

JOKI *MOBILE LEGENDS* DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

SKRIPSI



Disusun Oleh :

Efisty Wirandika Yusuf
NIM : U20194032

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN HUMANIORA
DESEMBER 2024**

JOKI *MOBILE LEGENDS* DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

SKRIPSI

Diajukan kepada Universitas Islam Negeri
Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam



Disusun Oleh :

Efisty Wirandika Yusuf
NIM : U20194032

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ JEMBER
FAKULTAS USHULUDDIN, ADAB DAN HUMANIORA
DESEMBER 2024**

JOKI *MOBILE LEGENDS* DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

SKRIPSI

**Diajukan kepada Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember
untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelar Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Sejarah dan Peradaban Islam**

Oleh:

**Efisty Wirandika Yusuf
NIM U20194032**

Disetujui Pembimbing



**Mawardi Purbo Sanjoyo, M.A
NIP. 199005282018011001**

JOKI MOBILE LEGENDS DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

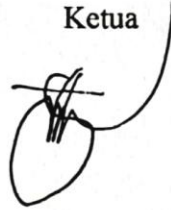
SKRIPSI

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh
Gelara Sarjana Humaniora (S.Hum)
Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora
Sejarah dan Peradaban Islam

Hari : Senin
Tanggal : 16 Desember 2024


Tim Penguji

Ketua



Dr. Win Usuluddin, M.Hum
NIP 197001182008011012

Sekretaris



Ahmad Hanafi, M.Hum
NIP 198708182019031004

Anggota

1. Dr. Akhiyat S.Ag., M.Pd.



2. Mawardi Purbo Sanjoyo, M.A



Menyetujui

Dekan Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora




Prof. Dr. Ahidul Asror, M. Ag.
NIP 197406062000031003

MOTTO

“Dunia adalah permainan. Bertahanlah di permainan ini dengan ilmu dan kemampuan.”

(Efisty Wirandika Yusuf)



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan:

Kepada almamater saya Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam
Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember,
dan para akademisi serta praktisi sejarah di Indonesia.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

KATA PENGANTAR

Segenap puji syukur kepada Allah swt atas cinta dan kasih sayang yang diberikan kepada hamba-Nya. Atas kekuatan serta karunia yang diberikan kepada saya, akhirnya saya bisa menyelesaikan skripsi sederhana ini. Tentunya, sholawat serta salam selalu dilimpahkan kepada Rasulullah saw. perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi sebagai salah satu syarat menyelesaikan program sarjana dapat terselesaikan dengan lancar.

Serta, keluarga tercinta yang telah memberikan doa, dukungan serta pengorbanan. Terima kasih atas segala dorongan, motivasi dan pengertiannya selama ini.

Kesuksesan penulisan skripsi ini karena banyak dukungan dari beberapa pihak. Karena itu, penulis menyadari dan menyampaikan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Hepni, S.Ag., M.M., CPEM. selaku Rektor Universitas Islam Negeri (UIN) Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa UIN Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember.
2. Bapak Prof. Dr. Ahidul Asror, M.Ag selaku Dekan Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora.
3. Bapak Dr. Win Ushuluddin, M.Hum selaku Ketua Jurusan Program Studi di Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora.
4. Bapak Dr. Akhyat, S.Ag, M.Pd selaku Koordinator Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa di Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam.
5. Bapak Mawardi Purbo Sanjoyo, M.A selaku dosen pembimbing skripsi yang telah menerima penulis sebagai mahasiswa bimbingannya.

Akhirnya, semoga segala amal baik yang telah bapak berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah swt.

Jember, 16 Desember 2024

Penulis



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

ABSTRAK

Efisty Wirandika Yusuf, 2024., *Joki Mobile Legends di Indonesia Tahun 2019-2023.*

Kata-Kata Kunci : *Game Online, Mobile Legends, Joki*

Perkembangan joki dalam *Game Online Mobile Legends* menjadi topik yang menarik untuk dikaji beberapa tahun belakangan ini. Sebagai profesi yang bertujuan untuk mendapatkan penghasilan dari bermain *Game*, joki *Mobile Legends* telah menarik perhatian banyak orang, khususnya di Indonesia. Dengan banyaknya postingan di media sosial yang menawarkan jasa joki, tidak heran jika banyak orang yang tertarik untuk mencoba profesi ini.

Telah banyak penelitian terkait transaksi dan proses kegiatan joki *Mobile Legends*, belum ada penelitian yang secara khusus membahas tentang sejarah dan perkembangan joki *Mobile Legends* ini. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejarah dan perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia dari tahun 2019 hingga tahun 2023.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian sejarah. Pengumpulan data dilakukan melalui pemilihan topik, Heuristik, kritik sumber, Interpretasi serta Historiografi. Dengan menggunakan pendekatan sosiologi, penelitian ini akan memberikan pemahaman yang mendalam tentang bagaimana sejarah dan perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia.

Dalam penelitian ini, peneliti akan menelusuri bagaimana sejarah joki *Mobile Legends* di Indonesia tahun 2019-2023 dan bagaimana perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia tahun 2019-2023. Dari profesi ini pertama kali muncul hingga bagaimana profesi ini berkembang menjadi salah satu profesi yang diminati di kalangan pemain *Game*. Selain itu, peneliti juga akan mengidentifikasi faktor dan dampak yang memengaruhi perkembangan profesi ini.

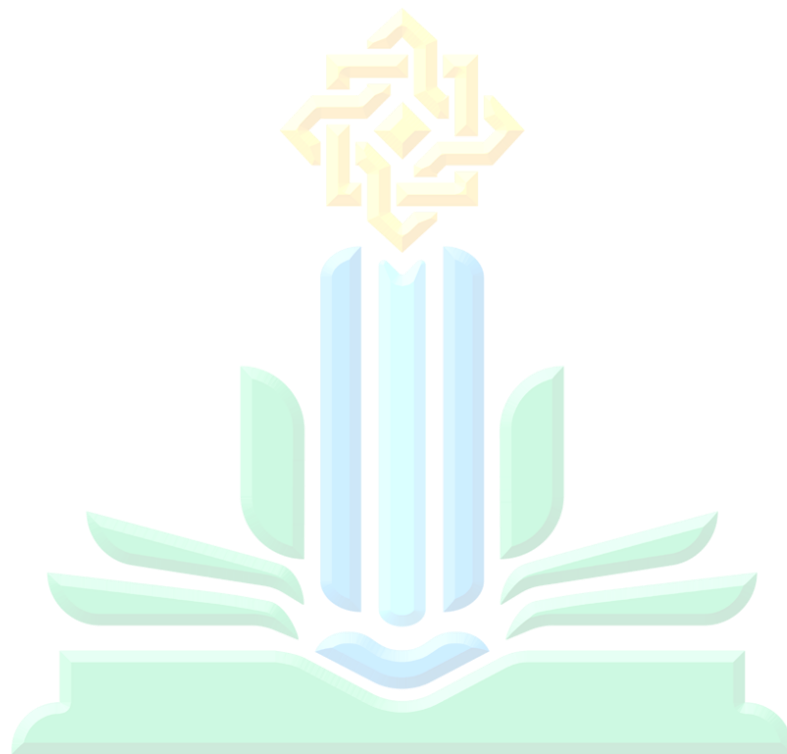
Dengan demikian, diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi yang signifikan untuk memahami sejarah dan perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi acuan bagi para peneliti selanjutnya.

KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
PENGESAHAN TIM PENGUJI.....	iii
MOTTO.....	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Ruang Lingkup Penelitian.....	4
D. Tujuan Penelitian	4
E. Manfaat Penelitian	5
F. Penelitian Terdahulu	6
G. Kerangka Konseptual.....	8
H. Metodologi Penelitian	10
I. Sistematika Pembahasan	12
BAB II SEJARAH JOKI <i>MOBILE LEGENDS</i>.....	13
A. Sejarah Perkembangan <i>Game Online</i>	13
B. <i>Game Online Mobile</i>	20
C. Sejarah <i>Game Mobile Legends</i>	22
D. Sejarah Joki <i>Mobile Legends</i>	24
BAB III PERKEMBANGAN JOKI <i>MOBILE LEGENDS</i>.....	26
A. Perkembangan Joki <i>Mobile Legends</i>	26
B. Faktor Perkembangan Joki <i>Mobile Legends</i>	28
C. Dampak Joki <i>Mobile Legends</i>	36
BAB IV PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56

B. Saran.....	57
DAFTAR PUSTAKA.....	58
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Menurut data yang dirilis oleh Kementerian Dalam Negeri (Kemendagri), populasi Indonesia telah mencapai 280,73 juta orang pada akhir tahun 2023. Angka ini mengalami peningkatan sebesar 2,98 juta orang dibandingkan dengan tahun sebelumnya yang mencapai 277,75 juta orang. Dari segi agama, sebanyak 244,41 juta penduduk Indonesia menganut agama Islam pada akhir tahun sebelumnya. Persentase ini setara dengan 87,1% dari total populasi di Indonesia.¹

Di Indonesia, terdapat tiga permainan *Online* yang populer di kalangan pengguna *Smartphone*, yaitu *PUBG Mobile*, *Free Fire*, dan *Mobile Legends*. Dari ketiga permainan tersebut, *Mobile Legends* merupakan yang paling diminati oleh masyarakat Indonesia berdasarkan jumlah pengguna aktifnya. *Mobile Legends* adalah permainan *Online* berbasis *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*, di mana pemain berkolaborasi dalam tim secara berani untuk bertarung melawan tim lain dalam satu arena.²

Menurut informasi yang diperoleh dari *Montoon Indonesia*, perusahaan yang mengembangkan dan menerbitkan *Mobile Legends*, jumlah pengguna aktif bulanan *Game Mobile Legends* di Indonesia mencapai 51 juta orang. *Game Mobile Legends* sangat diminati oleh berbagai kalangan, termasuk anak-anak, remaja, orang dewasa, dan berbagai profesi yang berbeda-beda. Terlebih lagi,

¹ <https://dataindonesia.id/varia/detail/data-jumlah-penduduk-indonesia-menurut-agama-pada-2023> (Diakses pada tanggal 4 Desember 2024 pukul 20.24 WIB)

² Ramdhani G. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020) hal. 75

Game ini memiliki penggemar yang sangat setia dan telah menjadi salah satu *Game* paling terkenal di dunia *Esport*.³

Perkembangan teknologi elektronik yang semakin cepat pada era globalisasi saat ini telah menciptakan *Mobile Legends* sebagai salah satu contoh *Game Online* yang populer. Bermain *Game Online* kini bisa dilakukan melalui layar monitor komputer atau layar telepon seluler, yang dulunya hanya digunakan untuk kebutuhan komunikasi. Kini, telepon seluler juga dapat digunakan untuk berbagai aktivitas, termasuk bermain *Game Online* maupun offline. *Game* sendiri dibagi dua menjadi jenis, yaitu *Game* offline yang dapat dimainkan tanpa koneksi internet, dan *Game Online* yang memerlukan koneksi internet untuk dimainkan.⁴

Para *Player* umumnya memainkan *Game Online* untuk merasakan kesenangan dan kepuasan pribadi, serta sebagai bentuk hiburan atau aktivitas santai untuk mengurangi stres setelah beraktivitas seharian. Namun, ada juga sekelompok *Player* yang bermain *Game* dengan tujuan mencari popularitas demi mendapatkan pengakuan dari masyarakat. Hal ini membuka peluang bagi para *Player* yang memiliki keterampilan dalam *Game* untuk memanfaatkannya dengan menyediakan layanan "joki *Mobile Legends*" guna membantu meningkatkan peringkat *Player* dalam *Game* tersebut. Pada awalnya, para pemain pro atau ahli *Game* di suatu *Game* tertentu mendapatkan banyak keuntungan, seperti dipekerjakan oleh tim profesional *Esport* dan menerima gaji bulanan layaknya karyawan kantor. Namun, banyak di antara mereka yang menolak tawaran

³ <https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-Game-di-indonesia-makin-meningkat-Mobile-Legends-bang-bang-jadi-Mobile-Game-terpopuler> (Diakses pada tanggal 4 Desember 2024 pukul 20.57 WIB)

⁴ Devita Rani dkk. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang terhadap Mahasiswa* (Universitas Medan Area, Medan, 2019) hal. 7

tersebut dan lebih memilih untuk menjadi penjoki *Mobile Legends* karena penghasilan yang lebih besar daripada menjadi pemain profesional.⁵

Dalam permainan *Mobile Legends*, kemampuan seorang pemain dinilai berdasarkan tingkat keahlian yang dimilikinya dalam permainan tersebut. Hal ini menyebabkan munculnya sebuah fenomena di komunitas *Mobile Legends* di media sosial, yaitu praktik "joki" yang membantu pemain untuk terlihat lebih unggul dengan mencapai prestasi dalam permainan, terutama bagi pemain muda atau remaja. Pada usia remaja atau pemuda, motivasi untuk bermain *Game* secara kompetitif dan bersaing untuk menjadi yang terbaik di antara teman sebaya sangat tinggi. Oleh karena itu, praktik ini membantu pemain untuk mendapatkan pengakuan atas kemampuan bermain *Mobile Legends* yang dimilikinya.

Saat ini, terdapat banyak postingan yang menawarkan layanan joki *Game Mobile Legends* di berbagai platform media sosial, terutama di *Tiktok* dan *Instagram*. Hal ini menunjukkan betapa pesatnya perkembangan penyedia *Game joki Mobile Legends* yang semakin populer. Banyak usaha penyedia joki di *Instagram* yang memiliki ribuan pengikut, dan cukup dengan mengetik kata kunci "joki", maka akan muncul berbagai layanan joki *Mobile Legends*. Di sisi lain, di grup komunitas *Mobile Legends* di *Instagram*, sebagian besar postingan berisi tentang jual beli akun *Game*, mencari teman bermain, dan menawarkan layanan joki *Mobile Legends*.

Realitas dalam perkembangan joki sebelumnya belum pernah dieksplorasi atau diteliti, meskipun dalam komunitas *Mobile Legends* praktik joki

⁵ Muhammad Yasir Nasution dan Zainuddin. *Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online* (Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar, Tanah Datar, 2022) hal. 58

tersebut memang ada dan telah didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya. Namun, sebagian besar penelitian sebelumnya hanya membahas aspek transaksi dan proses joki *Mobile Legends* dari sudut pandang hukum dan agama, tanpa menggali lebih jauh tentang evolusi perkembangan joki *Mobile Legends*. Dalam pengamatan awal, peneliti percaya bahwa perkembangan joki *Mobile Legends* menjadi sebuah profesi yang menarik untuk ditelusuri. Karena di balik fenomena joki *Mobile Legends* ini pasti terdapat faktor-faktor dan dampak-dampak yang perlu dipahami. Oleh karena itu, peneliti fokus untuk mengkaji joki *Mobile Legends* di Indonesia pada periode 2019-2023.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Sejarah Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023?
2. Bagaimana Perkembangan Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023?

