting (joki) services. This practice raises issues in Islamic law, particularly regarding the clarity of contracts and their conformity with the principles of *ijarah*, thus requiring analysis from the perspective of *fiqh*

muamalah. This study aims to examine the practice of Mobile Legends boosting services, and analyze the application of *ijarah* contracts in such practices. The research method used is descriptive with a qualitative approach. Data collection techniques include observation and interviews, complemented by document studies of classical Islamic jurisprudence texts such as *Fath al-Qarib*, *Al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*, and *Al-Majmu' Sharh al-Muhadhdhab*. Data analysis is conducted by classifying the collected data, validating it through comparison and cross-checking from observation, interviews, and documentation, and then drawing conclusions. The findings indicate that boosting services in online games are conducted through orders placed via social media accounts or agency websites, by selecting services according to user needs and completing transactions through digital payments. In principle, these transactions are based on mutual consent between the parties. In the case of Mobile Legends boosting practices in Sirnagalih Village, the activities are in accordance with the provisions of the *ijarah* contract. This is evidenced by the fulfillment of all essential elements and pillars of *ijarah*, namely the existence of contracting parties (*'aqidain*), a clearly defined object (*ma'jur 'alaih*), agreed wages (*ujrah*), and offer and acceptance (*ijab qabul*) conducted digitally.

Keywords : Ijarah Contract, Boosting (Joki), Mobile Legends, Sirnagalih, Cianjur.

Pendahuluan

Game online semakin populer di Indonesia, terutama di kalangan anak-anak dan remaja, baik di perkotaan maupun pedesaan, seiring perkembangan teknologi komputer dan jaringan. Salah satunya adalah Mobile Legends, game strategi 5v5 yang dapat dimainkan gratis oleh siapa saja di dunia. Game ini memungkinkan interaksi antar pemain untuk menyusun strategi dan memenangkan permainan, dengan syarat memiliki koneksi internet dan akun permainan.¹

Game ini memiliki tingkatan level, yaitu Warrior, Elite, Grandmaster, Epic, Legend, Mythic, Glory, dan Immortal. Popularitas game online yang kini menjadi tren global turut mendorong pesatnya perkembangan dunia gaming dan internet, termasuk di Indonesia.²

Para gamer umumnya bermain tidak hanya untuk hiburan, tetapi juga untuk kesenangan, menghilangkan stres, dan mencari pengakuan sosial. Dari situ muncul peluang mencari keuntungan, salah satunya melalui jasa joki untuk meningkatkan

¹Siregar, M. I. E. “*Analisa Hukum Islam Tentang Jual Beli Senjata pada Game Online Jenis Player Unknow's Battleground Mobile (PUBG) Di Kota Padangsidempuan*”, Desertasi Doktor, (IAIN Padangsidempuan, 2019). h. 8

²Nasution, Muh. Yasir ,et al, ”*Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground* “,(tesis Sarjana Hukum, IAIN Batusangkar,2022). h.57-58

peringkat game. Meskipun pemain profesional bisa berkarier di esports, sebagian lebih memilih menjadi joki karena dianggap lebih menguntungkan.³

Praktik joki game online di Desa Sirnagalih, Cilaku, Cianjur, dilakukan oleh pemain Mobile Legends yang ahli dan terampil. Mereka menawarkan jasa peningkatan peringkat kepada pemain lain dengan tarif dari puluhan ribu hingga jutaan rupiah. Mayoritas pelaku adalah remaja yang memiliki kemampuan tinggi dan pengalaman dalam berbagai kompetisi, sehingga memanfaatkan keahlian tersebut untuk memperoleh penghasilan.

Mobile Legends sebagai game 5v5 populer di Indonesia memiliki sekitar 30 juta pemain aktif per bulan. Banyak remaja menggunakan jasa joki untuk mencapai rank tinggi seperti Mythic dengan tarif Rp100.000 hingga Rp1.000.000. Namun, transaksi yang umumnya tanpa perjanjian tertulis berpotensi menimbulkan konflik, sehingga menjadi fenomena muamalah kontemporer yang belum sepenuhnya terakomodasi dalam hukum Islam konvensional.

Dalam bermuamalah, harus memperhatikan asas-asas seperti ilahiah, kebebasan, persamaan, keadilan, kerelaan, kejujuran, serta tertulis dan kesaksian. Sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan, manusia memenuhi kebutuhan salah satunya melalui akad sewa-menyewa (ijarah),⁴ tetapi joki game justru sering mengabaikan hal ini.

Kajian fikih muamalah klasik seperti *Al-Ijarah* Wahbah Al-Zuhaili masih berfokus pada sewa barang atau jasa fisik dan belum membahas jasa digital seperti joki game. Penelitian sebelumnya juga lebih menyoroti jual beli item game, bukan jasa keterampilan pemain. Akibatnya, belum ada pedoman jelas mengenai kesesuaian praktik joki game dengan rukun ijarah, terutama terkait kejelasan objek akad dan keadilan upah.

Berdasarkan permasalahan yang telah penulis uraikan di atas, maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai transaksi penjualan jasa tersebut dengan menyoroti apakah praktik jual beli tersebut sesuai dengan ketentuan fikih muamalah. Oleh karena itu tujuan penelitian ini untuk mengetahui praktik jasa joki mobile legends di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur dan untuk mengetahui analisis akad

³Cahyani, A. R, “*Tinjauan hukum Islam mengenai praktik transaksi game online Mobile Legends*”, Desertasi Doktor, (Semarang, UIN Walisongo, 2019) h. 13

⁴M Yazid Afandi, “*Fiqh Muamalah dan Implementasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah*” (Logung Pustaka: Yogyakarta, 2009), h. 179.

ijarah terhadap praktik Joki Game Online Mobile Legends di Desa Sirnagalih Kecamatan Cilaku Kabupaten Cianjur.

Literatur Review

Terdapat sejumlah penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian saat ini. Di antaranya adalah penelitian yang dilakukan oleh :

1. Salsabila Firdausi, yang mengkaji tentang penyelesaian wanprestasi dalam praktik sewa joki game seperti PUBG Mobile dapat dilakukan secara efektif dan sah melalui jalur non-litigasi, selama memenuhi ketentuan hukum positif dan syariah. Cara ini sejalan dengan prinsip *al-shulh* (perdamaian) dalam Islam yang dianjurkan untuk menjaga hubungan baik antara para pihak. Perbedaannya, penelitian Salsabila Firdausi membahas penyelesaian wanprestasi melalui jalur non-litigasi dalam praktik sewa joki game PUBG Mobile, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada analisis akad ijarah terhadap praktik joki game Mobile Legends.⁵
2. Mahrus Ali yang mengkaji tentang praktik jasa joki dalam game Mobile Legends dapat dianggap sah menurut hukum Islam jika sesuai dengan prinsip akad ju'alah dan ketentuan Fatwa DSN No. 62. Namun, harus memenuhi syarat seperti kejelasan objek, imbalan, serta kerelaan kedua pihak, dan pemberian upah di awal tidak sesuai dengan prinsip ju'alah. Perbedaannya, penelitian Mahrus Ali membahas akad ju'alah dalam transaksi jasa joki rank game Mobile Legends, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada analisis akad ijarah terhadap praktik joki game Mobile Legends.⁶
3. Nurul Aulia Akhsanti⁷, yang mengkaji tentang praktik sewa-menyewa akun Go-Jek di Kecamatan Mijen, Kota Semarang, sah secara hukum Islam karena memenuhi rukun dan syarat akad ijarah. Namun, praktik tersebut mengandung unsur fasid karena melanggar ketentuan perusahaan, sehingga berpotensi menimbulkan kerugian dan sanksi bagi pihak yang terlibat. Akibat hukumnya mencakup pemenuhan hak dan kewajiban para pihak serta risiko kerugian bagi penyewa dan pemilik akun.

⁵Salsabila Firdausi, "Penyelesaian Wanprestasi Dengan Cara Non Litigasi Dalam Sewa Menyewa Joki Game Pubg Mobile Perspektif Hukum Islam" (Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2023).

⁶Mahrus Ali, "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn No 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah", (Skripsi, IAIN Jember, 2020)

⁷Nurul Aulia Akhsanti, "Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Sewa Menyewa Akun Ojek Online", (Skripsi, UIN Walisongo, Semarang, 2022).