C. Ruang Lingkup Penelitian

1. Batasan tempat atau ruang lingkup penelitian ini yaitu Indonesia.
2. Batasan waktu atau juga disebut batasan temporal yang dimana peneliti meneliti Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan Proposal Penelitian ini telah dipaparkan pada Rumusan Masalah sebelumnya, Tujuan Penelitian yaitu:

1. Untuk menjelaskan Sejarah Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.
2. Untuk menjelaskan Perkembangan Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat Praktis dan Teoritis menjadi dua macam manfaat pada penelitian ini yang diharapkan kedepannya sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Peneliti berharap hasil penelitian ini bisa menghasilkan gambaran tentang joki *Mobile Legends* dan tentunya mengetahui berdirinya joki *Mobile Legends* tahun dari awal hingga sekarang ini.

2. Secara Praktis

a. Dengan penelitian ini dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam menuangkan ilmu yang telah diperolehnya dan bertambahnya informasi pengetahuan tentang berdirinya joki *Mobile Legends* sebagai profesi di *Game Mobile Legends*.

b. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangsih kepada mahasiswa dan mahasiswi Program Studi Sejarah dan Peradaban Islam (SPI) Fakultas Ushuluddin, Adab dan Humaniora Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq Jember seperti wawasan bertambah, kontribusi serta menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya khususnya perihal *Game Online Mobile Legends*.

c. Peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberikan masukan terhadap para peneliti selanjutnya untuk memfokuskan dalam memecahkan atau mengungkapkan sejarah pada *Game Online* yang belum terungkap dengan melihat bagaimana *Game Online* berdiri serta perkembangannya.

F. Penelitian Terdahulu

Peneliti sedang mencari inspirasi segar untuk penelitian berikutnya dan melakukan perbandingan dengan penelitian sebelumnya. Dengan adanya penelitian sebelumnya, dapat dipastikan bahwa penelitian yang dilakukan benar-benar asli dan membantu peneliti dalam menempatkan posisi penelitiannya. Oleh karena itu, hasil penelitian ini akan mempertimbangkan referensi terkait praktik joki *Mobile Legends* di Indonesia pada periode 2019-2023, antara lain:

1. Jurnal Berjudul “Proses Transisi Pemuda Penjoki *Mobile Legends* di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko” oleh Pramana Herjati Putra Dionchi dan Nanda Harda Pratama (Universitas Negeri Malang, 2022) dimana jurnal ini menjelaskan bagaimana Proses Transisi Pemuda Penjoki *Mobile Legends* di Kota Malang dengan menggunakan metode Kualitatif Deskriptif. Serta menjelaskan tentang Trend *Mobile Legends* di Kota Malang
2. Jurnal Berjudul “Analisis Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legends* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang *Ju`alah*” oleh Mahrus Ali (IAIN Jember Fakultas Syariah, 2021) dan Mahmudah (IAIN Jember Fakultas Syariah, 2021) dimana jurnal ini menjelaskan bagaimana Praktik Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legends* serta Analisis Akad *Ju`alah* Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legends* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang *Ju`alah* dengan menggunakan metode Kualitatif.
3. Jurnal berjudul “Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki *Game Online Player Unknown Battle Ground* (Studi Kasus) di Desa

Panyabungan III Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal” oleh Muhammad Yasir Nasution dan Zainuddin (IAIN Batusangkar, 2022) dimana jurnal ini menjelaskan bagaimana Praktik Joki *Game Online Player Unknown Battle Ground* (PUBG) serta pandangan Fiqih Ekonomi Islam terhadap Praktik Joki *Game Online Player Unknown Battle Ground* Studi Kasus Desa Panyabungan III Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal dengan menggunakan metode Kualitatif Deskriptif.

4. Jurnal berjudul “Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar” Oleh Ahmad Aldhi Kurniawan, M. Syaffruddin Kuryanto dan Diana Ermawati (Universitas Muria Kudus, 2022) dimana jurnal ini mendeskripsikan Hubungan Frekuensi Bermain *Game Online Mobile Legends* terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar di SDN 3 Temulus, Mejobo, Kabupaten Kudus dengan menggunakan metode Kuantitatif.
5. Jurnal berjudul “Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar” oleh M. Iichsan Nawawi, Hikmawari Pathuddin, Nabila syukri, Alfidayanti, Sartika Poppysari Saputri, Muhammad Ramdani, Muhammad Jun dan Ismail Marsuki (UIN Allauddin Makasar, 2021) dimana jurnal ini menjelaskan Pengaruh *Game Mobile Legends* terhadap Minat Belajar Mahasiswa/i Fakultas Sains dan Teknologi UIN Alauddin Makassar metode Kuantitatif.

G. Kerangka Konseptual

Permainan *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* merupakan salah satu genre *Game Online Multiplayer* yang dimainkan didalam arena tertentu. Pemain harus mengarahkan karakter dan strategi yang digunakan.⁶ *Mobile Legends* adalah permainan berani yang termasuk dalam genre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dibuat dan dikembangkan oleh Moonton. Dalam permainan ini, pemain harus menggunakan strategi untuk memenangkan pertarungan lima lawan lima. Terdapat tiga jalur dalam permainan *Mobile Legends* yang dilindungi oleh *Tower*, dengan tujuan utama untuk menghancurkan *Tower* lawan menggunakan hero yang dipilih oleh pemain.⁷

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, kata “joki” diartikan sebagai Penunggang Kuda Pacuan.⁸ Di dalam lingkungan *Game Online Mobile Legends*, istilah “joki”⁹ merujuk pada layanan yang menawarkan bantuan dalam meningkatkan peringkat atau peringkat akun pemilik *Game*. Jasa ini memberikan kemudahan bagi pemain baru untuk naik level tanpa harus memulai dari awal permainan. Mereka yang menawarkan jasa ini dikenal sebagai *Penjoki Mobile Legends*.¹⁰

⁶ Anggraeni Tysa Soesanto dkk. *Budaya Game Mobile Legends : Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara* (Universitas Diponegoro, Semarang, 2020) hal. 147

⁷ Devita Rani. *Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan, 2018) hal. 1

⁸ <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/joki> (Diakses pada tanggal 31 Desember 2023)

⁹ Dalam konteks positif, joki dapat diartikan sebagai membantu pemain *Mobile Legends* lain untuk mencapai tujuannya. Dalam konteks negatif, dapat diartikan sebagai membantu pemain *Mobile Legends* lain dengan cara curang dalam mencapai tujuannya. Dalam hal ini, penulis menggunakan kata joki dalam konteks positif.

¹⁰ Akhmad Ashari Manda. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat*. (Universitas Islam Negeri Alauddi, Makassar, 2022) hal. 228

Max Weber menjelaskan bahwa pendekatan sosiologi dalam kajian sejarah untuk memahami arti subyektif dari kelakuan sosial, bukan semata-mata menyelidiki arti obyektifnya. Dari penjelasan ini, terlihat bahwa penerapan sosiologi dalam studi sejarah membimbing peneliti untuk mencari makna yang diinginkan oleh individu terkait dengan peristiwa-peristiwa tertentu, sehingga pengetahuan teoritis menjadi panduan bagi pemahaman dalam mengidentifikasi motif dari suatu tindakan atau faktor dari suatu peristiwa.¹¹ Maka dari itulah penulis menggunakan pendekatan sosiologis untuk joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.

Penulis menggunakan teori perkembangan yang mengacu pada proses perubahan perilaku yang teratur dan terstruktur. Proses perkembangan ini merupakan langkah-langkah menuju tercapainya tujuan tertentu. Perkembangan tidak dapat diukur secara kuantitatif karena melibatkan perubahan kualitatif. Setiap tahap perkembangan menunjukkan perubahan dari tahap sebelumnya. Selain itu, perkembangan juga mencakup perubahan dalam perilaku individu, pendapat, dan struktur yang dipengaruhi oleh lingkungan, faktor nutrisi, dan fungsi biologi. Perkembangan dapat dibandingkan antara sifat yang baru terbentuk dengan sifat sebelumnya meskipun bersifat kualitatif. Dapat dikatakan bahwa perkembangan ini merupakan proses stabilitas, penguatan, dan kedewasaan individu.

Menurut Atan Long, perkembangan adalah transformasi yang mengubah kualitas suatu organisme menuju kedewasaan dan terus berlangsung meskipun

¹¹ Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Penerbit Ombak, Yogyakarta, 2011) hal. 11

tahap kedewasaan telah tercapai. Ann Taylor dan DS Wright menjelaskan sebagai perubahan yang terjadi dalam genetika dan struktur organisme yang saling terkait dan terkait dengan bertambahnya usia. Karl E. Garrison mengartikan perkembangan berasal dari interaksi antara perkembangan fisik dan proses belajar.¹²

Dengan hal ini, Perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia dapat dilihat dari perspektif kemampuan individu dalam bermain *Game*. Seperti yang dijelaskan dalam teori perkembangan, seorang pemain dapat meningkatkan kualitas permainannya seiring berjalannya waktu melalui pengalaman, pembelajaran, dan adaptasi terhadap berbagai strategi bermain. Pelayanan joki *Game* sering digunakan oleh pemain yang ingin mencapai level permainan yang lebih tinggi dengan cepat, tanpa harus melalui proses perkembangan dan pembelajaran yang alami. Hal ini menimbulkan dilema di mana kemajuan dalam permainan diperoleh secara instan tanpa melalui tahapan perkembangan yang seharusnya dialami oleh individu secara alami.

H. Metodologi Penelitian

Penelitian “Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.” menggunakan metode penelitian sejarah dengan tahap-tahap berikut ini:

1. Pemilihan Topik

Penulis memilih topik “Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.” sebagai tugas akhir skripsi dan meneliti secara langsung.

¹² Azizi Yahaya dan Zainuddin Abu Bakar, *Teori-Teori Perkembangan* (Universitas Malaysia Sabah, Malaysia, 2010) hal. 15

2. Heuristik (Pencarian Sumber Sejarah)

Heuristik merupakan kegiatan menghimpun jejak-jejak masa lalu atau proses pencarian data. Pertama-tama peneliti mencari sumber sekunder dan sumber primer. Sumber lisan dan sumber tertulis bisa menjadi sumber sejarah. Penelitian ini menggunakan sumber wawancara yang berhubungan dengan joki *Mobile Legends*.

3. Kritik Sumber (Verifikasi)

Proses evaluasi sumber sejarah, yang juga dikenal sebagai verifikasi sejarah, merupakan langkah penting dalam menyebarkan keabsahan dan keaslian dokumen sumber sejarah oleh peneliti. Peneliti perlu menggunakan sumber yang sah untuk menghindari kesalahpahaman dalam penelitian. Setelah data terkumpul, analisis dan kritik dilakukan baik secara internal maupun eksternal. Kritik internal bertujuan untuk memeriksa kredibilitas sumber, sementara kritik eksternal fokus pada otentitas sumber. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mendapatkan data yang autentik dan kredibel.

4. Interpretasi

Kemudian, peneliti melakukan analisis terhadap seluruh data yang telah dikumpulkan, diinterpretasikan dengan cara disintesis, semua informasi dalam data yang dikumpulkan dan disimpulkan. Langkah ini bertujuan untuk menggambarkan data dengan kumpulan informasi yang relevan dan menjelaskan perbedaan antara sumber data.

5. Historiografi

Peneliti melakukan langkah terakhir dengan penulisan dan memaparkan hasil penelitian sejarah yang sudah dilakukan sebelumnya. Tentunya dapat memberikan gambaran jelas selama proses penelitian dari awal hingga akhir.¹³

I. Sistematika Pembahasan

Sistematika Pembahasan berfungsi supaya kerangka penulisan menjadi terstruktur dengan sistematis.

BAB I Pendahuluan dengan penjelasan perihal latar belakang, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, ruang lingkup, penelitian terdahulu, kerangka Konseptual, metode penelitian serta sistematika pembahasan.

BAB II Penjelasan perihal bagaimana sejarah Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.

BAB III Penjelasan perihal bagaimana perkembangan Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023.

BAB IV Berisi kesimpulan dari hasil penelitian juga dan saran yang disampaikan peneliti berhubungan dengan penelitian.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

¹³Dudung Abdurahman, *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Penerbit Ombak, Yogyakarta, 2011) hal. 100

BAB II

SEJARAH JOKI *MOBILE LEGENDS* DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

A. Sejarah *Game Online*

Sebelum adanya *Game Online*, masyarakat Indonesia sudah mengenal *game* (permainan). Permainan yang dikenal masyarakat Indonesia adalah permainan tradisional seperti Congklak, Domino, Gobak Sodor, Egrang, Tarik Tambang, Congklak dan Kelereng. *Game* adalah sarana bersosial, *Game* dapat berfungsi sebagai wadah untuk berinteraksi dengan pemain lain, membangun hubungan sosial, berbagi pengalaman, mengembangkan komunikasi, meningkatkan kerja sama tim, mengurangi stres dan meningkatkan kebahagiaan. Dengan datangnya *Game Online* pada tahun 1970-an, masyarakat Indonesia tidak merasa asing dengan permainan modern.

Setelah mengamati evolusi *Game Online* dari era 1970-an hingga awal 2000-an, dapat disimpulkan bahwa industri *Game* telah mengalami pertumbuhan yang cepat sejalan dengan kemajuan teknologi komputer dan jaringan. Mulai dari *Game* klasik hingga *Game* modern seperti *The Sims Online*¹⁴, dan *Pointblank*¹⁵,

¹⁴ *The Sims* merupakan salah satu permainan simulasi kehidupan nyata yang tersedia untuk beberapa platform permainan elektronik. Diciptakan melalui kerjasama antara *Maxis* yang didirikan oleh Will Wright dan *Electronic Arts (EA)*. Permainan ini pertama kali dirilis pada tahun 2000 dan dapat dimainkan melalui komputer. (Priska Merciano R dkk, Universitas Kristen Petra Surabaya)

¹⁵ *Point Blank* merupakan sebuah permainan dengan genre FPS (*First Person Shoot*) yang menampilkan pertempuran antara tim yang terdiri dari 5-8 orang. Pada awalnya, *Point Blank* diluncurkan oleh *Gemscool* pada tahun 2009 melalui kerjasama dengan *Zepetto* hingga bulan Juni 2015. Namun, pada akhir tahun 2015, permainan *Point Blank* diambil alih oleh para pakar dari perusahaan Singapura yang dikenal dengan nama *Garena*. Bahkan perusahaan asal Singapura tersebut telah mengganti nama permainan tersebut menjadi *Point Blank Evolution*. (Aqza Arieza Aprio, Fadli Muhammad Athalarik, 2022)

industri *Game* terus melakukan inovasi dan pertumbuhan untuk memenuhi kebutuhan pasar yang terus berkembang.