Perbedaannya, penelitian Nurul Aulia Akhsanti membahas tinjauan hukum Islam terhadap praktik sewa-menyewa akun ojek online, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada analisis akad ijarah terhadap praktik joki game Mobile Legends.

4. Muhammad Syarifuddin, yang mengkaji analisis hukum Islam terhadap praktik jasa top up game Mobile Legends, khususnya terkait keabsahan dan kesesuaiannya dengan akad dalam fikih muamalah. Perbedaannya, penelitian Muhammad Syarifuddin membahas hukum muamalah pada praktik jasa top up game Mobile Legends, sedangkan penelitian saat ini berfokus pada analisis akad ijarah terhadap praktik joki game Mobile Legends.⁸

Metode Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif, karena peneliti ingin menekankan kepada interpretasi dari penulis berdasarkan teori-teori yang ada. Tipe penelitian yang digunakan dalam studi ini adalah penelitian lapangan (*field research*), di mana penelitian dilakukan dengan cermat terhadap subjek dan objek yang diteliti, yaitu praktik joki dalam permainan *Mobile Legend*.

Sumber data primer dalam penelitian dikumpulkan baik melalui pertanyaan tertulis, melalui kuesioner maupun melalui komunikasi lisan dengan menggunakan wawancara. Ditambah dengan referensi utama kitab *Fath al-Qarib*, *Al-Fiqh al-Islam Wa Adillatuhu*, dan *Al-Majmu' Sharah Al-Muhaddzab*. Adapun data sekundernya berupa buku, peraturan perundang-undangan, jurnal, dan artikel yang mendukung penelitian.

Cara yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dalam penelitian ini adalah 1) Wawancara terhadap beberapa informan yang bersangkutan, yaitu Pihak Penjoki, Pengguna Jasa Joki, serta Pakar Fiqih Setempat, 2) Observasi secara terbuka dan langsung di lokasi kegiatan Praktik Joki Game Mobile Legend di Desa Sirnagalih, Kecamatan Cilaku, Kabupaten Cianjur Dengan menggunakan metode pengamatan ini, peneliti dapat mencatat secara langsung tentang praktik penyewaan Joki dan juga mengajukan pertanyaan mengenai alasan di balik praktik penyewaan tersebut, 3) Dokumentasi mencari informasi terkait catatan buku, dokumen, foto, dan materi lain yang dapat mendukung penelitian ini.

⁸Syarifudin, Muhammad. “*Analisis Hukum Islam terhadap Praktik Jasa Top Up Game Online Mobile Legends*”, (Skripsi, Universitas Islam Negeri Datokarama Palu, 2023).

Analisis data yang digunakannya adalah dengan pendekatan deduktif, dimulai dari dalil-dalil umum kemudian diteliti untuk mendapatkan kesimpulan yang lebih khusus. Dalam penelitian ini, data yang telah dikumpulkan oleh peneliti dianalisis dengan menggunakan teori *akad ijarah* (sewa menyewa), setelah itu peneliti bisa menarik kesimpulan.

Validitas datanya mencakup kredibilitas, transferabilitas, dependabilitas, dan konfirmabilitas. Kredibilitasnya, peneliti membandingkan informasi dari berbagai pihak seperti penjoki, pengguna jasa dan pakar fiqih. Transferabilitasnya, peneliti berupaya menjelaskan jenis game, mekanisme atau cara kerja joki, dan sistem pembayaran yang sudah terlegitimasi oleh masyarakat Indonesia. Dependabilitasnya, peneliti mendokumentasikan proses penelitian secara rinci, termasuk prosedur wawancara, serta pedoman pertanyaan. Konfirmabilitasnya, peneliti menjaga objektivitas dengan menyertakan kutipan langsung dari informan, serta mencatat refleksi pribadi secara terpisah dari analisis data.

Hasil dan Pembahasan

Praktik Jasa Joki Game Mobile Legends di Desa Sirnagalih

Setelah melihat dari gambaran perkembangan secara umum diatas jasa joki yang berkembang pesat dari tahun ke tahun, tak dapat dipungkiri bahwa pekerjaan jasa joki ini memang sudah tersebar luas sampai pelosok desa seperti salah satunya Desa Sirnagalih, kecamatan Ciluku, kabupaten Cianjur, Jawa Barat yang menjadi lokasi penulisan penulis, namun sayangnya setelah observasi lapangan secara langsung ke beberapa bagian di desa sirnagalih, belum ada agensi jasa joki secara formal dimiliki oleh warga desa Sirnagalih, dan agensi ini sistemnya kurang lebih seperti bandar dengan sistem penjokian yang tidak jauh beda dengan joki lainnya, mereka tidak sendirian mengerjakan semua pesanan joki ini, mereka menyebarkan pesanan kepada joki yang bekerja untuk mereka. Adapun pembagian hasil biasanya sesuai dengan aturan antara penjoki dengan agensinya.

Akan tetapi alih-alih fokus mencari (*owner*) pemilik jasa joki, ternyata tidak sedikit pemuda yang menjadi bagian dari agensi joki formal yang reputasinya sudah tersebar luas, yaitu dengan menjadi pekerja joki (*worker*) di agensi tersebut salah satu contohnya pemuda bernama Rivan selaku worker dari akun @joki_bosku, dan Fauzi selaku worker dari akun @cuwannstore.official, maka penulis berniat mendalami mekanisme dan prosedur tentang praktek jasa joki ini melalui (*worker*) pekerja joki sebagai salah satu

pelaku joki meskipun terdapat batasan yang memang responden tersebut bukan pemilik secara langsung namun untuk prosedur pelaksanaan itu memang bukan menjadi rahasia agensi karena sudah menjadi hal umum diketahui di kalangan para pekerja joki. Hal ini juga sesuai dengan apa yang diungkapkan oleh Rivan selaku (*worker*) joki dari akun @joki_bosku :

“ya memang kami pun sebagai worker mengetahui prosedur pelaksanaan joki dari awal sampai akhir”⁹

Pendapat serupa juga disampaikan Fauzi selaku (*worker*) joki dari akun @cuwannstore.official :

“memang prosedur pelaksanaan rata-rata (*worker*) penjoki mengetahuinya, namun perlu diingat bahwa tidak segala prosedur menjadi umum untuk diketahui”.¹⁰

Maka dari itu, penulisan tetap bisa dilanjutkan meskipun narasumber pihak penjoki bukan dari pemilik agensi langsung namun tetap bukan menjadi hambatan dikarenakan unsur-unsur penulisan tetap ada sebagaimana mestinya. Namun, sayangnya pekerja joki yang ditemui penulis tidak mengetahui syarat dan rukun, maupun akad ijarah itu sendiri, hal ini berdasarkan isi wawancara dengan rivan penjoki @joki_bosku :

“maaf, saya sendiri kurang tahu apa itu ijarah, namun saya berani jamin seluruh prosedur kami tidak ada yang melanggar hukum”.¹¹

Hal ini serupa dengan wawancara bersama fauzi selaku penjoki @cuwannstore.official :

“aduh, saya kurang mengerti tentang hal itu, mau itu rukun ataupun syaratnya, namun menurut saya ini tidak ada yang melanggar hukum”.¹²

Untuk memudahkan kita dalam mengamati praktik jasa joki, berikut merupakan gambaran beberapa contoh praktik jasa yang dilakukan pada @joki_bosku :

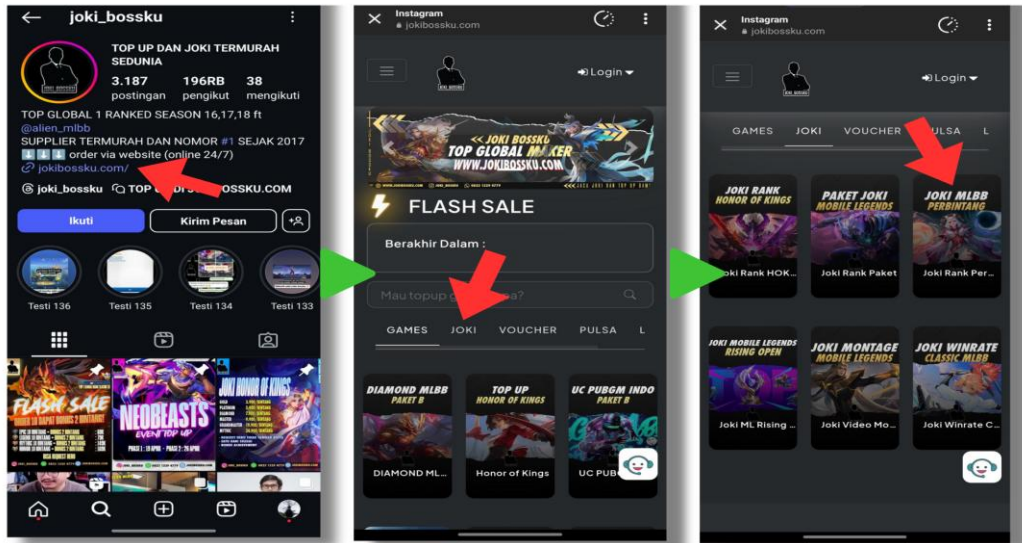
⁹ Rivan, Penjoki @Joki_Bosku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

¹⁰ Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

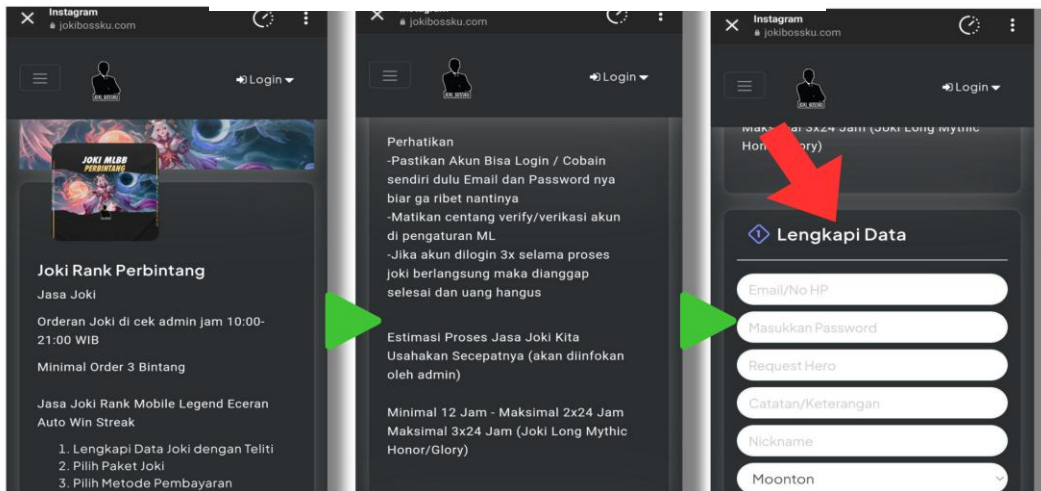
¹¹ Rivan, Penjoki @Joki_Bosku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