Perkembangan *Game* dipengaruhi oleh kemajuan teknologi komputer sebagai faktor utama. Dengan kemajuan teknologi, *Game* menjadi lebih menarik dan realistis bagi para pemain. Contohnya, dengan hadirnya konsol *Game* seperti *Nintendo*¹⁶ dan *Sega*¹⁷ pada dekade 1980-an, *Game* menjadi lebih cepat, memiliki grafik yang lebih canggih, dan kualitas suara yang lebih baik. Dampaknya adalah pengalaman bermain *Game* menjadi lebih menyenangkan bagi para pemain.¹⁸

Di sisi lain, kemajuan teknologi jaringan komputer juga ikut berkontribusi dalam popularitas permainan *Online*. Dengan hadirnya internet, para *Gamer* bisa bermain *Game* secara *Online* tanpa perlu bertatap muka secara langsung. Situasi ini memberikan kesempatan bagi pengembang *Game* untuk menciptakan *Game* yang lebih rumit dan menarik, seperti *MMORPG*¹⁹ yang memungkinkan banyak pemain bermain bersama dalam satu server.

¹⁶ Perusahaan *Nintendo*, yang Didirikan pada tanggal 23 September 1889, awalnya bergerak dalam pembuatan kartu permainan sebelum akhirnya beralih ke industri video *Game* setelah melihat potensi pasar hiburan di Amerika. *Nintendo* kini menjadi perusahaan multinasional yang terkenal sebagai produsen perangkat keras dan perangkat lunak video *Game*. (Aditya Wibowo, Imansyah Lubis, 2013)

¹⁷ *SEGA*, sebuah perusahaan *Game* terkemuka di seluruh dunia, dikenal dengan *Game* ikoniknya, *Sonic the Hedgehog*. Perusahaan ini memiliki berbagai studio yang fokus pada pengembangan *Game*, termasuk studio *SEGA HARD light* yang khusus bergerak di bidang pengembangan *Game Mobile*. (Renaldi dkk, 2020)

¹⁸ Febriany. *Sejarah, Transformasi Dan Konsekuensi Dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Kebumen, 2022) hal. 54

¹⁹ Dalam sebuah aktivitas permainan, individu akan mengambil peran karakter khayalan dan bekerja sama untuk menciptakan sebuah narasi bersama. *RPG* lebih menekankan pada kolaborasi daripada persaingan. Umumnya, dalam *RPG*, peserta akan bergabung dalam satu tim. Permainan ini melibatkan sejumlah besar individu yang berpartisipasi bersama dalam dunia maya yang terus berkembang melalui internet dan jaringan. Contoh dari jenis permainan ini termasuk *Emil Chronicle Online*, *The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar*, *Final Fantasy*, dan *DotA*. (Febriany, 2022)

Meskipun demikian, kemajuan *Game Online* juga disertai dengan kejadian tersebut, terutama terkait efek negatif kekerasan terhadap anak-anak yang bermain *Game* tersebut. Beberapa *Game* seperti *Mortal Kombat*²⁰ dan *Street Fighter*²¹ mendapat kritik karena dianggap dapat memicu perilaku agresif pada para pemainnya. Hal ini menunjukkan betapa pentingnya pengawasan dan regulasi dalam industri *Game* untuk melindungi para pemain, terutama anak-anak, dari konten yang tidak sesuai.

Di Indonesia, *Game Online* mulai populer pada awal tahun 2000-an. Contohnya, *Game Pointblank* berhasil menarik banyak penggemar di Indonesia, menunjukkan minat masyarakat Indonesia terhadap *Game Online*. Fenomena ini juga mencerminkan pertumbuhan pengguna internet di Indonesia, yang memungkinkan lebih banyak orang untuk menikmati *Game Online*.²²

Seperti halnya dalam segala industri dan produk yang beredar di pasar, industri game juga memiliki rangkaian nilai dari produk game yang diperdagangkan. Beberapa perusahaan dalam industri tersebut memilih untuk menyatukan tahap-tahap nilai yang berdekatan, sementara yang lain memilih untuk mengontrak, outsourcing, atau bekerja sama untuk tetap bersaing. Masuknya industri game ke Indonesia pertama kali terjadi pada tahun 1980-an,

²⁰ Sejak perdana sebagai permainan arkade yang dioperasikan dengan koin pada bulan Oktober 1992, seri permainan *Mortal Kombat*, yang diciptakan bersama oleh karyawan *Midway* yang berkantor pusat di Chicago, *John Tobias* dan *Ed Boon*, secara kolektif telah terjual lebih dari 35 juta unit untuk konsol rumah, melahirkan waralaba transmídia yang menghasilkan lebih dari \$5 miliar di seluruh dunia. (David Church, *Mortal Kombat Games Of Death*, 2022)

²¹ *Street Fighter II*, game arcade yang dirilis tahun 1991 oleh perusahaan game Jepang yang berkantor pusat di Osaka, *Capcom*. Bukanlah game pertarungan pertama, tetapi game pertarungan pertama yang benar-benar penting. Game pertarungan didefinisikan oleh beberapa konvensi umum, yang semuanya dipopulerkan oleh *Street Fighter II*. (Nicolas Ware, *You Must Defeat Shen Long To Stand A Chance": Street Fighter, Race, Play, And Player*, 2010)

²² Aqza Arieza Aprio dan Fadli Muhammad Athalarik. *Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen Pada Game Online Point Blank* (Universitas Bhayangkara, Jakarta Raya, 2022) hal. 80

dengan produk game konsol dan game arcade sebagai produk yang tersedia. Salah satu konsol game terkenal yang masuk ke Indonesia pada saat itu adalah konsol game Atari, yang diimpor dan dijual secara ritel. Perkembangan awal industri game di Indonesia terutama terjadi di kota-kota besar di Pulau Jawa dan sekitarnya. Konsol game merupakan produk teknologi yang mahal dan bernilai tinggi, sehingga pasar game di Indonesia pada awalnya masih sangat terbatas. Beberapa faktor yang berperan dalam kesuksesan dan pertumbuhan industri game di Indonesia adalah faktor internal yang melekat pada negara ini. Salah satunya adalah kondisi ekonomi Indonesia yang turut mempengaruhi minat beli masyarakat terhadap produk game. Selain itu, geografi Indonesia juga memiliki peran penting dalam distribusi dan penetrasi produk game ke berbagai wilayah di Indonesia, dimana struktur kepulauan Indonesia menjadi tantangan dalam pengembangan dan penyebaran teknologi baru seperti industri game.²³

Dengan pesatnya perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer, serta semakin tingginya minat masyarakat terhadap permainan *Online*, dapat diprediksi bahwa sektor industri *Game* akan terus mengalami pertumbuhan di masa yang akan datang. Para pengembang *Game* harus terus melakukan inovasi dan mengikuti perkembangan teknologi agar tetap relevan di pasar yang semakin kompetitif. Dengan demikian, *Game Online* akan terus menjadi bagian penting dari budaya digital di masa depan.