¹² Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

Gambar 1.1. Memilih Menu Joki

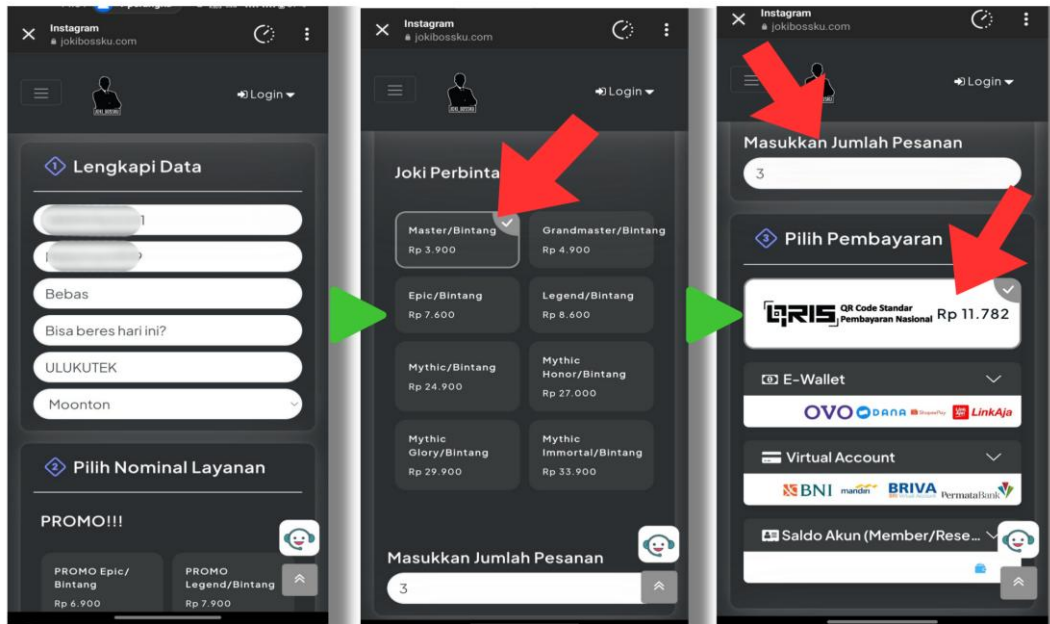


Gambar 1.2. Aturan dan Pemasukan data

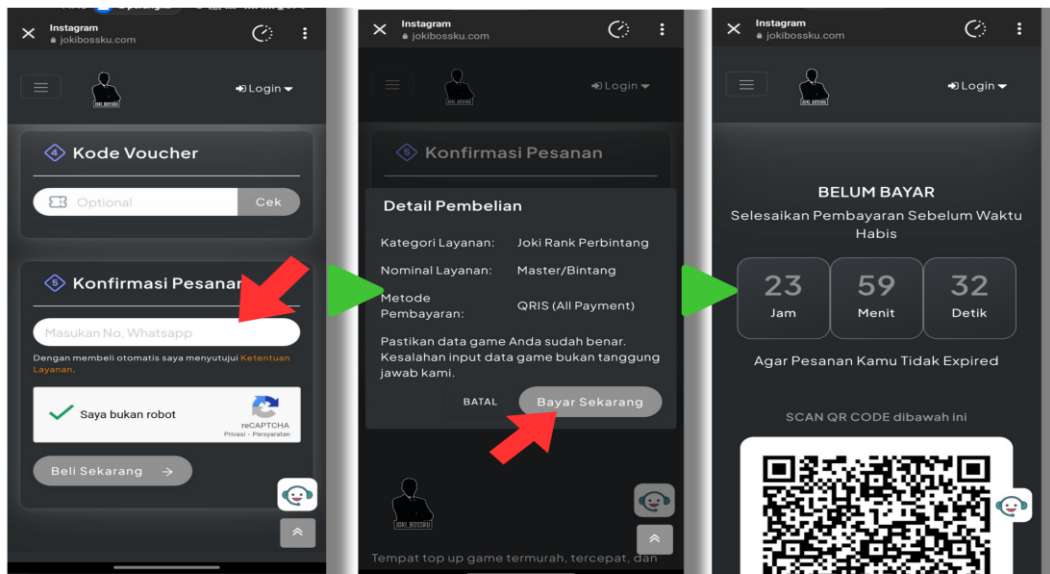


Sumber : Instagram @Joki_bosku

Gambar 1.3. Pemilihan Kategori Joki dan Opsi Pembayaran

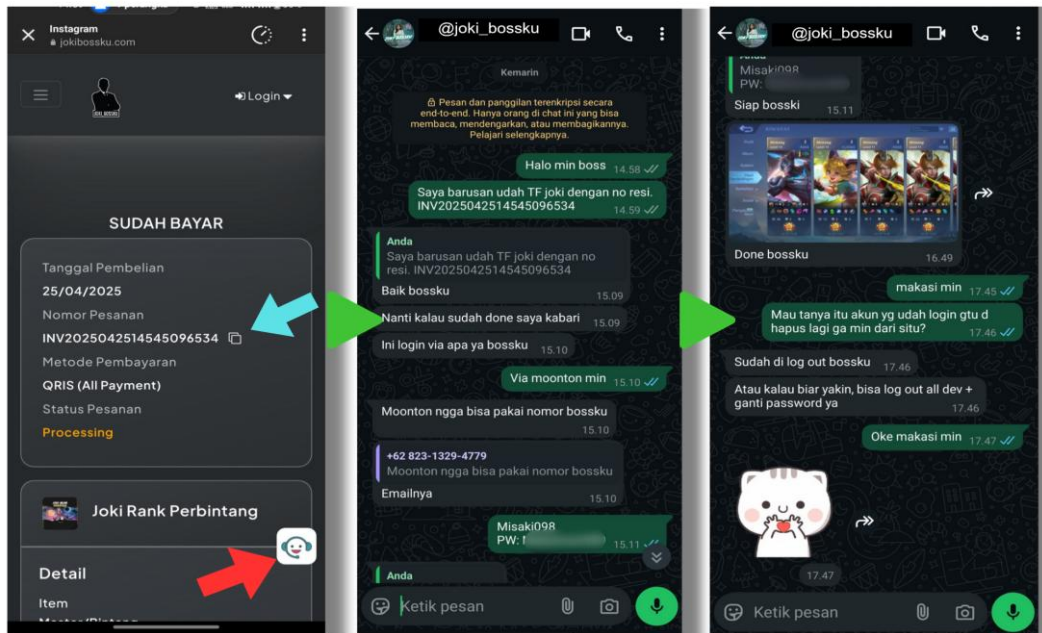


Gambar 1.4. Konfirmasi Pesanan dan Transaksi Pembayaran



Sumber : Instagram @Joki_bosku

Gambar 1.5. Pemberitahuan Pihak Penjoki dan selesainya Akad



Sumber : Instagram @Joki_bosku

Gambar-Gambar diatas merupakan praktik jasa joki *game mobile legend* yang dilakukan pada salah satu agensi penyedia jasa joki dari narasumber Rivan *worker* (Pekerja joki) tepatnya dari instagram @joki_bosku, dan bisa diketahui bahwa semua prosedur menggunakan digital dari awal pemesanan

Terdapat dua faktor individu penyebab joki Mobile Legends terjadi, yaitu faktor pembeli jasa joki dan faktor penjoki.

Pertama, Faktor Pembeli Jasa Joki adalah :

1. Tidak Mencapai Target. Hubungan antar gamer dalam permainan online seperti Mobile Legends dapat memengaruhi pandangan diri dan rasa percaya diri. Pemain yang tertinggal dalam level atau peringkat cenderung merasa kurang percaya diri dan mencari cara untuk meningkatkannya, termasuk menggunakan jasa joki. Hal ini sering dipicu oleh rasa frustrasi saat gagal mencapai target sebelum pergantian musim, karena peringkat akan kembali menurun. Pernyataan ini sesuai dengan isi wawancara dengan Yasir selaku pengguna jasa joki :

“punya catatan *rank* glory itu menurut saya sebuah kebanggan karena tidak semua pemain bisa mencapai *rank* tinggi seperti itu, dan itu bisa menjadikan ciri bahwa kemampuan kita diatas rata-rata pemain pada umumnya ”.¹³

2. Tidak Memiliki Waktu. Pemain dengan waktu luang lebih banyak cenderung memiliki keterampilan lebih baik karena lebih sering berlatih dan memahami strategi, sedangkan keterbatasan waktu menjadi kendala utama dalam bermain Mobile Legends. Hal ini sesuai dengan ungkapan dari Yasir selaku pengguna jasa joki :

“di sela-sela kesibukan bekerja sulit sekali saya punya waktu bermain game, namun karena mungkin sudah menjadi hobi jadi ada beberapa event yang tidak bisa saya tinggalkan begitu saja ”.¹⁴

Hal ini wajar terjadi karena banyak pemain yang memiliki tanggung jawab lain seperti sekolah, berdagang, atau bekerja di kantor yang tidak bisa ditinggalkan. Keterbatasan waktu ini menjadi tantangan bagi para pemain dalam meningkatkan kemampuan dan mencapai tujuan tertentu dalam permainan.

3. Tingkat Kesulitan Game Mobile Legends. Keberhasilan dalam Mobile Legends sangat ditentukan oleh kerja sama tim. Tim yang kompak dan saling mendukung memiliki peluang lebih besar untuk menang, karena setiap anggota memiliki peran yang harus dijalankan demi mencapai tujuan bersama dalam permainan yang kompetitif. Hal ini sesuai dengan ungkapan syamsul dalam wawancara selaku pengguna jasa joki:

“Kalo main solo itu susahnya minta ampun, karena main dengan *player* random jadi gak ada kerja sama tim, beda cerita kalo main bareng sama temen”.¹⁵

Berdasarkan pernyataan di atas, kerjasama tim sangat penting untuk mencapai kemenangan, sehingga diperlukan tim yang seimbang. Dan pemain yang bermain sendiri sulit untuk mendapat kerja sama tim yang jika bermain dengan pemain acak dari game. Hanya saja, masalah yang dihadapi mayoritas pemain adalah sulitnya mencari tim yang bisa diajak untuk bekerja sama, baik dari komunikasi, komposisi,

¹³Yasir, Pengguna Jasa Joki, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 16.35 WIB.

¹⁴Yasir, Pengguna Jasa Joki, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 16.35 WIB.

¹⁵Syamsul, Pengguna Jasa Joki, Kp. Cibirong tengah, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 10 April 2025, Pukul 15.40 WIB

strategi dan lain sebagainya, terutama pemain yang bermain sendiri (solo), berdua (duo) atau bahkan bertiga (trio).

4. Kekalahan berturut-turut. Memiliki catatan kemenangan beruntun (win streak) menjadi impian banyak pemain Mobile Legends karena memberi kebanggaan dan meningkatkan kepercayaan diri, serta dianggap sebagai bukti kemampuan yang lebih tinggi dibanding pemain pada umumnya. Begitulah apa yang dirasakan Syamsul akhir-akhir ini dalam bermain game mobile legends sesuai dalam wawancaranya selaku pengguna jasa joki :

“akhir-akhir ini main solo bikin mumet karena itu saya suka susah sekali menang, perbandingannya bisa jadi 1 banding 5, menangnya sekali kalahnya bisa ampe lima kali, makanya saya pakai jasa joki biar mempercepat peringkat saya”.¹⁶

Catatan kekalahan beruntun (lose streak) sering dianggap memalukan karena dapat dilihat oleh pemain lain, sehingga sebagian pemain memilih menggunakan jasa joki Mobile Legends untuk mengubahnya menjadi kemenangan beruntun (win streak).

Kedua, Faktor Dari Penjoki. Terdapat beberapa faktor dari penjoki Mobile Legends, yaitu sebagai berikut :

1. Sulitnya Masuk Tim Professional. Menjadi bagian dari industri esports merupakan cita-cita banyak pemain Mobile Legends, termasuk para joki, karena menawarkan pengalaman kompetisi bergengsi. Namun, untuk meraih kesuksesan di bidang ini diperlukan kerja keras, komitmen, dan keterampilan tinggi agar mampu bersaing secara profesional. Dalam wawancara ungkapan Fauzi yang sesuai dalam hal ini :

“Sebenarnya impian saya adalah bisa masuk tim *E-sport* (olimpiade olahraga elektronik), namun nampaknya persaingan untuk masuk kedalam tim para profesional memanglah berat, banyak saingan yang lebih jago dan tekanannya pun berbeda ketika sedang bermain *rank*”¹⁷

Selain itu, aspek psikologis dan fisik juga memiliki peran yang signifikan dalam mencapai pencapaian yang luar biasa. Demikian pula, tantangannya ketika mengikuti uji coba untuk bergabung dengan tim profesional, di mana calon pemain

¹⁶Syamsul, Pengguna Jasa Joki, Kp. Cibinong tengah, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 10 April 2025, Pukul 15.40 WIB

¹⁷Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

profesional harus saling bersaing dan menunjukkan kemampuan terbaiknya untuk bisa bergabung dengan tim tersebut.

2. Penghasilan Sampingan. Para joki Mobile Legends memiliki keterampilan tinggi yang memungkinkan mereka mengubah hobi bermain game menjadi sumber penghasilan, bahkan bisa melebihi upah minimum di daerahnya. Sesuai dengan ungkapan rivan dalam wawancara selaku penjoki @joki_bossku :

“pekerjaan ini lumayan sebagai sampingan dan jika dihitungkan bisa sampai Rp. 1.500.000 per bulan belum ditambah bonus jika kita melakukan pengerjaan joki lebih cepat dari biasanya”¹⁸

Hal serupa juga diungkapkan oleh fauzi selaku penjoki @cuwannstore.official:

“Karena sekarang nyari kerja di lapangan susah ya, untungnya jadi joki juga penghasilannya juga cukup besar menurut saya bahkan bisa melebihi mereka yang kerja pada umumnya ya”¹⁹

3. Ajakan Teman. Ajakan dari teman menjadi salah satu faktor pendorong seseorang terlibat dalam joki Mobile Legends, karena adanya kepercayaan. Banyak penjoki bergabung melalui rekomendasi teman yang sudah lebih dulu terlibat, bukan langsung dari penyedia jasa. Hal ini berkaitan dengan ungkapan Rivan dalam wawancara selaku penjoki @joki_bossku :

“Awalnya saya bisa bergabung ke agensi joki karena dari rekomendasi temen yang kebetulan punya kenalan di agensi tersebut, lalu di DM (*Direct Message*) lewat instagram, terus saya terima tawaran itu”.²⁰

Hal serupa juga diucapkan oleh fauzi selaku penjoki @cuwannstore.official dalam isi wawancara :

“saya ikut gabung ke agensi tuh dari temen yang memang dia juga kerja jadi joki disana”²¹

Berdasar pernyataan diatas, ajakan dari teman juga bisa menjadi salah satu bentuk kerjasama antara individu dalam mencapai tujuan bersama. Dalam dunia penjoki Mobile Legends, kerjasama antar penjoki dapat meningkatkan kinerja dan

¹⁸Rivan, Penjoki @Joki_Bossku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

¹⁹Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

²⁰Rivan, Penjoki @Joki_Bossku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

²¹Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

hasil dalam menjalankan tugas joki. Dengan adanya undangan dari rekan-rekan, penjoki dapat saling memberikan dukungan dan bekerja bersama untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Terdapat beberapa wanprestasi yang ditemukan oleh penulis dalam praktik jasa joki ini, di bawah ini temuan wanprestasi sebagai berikut :

1. Wanprestasi dari pihak penjoki. Berikut salah satu perilaku wanprestasi yang ditemukan berdasar penulis temukan, yaitu tidak tercapainya Target Pesanan. Sesuai dengan isi wawancara dengan rivan selaku penjoki @joki_Bossku :

“memang kami juga pernah melakukan hal melanggarnya kesepakatan, yaitu seperti ngga nyampe nya target pesanan dari pemenuhan bintangnya”²²

Hal serupa juga diungkapkan oleh fauzi selaku penjoki @cuwannstore.official:

“kadang juga terjadi nih, pesanan joki yang bintangnya gak terpenuhi, tapi itu bukan disengaja gak dipenuhin tapi kewalahan banyak pesanan”²³

Penjoki sering menghadapi tantangan berupa banyaknya pesanan dengan tingkat kesulitan tinggi, seperti menaikkan rank dari level bawah ke tingkat atas dalam waktu singkat. Hal ini sulit dipenuhi, terutama karena mereka biasanya mengerjakan lebih dari satu akun dalam sehari. Hal ini diperkuat dalam isi wawancara dengan ungkapan rivan dari pihak penjoki @joki_bossku :

“pernah dalam satu hari terdapat pesanan per paket dalam jumlah banyak, meski kami main berlima tetap saja jika pesanan yang banyak kami pun agak kewalahan untuk menyelesaikan pesanan-pesanan tersebut, dan sebagai permintaan maaf kami menawarkan pengembalian uang dari jumlah bintang yang belum atau diganti dengan bintang yang lebih banyak sesuai kesepakatan dengan pelanggan.”²⁴

Berdasarkan hal tersebut, penanggulangan wanprestasi oleh penjoki biasanya dilakukan melalui pengembalian uang sesuai jumlah bintang yang tidak tercapai atau pemberian tambahan bintang sebagai kompensasi berdasarkan kesepakatan. Dalam beberapa kasus, pelanggan juga memberikan kelonggaran waktu tanpa menuntut keuntungan tambahan hingga pesanan dapat diselesaikan.

²²Rivan, Penjoki @Joki_Bossku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

²³Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

²⁴Rivan, Penjoki @Joki_Bossku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

2. Wanprestasi Dari Pembeli Jasa Joki. Salah satu bentuk wanprestasi dari pembeli jasa joki adalah melakukan login saat proses joki berlangsung. Hal ini merugikan penjoki karena dapat menyebabkan gangguan seperti lag atau bahkan keluar dari permainan, sehingga pengerjaan tidak berjalan optimal. Sesuai dengan ungkapan fauzi untuk hal tersebut selaku penjoki dari @cuwannstore.official :

“terkadang ada pelanggan yang suka login pas waktu men-joki dan itu membuat penjoki merasa keberatan jika itu dilakukan terus-terusan, padahal sebelum memesan sudah ada aturan tertera”.²⁵

Berdasarkan hal tersebut, jika pelanggan melakukan login saat proses joki berlangsung, maka dikenakan sanksi berupa pengerjaan dianggap selesai meskipun belum tuntas, dan pembayaran yang telah dilakukan tidak dapat dikembalikan. Ketentuan ini umumnya telah disepakati di awal, sehingga menjadi konsekuensi bagi pelanggan yang melakukan wanprestasi.

Secara umum, mekanisme praktik joki Mobile Legends memiliki prosedur yang sama. Demikian pula pada akun @cuwannstore.official, yang menerapkan alur serupa, namun perbedaannya terletak pada tarif harga yang ditetapkan. Hal ini serupa dengan ungkapan dari fauzi selaku penjoki dari akun @cuwannstore.official :

“ya pada dasarnya prosedur dan mekanisme untuk jasa joki ini semua sama saja pada umumnya, dan yang membedakan untuk tiap toko atau agensi joki itu dari harga mungkin”²⁶

Berdasar pernyataan di atas, tarif harga untuk tiap agensi joki berbeda-beda dikarenakan waktu sekarang ini sudah maraknya jasa joki yang bertebaran yang harga merupakan salah satu daya saing dalam kemajuan usaha untuk masing-masing agensi.

Perlu diingat bahwa para penjoki yang bekerja di agensi tidak menerima pengerjaan jasa joki diluar pesanan dari admin, dengan mendasar pada ungkapan rivan dalam hal ini selaku penjoki @joki_bosku:

“kami tidak menerima pesanan diluar agensi karena itu sudah ditetapkan dalam aturan SOP agensi kami, jika melakukannya akan dapat pelanggaran dari sana”.²⁷

²⁵Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

²⁶Fauzi, Penjoki @cuwannstore.official, Kp. Ciajag, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 11 April 2025, Pukul 17.26 WIB.

²⁷Rivan, Penjoki @Joki_Bosku, Kp. Ciranji, *Wawancara Pribadi*, Cianjur, 20 April 2025, Pukul 19.35 WIB.

Jadi, prosedur nya harus melalui aplikasi instagram dan *website* yang sudah disediakan yang nanti dikonfirmasi oleh admin dari agensi joki tersebut, dan diluar dari itu pesanan pelanggan tidak akan diproses.

Praktik akad yang dilakukan pada salah satu akun joki yaitu pada akun instagram @joki_bosku, dimulai ketika kita melihat bio dari instagram akun tersebut, lalu dalam bio akun tersebut sudah tertera tautan *website* dari @joki_bosku, nanti kita akan dialihkan secara otomatis ke *website* penjoki jika kita meng-klik tautan yang disediakan, dalam *website* itu tersedia beberapa menu dimulai dari *top up diamond*, joki, *voucher game*, dan pulsa elektronik.

Kemudian kita pilih joki, dan terdapat beberapa kategori joki yang muncul seperti paket *joki*, joki per bintang, joki *classic*, joki *montage* (salah satu perilaku dalam game untuk mengeliminasi lawan dengan gaya permainan yang sulit dilakukan oleh pemain amatir), joki *rising open* (turnamen mingguan yang diadakan pihak moonton dengan berbagai hadiah yang menggiurkan pemain), juga selain joki *mobile legends* @joki_bosku juga menyediakan jasa joki untuk game *Honor of Kings*.

Kesepakatan bermula dari sejak klien memahami dan menyetujui tarif harga dan aturan yang telah ditetapkan oleh pihak penjoki yang biasanya sudah tertera didalam *website* saat kita meng-klik menu dan penulis memilih menu joki per bintang, dimana disitu tertulis keterangan bahwa minimal mengorder 3 bintang untuk setiap joki dikarenakan agar pihak penjoki tidak tanggung dalam masa pengerjaan.