Dengan pesatnya kemajuan teknologi dan semakin tingginya minat masyarakat terhadap *Game Online*, industri *Game* telah mengalami perubahan

²³ Abdurrahman Mulachela dkk. *Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)*. (Universitas Mataram) hal. 38

yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir. Salah satu tren terbaru dalam industri *Game* adalah perkembangan *Game* yang menggunakan teknologi *Virtual Reality (VR)* dan *Augmented Reality (AR)*. Dengan teknologi *VR*, pemain dapat merasakan sensasi benar-benar berada di dalam dunia *Game* yang diciptakan secara digital, sedangkan dengan teknologi *AR*, terjadi integrasi antara dunia nyata dan dunia virtual dalam *Game*.²⁴

Tren yang cukup signifikan dalam industri *Game* adalah pengembangan *Game Mobile*. Dengan jumlah pengguna ponsel pintar yang terus meningkat di seluruh dunia, platform *Game Mobile* menjadi favorit bagi para pengembang *Game*. Contohnya, *Game Mobile* seperti *Clash of Clans*,²⁵ *PUBG Mobile*,²⁶ dan *Mobile Legends* berhasil menarik minat jutaan pemain dari berbagai kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan tren terbaru di dunia *Game*, para pembuat *Game* harus terus berinovasi dan mengikuti perubahan pasar yang terus berubah. Dengan memahami keinginan dan selera para pemain, para pengembang *Game* dapat menciptakan *Game* yang kreatif dan menarik bagi pasar

²⁴Fenty Erdiyanti dan Zulfritria. *Media AR Dan VR Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini* (Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirendeu, Tangerang, 2024) hal. 1

²⁵*Clash of Clans* merupakan sebuah *Game* strategi yang dapat dimainkan di *Smartphone* yang dikembangkan oleh *Supercell*, sebuah perusahaan *Game* yang berasal dari Helsinki, Finlandia. *Game* ini pertama kali dirilis untuk platform *iOs* pada tanggal 2 Agustus 2012. Sementara untuk platform *Android*, peluncurannya dilakukan terlebih dahulu di Kanada dan Finlandia pada tanggal 30 Oktober 2013, sebelum akhirnya pada tanggal 7 Oktober 2013 *Game* ini dirilis secara global di *Google Play* dan dapat unduh secara gratis. (Raditya Malid, Nur Hidayah)

²⁶*PUBG*, yang merupakan singkatan dari *Player Unknown's Battlegrounds*, merupakan permainan pertempuran *Online Multiplayer Royale* yang dirilis pada tahun 2017. *Game* ini dikembangkan dan diterbitkan oleh *PUBG Corporation*, yang merupakan anak perusahaan dari perusahaan video *Game Bluehole* asal Korea Selatan. (Yulhaidir dan Ovitsus Bangun, 2023)

global. Dengan demikian, industri *Game* akan tetap menjadi salah satu industri yang paling dinamis dan menarik di era digital saat ini.²⁷

Di samping popularitas *Game* berbasis *VR* dan *AR* serta *Game Mobile*, aspek penting lainnya dalam dunia *Game* saat ini adalah *Esports*. *Esports* merupakan kompetisi video *Game* yang diadakan secara profesional, di mana pemain atau tim bersaing dalam berbagai permainan video. *Esports* telah menjadi fenomena global dengan jutaan penonton yang menonton turnamen *Esports* secara langsung atau melalui platform streaming *Online* seperti *Twitch*.²⁸ Turnamen *Esports* seperti *The International* untuk *Dota 2*²⁹ menarik minat jutaan penonton dan menawarkan hadiah uang tunai besar bagi para pemenang. Pertumbuhan *Esports* telah membuka peluang baru bagi industri *Game* dan membuka jalan bagi profesionalisme di dunia video *Game*.

Para *Gamer* profesional di dunia maya memiliki potensi untuk menjadi tokoh terkenal dan mendapatkan dukungan finansial dari perusahaan-perusahaan ternama, yang pada gilirannya menciptakan lingkungan baru dalam industri permainan. Selain itu, ajang kompetisi *Esports* juga menjadi platform yang efektif bagi perusahaan-perusahaan *Game* untuk mempromosikan produk-produk terbaru mereka dan meningkatkan kesadaran merek di kalangan para penggemar *Game*.

²⁷ Febriany. *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Kebumen, 2022) hal. 63

²⁸ *Twitch* merupakan platform *live-streaming* yang paling terkenal di seluruh dunia bagi para penggemar *Game*, dengan penekanan yang besar pada konten permainan video. *Twitch* adalah hasil evolusi dari *Justin.tv* yang diluncurkan pertama kali pada tahun 2007. (Syahrul Hidayanto, 2020)

²⁹ *Dota 2* merupakan permainan yang dikembangkan oleh *Valve Corporation* pada tahun 2013. *Dota 2* dimainkan secara berkelompok, terbagi menjadi dua tim yang terdiri dari lima anggota di setiap tim. Dalam permainan ini, setiap pemain bertanggung jawab mengendalikan satu karakter atau hero, yang masing-masing memiliki karakteristik khusus. (Aryo Triutama dan Milda Yanuvianti, 2021)

Dengan popularitas *Esports* yang terus meningkat, diperkirakan industri *Game* akan semakin terhubung dengan dunia olahraga dan hiburan di masa depan.³⁰

Selain perkembangan *Esports*, industri *Game* juga terus maju dalam hal inklusivitas dan representasi. Semakin banyak *Game* yang menampilkan karakter dengan beragam gender, etnis, dan orientasi seksual, sehingga menciptakan lingkungan *Game* yang lebih ramah untuk semua pemain. Pengembang *Game* mulai menyadari pentingnya representasi positif dalam *Game* dan berusaha keras untuk menciptakan cerita yang lebih beragam dan inklusif. Inklusivitas dalam *Game* dapat meningkatkan pengalaman bermain *Game* untuk semua pemain dan menciptakan lingkungan *Game* yang lebih bersahabat bagi semua orang. Dengan semakin meningkatnya kesadaran tentang inklusivitas dalam industri *Game*, diharapkan *Game* akan menjadi lebih representatif dan lebih mampu mewakili keberagaman masyarakat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa industri permainan terus mengalami perubahan yang signifikan sejalan dengan kemajuan teknologi dan tren baru dalam industri tersebut. Dengan pemahaman yang mendalam tentang tren dan perkembangan terbaru dalam industri permainan, para pengembang dapat menciptakan permainan yang inovatif dan relevan untuk pasar global yang semakin kompetitif. Dengan demikian, industri permainan akan terus menjadi salah satu industri yang paling dinamis dan menarik di era digital saat ini.³¹

³⁰ Birma Roberto Turnip dan Alexandra Hukom. *Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi* (Universitas Palangkaraya, 2023) hal. 135

³¹ Johnson, Mark R and Woodcock, Jamie. *The impact of live streaming and digital innovation on the video Game industry* (The Open University, 2019) hal. 675

B. *Game Online Mobile*

Sebelum memahami *Mobile Game*, kita sebelumnya mengenal permainan tradisional, namun berubah dengan memperkenalkan *Game* yang dimainkan dengan platform yang berbeda seperti nintendo dan komputer. Seiring berjalannya waktu dan tentu saja kemajuan teknologi informasi terkini, platform yang digunakan juga menjadi lebih modern. Contohnya adalah kemajuan telepon seluler, yang awalnya hanya dapat digunakan untuk mengirim pesan singkat dan menelepon, namun sekarang dengan kemajuan teknologi dan penemuan internet, fitur-fitur dalam telepon seluler menjadi lebih lengkap.