Ada beberapa aturan penting yang harus diperhatikan saat melakukan order yakni melengkapi kolom data yang sudah disediakan pihak penjoki dan kolom tersebut meminta data sebagai berikut :

- a. memasukan email/No. HP
- b. memasukkan *password* akun game penyewa joki
- c. memasukkan nama hero yang ingin dimainkan saat akun di joki
- d. catatan bagi si penjoki selama akun dipegang oleh pihak penjoki, contohnya “ tolong jangan mengutak atik *emblem* (persiapan elemen sebelum pertandingan) atau membelikan *battle point*-nya(alat tukar untuk membeli perlengkapan di dalam game semisal hero dan sebagainya).
- e. memasukan nama akun game penyewa

- f. memilih opsi *login* bagi penjoki (*via google, VK, facebook, Moonton*) perlu diketahui bahwa penyewa sudah mengaitkan akun game-nya ke salah satu opsi tersebut supaya bisa dialih tangankan dari penyewa ke penjoki .

Dan perlu diperhatikan bahwa akun yang akan di joki sudah mencapai level 8 dan sudah bisa memasuki mode *ranked*, Sebagaimana kita ketahui tujuan utama dari praktek joki ini adalah menaikan level (*ranked*) akun dari pemesan joki, dalam game mobile legend seseoprang baru bisa memainkan mode *ranked*. Supaya jasa joki berjalan lancar dan cepat, selama pengerjaan pemilik akun tidak diperkanankan untuk *log in*. Pemesan cukup menunggu penjoki menyelesaikan pekerjaanya dan mendapat konfirmasi dari penjoki.

Juga perlu diingat, peningkatan peringkat dalam mode *rank* ini, penjoki memasang tarif harga dari *tier master* (peringkat terbawah dalam game) hingga *tier immortal* (peringkat *rank* tertinggi dalam game) yang mana harga-harga ini tidak bisa ditawarkan dengan harga yang lebih rendah, setelah memilih peringkat yang sesuai dalam game, pilih jumlah pesanan dimulai minimal order 3 pesanan mengingat aturan yang ditetapkan oleh pihak penjoki diatas. Kemudian, pilih opsi pembayaran terdapat beberapa opsi seperti *QRIS, E-Wallet, Virtual Account*. Lalu pada kolom “KONFIRMASI PESANAN” diharuskan memasukkan Nomor *Whatsapp* Anda, agar pihak penjoki bisa mengabari anda jika pengerjaan penjokian nya telah selesai. Dan juga bisa menghubungi jikalau ada kendala dalam pengerjaan.

Setelah *melakukan* pembayaran, anda cek kembali *website* pihak penjoki lalu hubungi whatsapp dari penjoki dengan memberitahukan bahwa kita telah melakukan order dengan no. Resi yang tertera ketika pemesanan dalam proses, nanti pihak penjoki akan mengkonfirmasi orderannya.

Kemudian Setelah menerima kesepakatan, maka pihak penjoki tepatnya admin, dan *admin* disini berperan seperti semacam *customer service* bagi para pelanggan dan admin ini akan mengkonfirmasi pesan kita, dengan ciri jika keterangan “BELUM BAYAR” berubah menjadi “SUDAH BAYAR” berarti pesanan kita sudah terdaftar dalam antrian di pihak penjoki.

Kemudian setelah itu, dari admin nanti akun pelanggan akan diserahkan kepada para *worker* (pekerja joki) dengan penyerahan nama akun, opsi login akun (*Facebook, VK, Moonton, Google*) serta kata sandi akun pelanggan tersebut melalui aplikasi *discord*,

supaya menjaga keprivasian data pelanggan, juga data yang di sebar di aplikasi itu hanya para staff atau pihak internal penjoki termasuk kalangan (*worker*) pekerja joki saja yang bisa masuk grup aplikasi tersebut.

Analisis Akad Ijarah terhadap Praktik Joki Game Mobile legends di Desa Sirnagalih

Akad ijarah termasuk ke dalam akad muawadah, karena di dalamnya terdapat timbal balik di antara kedua belah pihak (penyewa dan yang menyewakan).²⁸ Akad ijarah mencakup sewa-menyewa dan upah-mengupah. Jika berkaitan dengan jual beli manfaat disebut sewa-menyewa, sedangkan jika berkaitan dengan jual beli tenaga disebut upah-mengupah.²⁹

Dalam bermuamalah, kesepakatan antara dua pihak merupakan hal utama. Akad adalah hubungan antara ijab dan qabul yang dibenarkan syariat dan menimbulkan konsekuensi hukum terhadap objeknya. Hal ini sejalan dengan kaidah fikih muamalah bahwa pada dasarnya semua bentuk muamalah diperbolehkan, kecuali ada dalil yang melarangnya.³⁰

Bermuamalah merupakan aspek penting dalam kehidupan manusia yang mencakup dua sisi utama, yaitu aspek ekonomi dan syariah. Aspek ekonomi berkaitan dengan perilaku dan aktivitas ekonomi, sedangkan aspek syariah menjadi landasan dalam mengarahkan kebijakan dan praktik agar sesuai dengan ajaran Islam.

Sesuai dengan pemaparan diatas, berdasarkan analisis dan kajian teori kitab *Fath al-Qorib* Karya Syekh Muhammad Ibnu Qasim, Kitab *al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu* Juz 5 karya Syekh Wahbah Al-Zuhaili, serta dalam Kitab *Al-Majmu' Sharh Al-Muhadhdhab* Juz 9 karya Syekh Muhyidin Al-nawawi, praktik jasa joki ini bisa dikategorikan kedalam akad ijarah.

Di mana praktik ini membentuk beberapa pola yang sesuai dengan akad ijarah yang mana semua unsur praktiknya memenuhi dalam persyaratan dan rukun akad, dimulai dari transaksi sewa-menyewa jasa dimana penyedia jasa (joki) berkomitmen untuk *menaikkan*

²⁸ Enang Hidayat, *Kaidah Fikih Muamalah*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet-1, 2019, h. 52.

²⁹ Enang Hidayat. 2022. "Kaidah Fikih Upah-Mengupah Mengajarkan Al-Qur'an : Kajian Analisis Istishsan. *Jurnal Syarikah : Jurnal Ekonomi Islam* 8 (1) : 79-88.

³⁰ Lukita Fahriana, J. M. "*Penerapan al-Qawā'id al-Uṣūliyyah dan al-Qawā'id al-Fiqhiyyah dalam Kasus Riba dan Bank Syari'ah.*" (*Jurnal Indo-Islamika* 10.2 ,2020). h.2

peringkat *rank* akun *mobile legends* milik pelanggan hingga mencapai target yang telah disepakati, objek akad (ma'qud alaih) berupa manfa'at kenaikan peringkat *rank* dalam game. Upah (ujrah) ditentukan secara jelas dan dibayarkan dimuka melalui metode pembayaran elektronik seperti *QRIS*, *E-wallet*, dan sebagainya. Transaksi tersebut dalam pandangan ulama *fuqaha* sah dan boleh dilakukan karena tidak mengandung unsur *riba*, *gharar* maupun *maysir*.

Dalam menyikapi hukum praktik jasa joki ini, terdapat beberapa golongan ulama yang berpendapat bahwa akad ijarah adalah akad yang memperjual-belikan kemanfaatan, yang ada bentuk fisiknya. Maka, sesuatu yang tidak ada, tidak dapat dikategorikan dalam jual-beli.³¹ Dalam hal ini joki merupakan kategori yang menjual jasa bukan termasuk barang dan merupakan jasa yang bisa mengandung unsur spekulatif seperti jasa menaikkan peringkat *rank* dalam game, maka hal ini harus dicegah dan dilarang.

Namun pendapat itu ditentang oleh Ibnu Rusyd bahwa kemanfaatan walaupun tidak berbentuk, *dapat* dijadikan alat pembayaran menurut kebiasaan (adat).³² Dan mayoritas ulama juga memberikan pendapat yang memperbolehkan jasa ini beralasan bahwa setiap mu'amalah diperbolehkan terkecuali ada dalil yang mengharamkannya. Dalam hal ini, jasa joki memenuhi kebutuhan pelanggan yang ingin menaikkan peringkat *rank* dalam game yang mana joki ini hadir dalam bentuk jasa untuk memenuhi keinginan tersebut.

Pihak penjoki telah menerapkan tarif harga untuk beberapa kategori yang berbeda, dan hal ini menjadi jelas karena terdapat pemaparan *yang* tertera oleh pihak penjoki pada saat melakukan pemesanan. Maka dari itu, penulis dapat menyimpulkan bahwasanya dalam praktik joki ini tidak ada unsur spekulatif seperti yang disebutkan di atas.

Untuk mengetahui praktik jasa joki ini dipandang sah secara syara', maka penulis melakukan analisis lebih lanjut berdasar rukun dan syarat akad ijarah serta penyelesaian sengeketa yang sesuai syara'.

Rukun-rukun Ijarah adalah sebagai berikut :

1. *Aqidain* (dua orang yang berakad). Dalam praktik joki game mobile legends, Pihak penjoki merupakan pihak yang melakukan pekerjaan dari pesanan pelanggan untuk menaikkan peringkat yang berperan sebagai *Musta'jir* (orang yang menerima

³¹Wahbah Al-Zuhaili, "Fiqh Islam wa Adillatuhu" terjemahan Tedi Sobandi", (Jakarta : Darul Fikr, 2011), Jilid 5, h. 385

³² Syafei, Rachmat, h. 123

pekerjaan dan menerima upahnya). Sedangkan, pihak pembeli merupakan pihak yang menggunakan jasa atau tenaga orang lain untuk meningkatkan peringkat *rank*-nya yang berhak dan sah yang mana bisa disebut *Mu'jir*.

2. *Ma'jur 'alaih* (Objek akad). Dalam hal ini, akun game pelanggan yang ingin di *boost* (dinaikkan peringkatnya) menjadi ma'jur alaih (objek akad). Dan objek akad ini sudah *jelas* karena dari joki ini bisa diambil manfaat untuk menaikkan peringkat dalam game dari akun pelanggan tersebut.
3. *Ujrah (Upah)*. Sesuai dengan pemaparan sebelumnya bahwa upah yang akan diterima penjoki *akan* diterima pembayaran diawal, yang mana nilai dari upah tersebut sudah jelas tertera pada saat awal pemesanan, yang mana upah tersebut memiliki beberapa macam tarif sesuai dengan tingkat kesulitan yang diinginkan.
4. Ijab kabul dalam praktik jasa joki ditunjukkan melalui penawaran layanan yang jelas (jenis paket, target rank, dan tarif) sebagai ijab, serta persetujuan pengguna melalui pemesanan, pembayaran, dan pemberian data akun sebagai qabul. Proses ini juga dapat diperkuat melalui komunikasi di media sosial, dan yang terpenting harus dilandasi kerelaan (*ridha*) kedua belah pihak tanpa paksaan. Melafalkan akad (*Sighat*) bukanlah satu-satunya jalan yang harus dilakukan *dalam* mengadakan akad, ada beberapa cara untuk memperlihatkan kesungguhan, hal ini sesuai dengan kaidah fikih yang tercantum dalam kitab *Qawaid Al-Fiqhiyah* yakni: “Yang terpenting dalam suatu transaksi adalah niat dan makna, bukan sekedar kata-kata dan bentuk verbalnya”.³³

Para fukaha menerangkan sesuai dalam kitab *Al-Fiqh al-Islam Wa Adillatuhu* menerangkan beberapa cara yang bisa kita tempuh dalam berakad. Yaitu secara *kitabah* (tertulis), *isyarah* (Isyarat), dan *mu'athah* (jual-beli secara beri memberi tanpa ada shigah).³⁴ Serta hal ini dikuatkan dalam pemikiran Syekh Muhyidin an-nawawi dalam kitabnya *Al-Majmu' Sarah Al-Muhadzab* Juz 9: “Dan Ulama yang lebih baik dalam menyebutkan masalah ini dan menjelaskan hal diatas, maka berpendapat : Akad *mu'athah* merupakan akad yang berjalan terhadapnya sebuah kebiasaan”³⁵ “Bentuk dari jual beli *mu'athah* yang terjadi perbedaan pendapat

³³Fathurrahman Azhari, *Qawaid Fiqhiyah Mu'amalah*, (Banjarmasin: Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat Banjarmasin, 2015).

³⁴Wahbah Al-Zuhaili, h. 408

³⁵Muhyidin al-Nawawi, “*Al-Majmu' Sarah Al-Muhaddzab*”, (Beirut: Dar al-fikr, 1997), Juz 9, h. 193.

diatas adalah memberikan uang pada penjual dan pembeli mengambil barang dari penjual sebagai gantinya, dan tidak ada menyatakan atau menyatakan lafadz (ijab dan qabul) dari salah satunya, maka jika jelas- ada kerelaan diantara keduanya (pembeli dan penjual), itulah yang dinamakan jual beli mu'athah".³⁶

Berdasarkan penjelasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa akad tanpa pengucapan shigah diperbolehkan karena bisa dikategorikan kedalam shigah mu'athah yang mana akad tersebut berlaku sesuai kebiasaan dengan unsur kerelaan di kedua belah pihak meski tanpa melafadzkan shigah ijab kabul secara jelas.

Syarat-syarat ijarah adalah sebagai berikut :

1. Syarat pelaku akad dalam ijarah adalah berakal dan cakap. Menurut Hanafiyah cukup mumayyiz, sedangkan Hanabilah dan Syafi'iyah mensyaratkan baligh dan berakal (mukallaf). Dalam praktik joki, mayoritas pengguna sudah baligh dan cakap, sehingga telah memenuhi syarat pelaku akad dalam ijarah.
2. Barang harus dimiliki oleh *'aqid*. Setiap transaksi dalam praktik joki ini merupakan akun yang dimiliki pribadi yang mana ia memiliki kuasa penuh atas akun tersebut, dengan salah satu ciri dalam akad ini adalah penyerahan akun kepada penjoki dengan memberi kata sandi, yang mana *kata* sandi itu sendiri hanya diketahui oleh si pemilik akun. Maka dari itu, hal tersebut telah memenuhi syarat ijarah.
3. Adanya unsur sukarela dari kedua belah pihak. Dalam hal ini dasar saling sukarela antar kedua pihak dalam ber-mu'amalah diperkuat dalil al-Qur'an : *kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu.*"(Q.S. Al-Nisa : [4] 29)

Sesuai dalam pemaparan di atas, bahwa ketika penjoki memberikan *penawaran* dengan kategori dan tarif jasa yang telah ditentukan, serta pembeli yang menerima ketetapan dari pihak penjoki lalu mengkonfirmasi pesanan, itu merupakan indikasi bahwa kedua pihak yang berakad melakukan transaksi atas dasar sukarela, tanpa paksaan, dan menyepakati kesepakatan tersebut. Dan hal tersebut telah sesuai dengan syarat ijarah., yaitu :

- 1) *Ma'qud alaih* (objek akad) memiliki kejelasan manfaat. Sebagaimana pada pemaparan sebelumnya bahwa akun game yang menjadi *objek* akad memiliki manfaat ketika diserahkan pada penjoki, yakni untuk meningkatkan peringkat *rank*

³⁶Al-Nawawi, h. 192.

dalam game sesuai dengan keinginan pelanggan. Dengan demikian, hal tersebut telah sesuai dengan syarat ijarah,

- 2) Berakhirnya akad ijarah. Salah satu contoh berakhirnya akad ijarah adalah terpenuhinya manfaat yang diakadkan atau selesainya pekerjaan, dalam hal ini akun game pembeli telah mencapai target sesuai dengan pesanan, dan akun dikembalikan dari penjoki ke pelanggan,
- 3) Wanprestasi dalam hukum Islam dikenai sanksi berupa ganti rugi (*daman*). Dalam kasus ini, penjoki dianggap wanprestasi karena tidak mencapai target pesanan akibat banyaknya permintaan, sehingga memberikan kompensasi berupa pengembalian sebagian uang atau tambahan bintang sesuai kesepakatan. Tindakan ini sesuai dengan konsep *daman al-'aqd* sebagai bentuk tanggung jawab atas pelanggaran akad. Sementara itu, wanprestasi dari pihak pelanggan terjadi ketika melanggar kesepakatan, seperti login saat proses joki berlangsung yang merugikan penjoki. Dalam hal ini, penjoki berhak memberikan sanksi dengan menganggap pekerjaan selesai, bahkan membatalkan kontrak karena pelanggaran akad oleh pihak pembeli.