Di zaman sekarang, dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat, genggam telepon telah berkembang menjadi lebih canggih dan dikenal dengan sebutan *Smartphone*. *Smartphone* merupakan jenis telepon genggam yang memiliki kemampuan tinggi, seringkali dengan fungsi yang serupa dengan komputer. Berbagai jenis sistem operasi *Smartphone* tersedia, seperti *Android* untuk *HP Samsung*, *Windows Phone* untuk *HP Sony*, *Ios Apple* untuk *Iphone*, dan lain sebagainya. Sistem operasi ini mempengaruhi kinerja *HP* dan menyediakan berbagai fitur aplikasi, termasuk *Game*. *Mobile Game* adalah permainan yang dimainkan pada perangkat portabel, seperti ponsel, *Smartphone*, *PDA*, atau *Tablet*.³²

Para produsen *Game* mulai tertarik untuk mendistribusikan *Game* mereka melalui penyedia *Smartphone* karena koneksi internet yang disediakan oleh operator telepon. Penyedia *Smartphone* biasanya menyediakan aplikasi bawaan

³² Febriany. *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Kebumen, 2022) hal. 59

seperti *Google Play* untuk perangkat *Android*. *Google Play* adalah platform digital milik *Google* yang menyediakan berbagai konten seperti musik, lagu, buku, aplikasi, permainan, dan pemutar media berbasis awan. Pengguna dapat mengakses layanan ini melalui *Web* atau aplikasi *Android*.

Para pengguna *Smartphone* tertarik dengan *Game*, selain untuk menghibur diri, mereka biasanya mengunduh *Game* karena minatnya. Berdasarkan data statistik pengguna internet di Indonesia, rata-rata pengguna internet menghabiskan waktu 5 jam 30 menit setiap hari untuk mengakses informasi melalui *PC* atau *Laptop*, sementara pengguna internet melalui ponsel atau *Smartphone* hanya 14% dari total populasi. Pengguna internet di Indonesia rata-rata menghabiskan waktu 2 jam 30 menit setiap hari untuk mengakses internet melalui ponsel atau *Smartphone*. Kemungkinan sebagian dari waktu mereka digunakan untuk bermain *Game Online* di *Smartphone* mereka.³³

Salah satu permainan *Mobile* yang sangat terkenal di Indonesia adalah *Candy Crush Saga*. Awalnya dirilis pada tanggal 12 April 2012 di *Facebook* dan kemudian pada tanggal 14 November 2012 untuk *Smartphone*. *Game* ini dikembangkan oleh *King* dan termasuk dalam kategori "*Match Three*" seperti *Bejeweled*. Setiap level memiliki *grid* permainan yang penuh dengan permen berwarna-warni dan berbagai rintangan. Tujuan utama permainan ini adalah menukar atau menggeser posisi permen yang berdekatan secara horizontal atau vertikal untuk membentuk barisan tiga permen atau lebih dengan warna yang sama. Menurut laporan dari *Daymail* pada tahun 2013, *Candy Crush Saga*

³³ Febriany. *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama Kebumen, 2022) hal. 60

memiliki lebih dari 66 juta pemain di seluruh dunia dan lebih dari 15 juta orang memainkannya setiap hari di *Facebook*. Pada tahun 2014, jumlah pemainnya meningkat menjadi lebih dari 100 juta di seluruh dunia. *Candy Crush Saga* menjadi permainan yang paling banyak dibicarakan di media sosial seperti *Twitter* dan *Facebook* pada bulan Juli 2013. Dengan adanya level baru yang menantang, kemungkinan popularitasnya akan terus meningkat di masa depan.³⁴

C. Sejarah *Game Mobile Legends*

Game Mobile Legends merupakan sebuah permainan video seluler dengan genre *Multiplayer Online Battle Arena (MOBA)* yang dikembangkan dan diterbitkan oleh perusahaan *Moonton*, yang merupakan anak perusahaan dari *Byte Dance*. Diluncurkan secara global pada tahun 2016, tepatnya pada tanggal 14 Juli 2016 untuk platform *Android* dan 9 November 2016 untuk *iOS*.³⁵

Mobile Legends adalah sebuah *Game MOBA* yang diciptakan khusus untuk perangkat *Smartphone*. Dalam permainan ini, dua tim yang terdiri dari lima pemain bertarung untuk menyerang dan menghancurkan menara yang terletak di markas lawan, sekaligus melindungi markas mereka sendiri. Mereka harus mengendalikan tiga jalur yang ada, yaitu jalur atas, tengah, dan bawah.

Dalam setiap tim, terdapat lima anggota yang mengontrol karakter mereka menggunakan *Smartphone* pribadi yang dikenal sebagai "*Hero*". Karakter yang lebih lemah yang dikendalikan oleh komputer yang disebut "*Minion*" berkumpul di markas tim sebelum menyebar ke tiga jalur, menyerang menara lawan, dan

³⁴ Febriany. *Sejarah, Transformasi dan Konsekuensi dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Kebumen, 2022) hal. 60

³⁵ Muhammad Iqbal Febri Ramadhani. *Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu* (Universitas Muhammadiyah Surakarta) hal. 3

menghadang lawan. Untuk meningkatkan kekuatan hero, setiap anggota tim harus meningkatkan jumlah *Gold* dan *Exp Hero* tersebut selama permainan berlangsung.³⁶

Sejak diluncurkan secara global pada tahun 2016, *Mobile Legends* telah menjadi sangat populer sebagai *Game MOBA* yang dapat dimainkan di ponsel. Dengan lebih dari satu miliar unduhan dan 100 juta pengguna aktif setiap bulannya hingga November 2020, *Mobile Legends* telah menjadi salah satu kekuatan utama dalam dunia *Game* seluler. Pendapatan yang berhasil dihasilkan oleh *Mobile Legends* pada tahun 2021 mencapai US\$1 miliar yang sangat mengesankan, dengan sebagian besar berasal dari luar wilayah Asia. Kesuksesan ini telah menegaskan posisi *Mobile Legends* sebagai salah satu *Game* terlaris sepanjang masa.³⁷

Kesuksesan *Mobile Legends* dapat disebabkan oleh *Gameplay* yang menarik, pembaruan yang teratur, dan komunitas pemain yang setia. Pengembang permainan tersebut, *Moonton*, secara terus-menerus memperkenalkan karakter, kostum, dan fitur baru untuk menjaga keseruan *Gameplay* agar tetap segar dan menarik bagi para pemainnya. Selain itu, persaingan *Esports* yang intens di sekitar *Mobile Legends* semakin meningkatkan popularitasnya, dengan tim dan pemain profesional bersaing dalam kompetisi untuk memperebutkan hadiah yang menarik.

³⁶ Diki Irwandi dkk. *Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa* (Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2021) hal. 294

³⁷ Wildan Muhammad Haidar dan Eni Rindi Antika. *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends* (Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2022) hal. 2

Keberhasilan *Mobile Legends* didorong oleh faktor utama yaitu kemudahan aksesnya. Sebagai permainan *Mobile*, *Mobile Legends* memberikan kesempatan kepada pemain untuk menikmati pengalaman bermain *MOBA* di mana pun mereka berada, tanpa perlu menggunakan komputer atau konsol *Game* mahal. Kemudahan akses ini telah membantu *Mobile Legends* menjangkau banyak pemain dari berbagai latar belakang dan daerah, sehingga memperluas cakupan globalnya.