Berdasarkan penelitian, terdapat perbedaan pandangan mengenai akad joki game, ada yang menggolongkannya sebagai ju'alah karena fleksibilitas pembayaran, terutama pada praktik awal melalui WhatsApp. Namun, penulis menyimpulkan bahwa praktik saat ini lebih tepat dikategorikan sebagai akad ijarah, karena umumnya menggunakan pembayaran di awal, tarif yang jelas, dan ketentuan yang lebih spesifik. Selain itu, praktik joki Mobile Legends juga melibatkan beberapa akad sekaligus, yaitu ijarah (sewa jasa), wakalah (penyerahan akun), ba'i (pembayaran), dan shulh (penyelesaian sengketa). Berdasarkan analisis terhadap syarat sah jual beli dalam berbagai kitab fikih, praktik ini dinilai sah karena telah memenuhi seluruh rukun dan syarat yang ditetapkan, sehingga diperbolehkan dalam hukum ekonomi syariah.

Kesimpulan

Praktik jasa joki ini diawali dengan penerimaan kesepakatan dimulai dari pengerjaan, sampai beberapa tarif harga jasa joki yang telah ditetapkan oleh *mu'jir* (Konsumen) dari *musta'jir* (penjoki) yang tertera di dalam *website*, lalu pengisian formulir oleh pihak *mu'jir* yang berisi data akun yang akan diserahkan, kemudian konfirmasi pembayaran melalui digital, dilanjut dengan penyerahan akun *mu'jir* untuk

dilakukan proses Pengerjaan Joki oleh *musta'jir*, dan pengembalian akun kepada pihak mu'jir jika telah selesai pengerjaan sesuai dengan pesanan, dan itu merupakan ciri berakhirnya akad. Analisis Akad Ijarah terhadap Praktik Joki *Game Mobile Legends*, sebagaimana dijalankan oleh agensi seperti @joki_bosku dan @cuwannstore.official, sudah sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam akad ijarah Hal ini didasarkan pada terpenuhinya seluruh unsur dan rukun akad ijarah, yaitu adanya dua pihak yang berakad (*aqidain*), objek akad yang jelas (*ma'jur 'alaih*), upah yang disepakati (*ujrah*), dan pernyataan kesepakatan atau ijab qabul yang dilakukan secara digital.

Referensi

- Abdulkadir Muhammad. *Hukum Perdata Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2014.
- Afandi, M. Yazid. *Fiqh Muamalah dan Implementasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah*. Yogyakarta: Logung Pustaka, 2009.
- Ahmadi Miru. *Hukum Kontrak Bermuansa Islam*. Jakarta: Rajawali Pers, 2013.
- Ali, Mahrus. *Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN No 62 DSN-MUI/XII/2007 Tentang Ju'alah*. Skripsi, IAIN Jember, 2020.
- Al-Jaziri, Abdur Rahman. *Al-Fiqh 'Ala Al-Madzahib Al-'Arba'ah*. Terjemahan H. Moh. Zuhri dkk. Semarang: CV. Asy-Syifa, 1994.
- Amir Syarifuddin. *Garis-garis Besar Fiqh*. Jakarta: Kencana, 2003.
- Andri Soemitra. *Hukum Ekonomi Syariah dan Fiqh Muamalah*. Jakarta: Kencana, 2021.
- Al-Nawawi, Muhyidin bin Syarif. *Al-Majmu' Sarah Al-Muhadzab*. Juz 9. Beirut: Dar al-Fikr, 1997.
- Asqalani, Al-Iman Al-Hafizh Ibnu Hajar. *Fathul Baari Syarah: Shahih Bukhari*. Terjemahan Amirudin. Jakarta: Pustaka Azzam, 2010.
- Al-Sa'di, Abdurrahman Nasir. *Tafsir As-Sa'di*. Terjemahan Nasiruddin Al-Khattab. Riyadh: International Islamic Publishing House, 2018.
- Al-Zuhaili, Wahbah. *Al-Fiqh al-Islam wa Adillatuhu*. Terjemahan Tedi Sobandi. Jilid 5. Jakarta: Darul Fikr, 2011.

- Cahyani, A. R. *Tinjauan hukum Islam mengenai praktik transaksi game online Mobile Legends*. Desertasi Doktor. UIN Walisongo, Semarang, 2019.
- Fahriana, Lukita J. M. "Penerapan al-Qawā'id al-Uṣuliyyah dan al-Qawā'id al-Fiqhiyah dalam Kasus Riba dan Bank Syari'ah." *Jurnal Indo-Islamika* 10, no. 2 (2020): 1–15.
- Firdausi, Salsabila. *Penyelesaian Wanprestasi Dengan Cara Non Litigasi Dalam Sewa Menyewa Joki Game PUBG Mobile Perspektif Hukum Islam*. Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2023.
- Haroen, Nasrun. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000.
- Hidayat, Enang. *Kaidah Fikih Muamalah*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet-1, 2019.
- Hidayat, Enang. *Transaksi Ekonomi Syariah*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet-1, 2016.
- Hidayat, Enang. *Hadis Hukum Ekonomi Syariah*, Bandung : Bimedia Pustaka Utama, Cet-1, 2022.
- Hidayat, Enang. *Fiqh Jual Beli*, Bandung : PT. Remaja Rosdakarya, Cet-2, 2022.
- Hidayat, Enang. "Dampak Garar terhadap Keabsahan Akad Muamalah Kontemporer". *Jurnal Syarikah : Jurnal Ekonomi Islam* 6 (2) : 114-122.
- Hidayat, Enang. 2022. "Kaidah Fikih Upah-Mengupah Mengajarkan Al-Qur'an : Kajian Analisis Istishsan". *Jurnal Syarikah : Jurnal Ekonomi Islam* 8 (1) : 79-88.
- Hilal, Syamsul. "Urgensi Ijarah Dalam Prilaku Ekonomi Masyarakat." *ASAS: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 5, no. 1 (2013): 1–10.
- Huda, Qamarul. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Teras, 2011.
- Ikhwan, Farid Chairul. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Joki Game Mobile Legend*. Skripsi Fakultas Syari'ah. IAIN Ponorogo, 2019.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, 2019.
- Lukita Fahriana, J. M. "Penerapan al-Qawā'id al-Uṣuliyyah dan al-Qawā'id al-Fiqhiyah dalam Kasus Riba dan Bank Syari'ah." *Jurnal Indo-Islamika* 10, no. 2 (2020): 1–15.
- Nasution, Muh. Yasir, et al. "Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground." Tesis Sarjana Hukum. IAIN Batusangkar, 2022.

Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik Dan Kontemporer*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2012

Qamarul Huda. *Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Teras, 2011.

Sabiq, Sayyid. *Fiqh Sunnah*. Terjemahan Kamaluddin A. Marzuki. Bandung: PT. Al-Ma'arif, 1987.

Siregar, M. I. E. *Analisa hukum islam tentang jual beli senjata pada game online jenis Player Unknow's Battleground Mobile (PUBG) di kota Padangsidimpuan*. Desertasi Doktor. IAIN Padangsidimpuan, 2019.

Subekti. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: PT. Intermasa, 1979.

Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2013.

Syafei, Rachmat. *Fiqih Muamalah*. Bandung: Pustaka Setia, 2001.

Syamsul Anwar. *Hukum Perjanjian Syariah*. Jakarta: Raja Grafindo, 2010.

Syarifudin, Muhammad. *Analisis Hukum Islam terhadap Praktik Jasa Top Up Game Online Mobile Legends*. Skripsi, UIN Datokarama Palu, 2023.

Sumber Online

"Sejarah Desa Sirnagalih." *Kampung Pinter*. Diakses pada 7 Mei 2025. <https://sirnagalih-cilaku.kampungpinter.co.id/sejarah>.

Fidryansyah, Revi Ryan. *10 Mode Game Mobile Legends*. Diakses pada 12 Februari 2025. <https://www.harapanrakyat.com/2023/10/10-mode-game-mobile-legends-ada-apa-saja/>.

Rifda, Arum. *Daftar Hero Mobile Legends*. Diakses pada 13 Februari 2025. <https://www.gramedia.com/best-seller/nama-hero-mobile-legends/>.

Salima, Fathia Ariana. "Urutan Rank ML, Mythical Glory Bukan yang Paling Tinggi?" *Detik.com*. Diakses pada 12 Februari 2025. <https://inet.detik.com/games-news/d-7287480/urutan-rank-ml-mythical-glory-bukan-yang-paling-tinggi>.

Wikipedia. "Mobile Legends: Bang Bang." Diakses pada 12 Februari 2025. https://id.wikipedia.org/wiki/Mobile_Legends:_Bang_Bang.