Dengan demikian, *Mobile Legends* telah menegaskan posisinya sebagai pemain utama di dunia *Game* seluler, yang menetapkan standar baru untuk *Game MOBA* di platform seluler. Dengan jumlah pemain yang besar, pendapatan yang mengesankan, dan pertumbuhan pesat dalam industri *Esports*, *Mobile Legends* terus menjadi yang terdepan di dunia *Game* seluler. Dengan perkembangan dan pertumbuhan yang terus berlanjut, akan menarik untuk melihat bagaimana *Moonton* terus berinovasi dan menghadirkan pengalaman baru dalam dunia *Game* seluler.³⁸

D. Sejarah Joki *Mobile Legends*

Layanan joki *Mobile Legends* telah ada sejak tahun 2018, hanya saja pada tahun tersebut sedikit yang mengetahui tentang joki *Mobile Legends*. Namun, joki *Mobile Legends* mulai mendapat perhatian kalangan *Player* pada Tahun 2019. Salah satu platform yang memperkenalkan layanan joki *Mobile Legends* pada Tahun 2019 adalah *Takapedia*, yang kini salah satu penyedia layanan joki terbesar di Indonesia. *Takapedia* telah memiliki akun resmi yang terverifikasi di platform

³⁸ Aulia Tri Utami dkk. *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar* (Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, 2022) hal. 901

Tiktok dan *Instagram*, sehingga memberikan kepercayaan kepada para pemain *Mobile Legends* untuk menggunakan layanannya.³⁹

Di samping *Takapedia*, terdapat juga layanan joki lain yang dikenal sejak tahun 2018, yakni *Keep Joki*. Meski sudah eksis sejak tahun tersebut, pada saat itu masih banyak pengguna *Mobile Legends* yang belum familiar dengan layanan joki. Seiring dengan perkembangan industri *Game* di Indonesia yang semakin pesat, layanan joki *Mobile Legends* pun mulai merambah ke berbagai kalangan pada Tahun 2019.⁴⁰

Keuntungan yang timbul adalah semakin meningkatnya popularitas *Game Mobile Legends* di kalangan pemain, karena dengan bantuan joki, pemain dapat dengan mudah meningkatkan level dan peringkat mereka. Ini juga dapat meningkatkan minat pemain untuk terus bermain *Game* tersebut. Namun, di sisi lain, kerugiannya adalah adanya praktik ilegal seperti penjualan akun yang melanggar ketentuan permainan.

Dapat disimpulkan bahwa keberadaan layanan joki *Mobile Legends* memberikan dampak yang kompleks terhadap industri *Game* di Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya pengaturan yang jelas dan pengawasan yang ketat terhadap praktik pelayanan joki demi menjaga integritas dan keadilan dalam bermain.⁴¹

³⁹ Ahmad Bakir. Wawancara (Offline: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

⁴⁰ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (Online: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

⁴¹ Moh. Yasin Al Muhib, dan M. Jacky. *Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo* (Universitas Negeri Sidoarjo, 2024) hal. 2

BAB III

PERKEMBANGAN JOKI *MOBILE LEGENDS*

DI INDONESIA TAHUN 2019-2023

A. Perkembangan Joki *Mobile Legends*

Perkembangan joki *Mobile Legends* tak lepas dari kehadiran toko-toko *Online* di platform media sosial yang menawarkan jasa joki *Game Online*, khususnya *Mobile Legends*, dengan harga yang bervariasi. Tentu saja, jasa joki *Mobile Legends* tidak dilakukan secara perorangan, melainkan bekerja sama dengan perorangan yang melakukan *Boosting* akun pelanggan, yang biasa disebut penjoki.

Penjoki memainkan peran penting dalam mengelola perjokian akun pelanggan. Menjadi seorang penjoki bukanlah hal yang mudah, karena diperlukan keterampilan di atas rata-rata dari kebanyakan pemain. Ini melibatkan bergabung dalam grup-grup khusus, mencapai rank atau level yang tinggi, membangun hubungan dengan penjoki lain, dan sebagainya. Kemampuan tinggi yang diperlukan untuk mengurangi jumlah kekalahan saat melakukan perjokian atau mengelola akun pelanggan demi menjaga kualitas dan kepuasan pelanggan.

Pertama kali dikenal sebagai penyedia layanan joki *Mobile Legends*, *Keep Joki* muncul pada tahun 2018. Namun, versi lain menyebutkan bahwa *Takapedia* menjadi toko pertama yang menawarkan jasa serupa pada tahun 2019. Sementara itu, ada juga pendapat lain yang Menyebutkan bahwa *Takapedia* lah yang pertama kali menyediakan layanan joki *Mobile Legends* di Indonesia.⁴²

⁴² Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

Pada permulaan tahun 2018, ketika joki *Mobile Legends* mulai populer, hanya sedikit tempat atau platform yang menawarkan layanan joki *Mobile Legends*, contohnya toko *Keep Joki* yang telah berdiri sejak tahun 2018. Saat itu, pemain *Mobile Legends* yang mengetahui tentang layanan joki *Game Mobile Legends* masih sedikit. Namun, persaingan dari pesaing yang menyediakan layanan joki serupa masih tergolong sedikit jika dibandingkan dengan situasi saat ini.⁴³

Pada Tahun 2019, pemain *Mobile Legends* mulai meningkatkan kesadaran mereka tentang layanan joki *Mobile Legends* dan mulai tertarik untuk menggunakan jasa tersebut. Salah satu platform yang populer pada saat itu adalah *Takapedia*, yang dikenal melalui *Tiktok* dan *Instagram*. Dengan hadirnya *Takapedia*, industri joki *Mobile Legends* mengalami pertumbuhan yang signifikan, membuatnya menjadi pusat perhatian dan menjadi salah satu toko joki *Mobile Legends* terbesar di Indonesia.⁴⁴

Menurut Ryan Elvandra Tarigan,⁴⁵ Dari Tahun 2019 hingga 2023, perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia menunjukkan stabilitas yang baik tanpa adanya penurunan jumlah pelanggan yang menggunakan layanan joki *Mobile Legends*. Seorang individu telah aktif sebagai Penjoki *Mobile Legends* sejak tahun 2018 hingga saat ini, terlibat dalam berbagai toko joki *Mobile Legends* seperti *Joki Awido*, *My Joki*, *Jokiwelah*, dan *Vinzstore*.

⁴³ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (Online: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

⁴⁴ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

⁴⁵ Menurut Ryan Elvandra Tarigan, Penjoki *Mobile Legends* dari Bandung

Menurut Farroq Akmal Fairos,⁴⁶ industri joki *Mobile Legends* di Indonesia mengalami peningkatan yang signifikan setiap tahunnya, terutama mencapai puncaknya pada periode 2022 hingga 2023. Begitupun Ahmad Bakir,⁴⁷ Dari tahun ke tahun hingga tahun 2023, terjadi peningkatan yang cukup besar dalam jumlah pelanggan yang memanfaatkan layanan joki *Mobile Legends*.

B. Faktor Perkembangan Joki *Mobile Legends*

Setelah mengulas pembahasan sebelumnya mengenai perkembangan joki *Mobile Legends* dan platform *Online* yang menawarkan layanan serupa, pembahasan ini akan mengeksplorasi lebih lanjut mengenai elemen-elemen umum yang berperan dalam meningkatkan popularitas joki *Mobile Legends* di Indonesia.

1. Komunitas Joki

Keberhasilan joki *Mobile Legends* dalam meraih popularitas dipengaruhi oleh kehadiran komunitas-komunitas yang memberikan dukungan terhadap praktik joki ini. Komunitas-komunitas tersebut seringkali terbentuk di platform media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, dan *Discord*, tempat para joki dan klien dapat berinteraksi, berbagi pengalaman, dan merekrut anggota baru. Dukungan sosial dan informasi yang diberikan oleh komunitas-komunitas ini sangat berharga bagi para joki dan klien, sehingga memperkuat ekosistem joki *Mobile Legends* di Indonesia.⁴⁸

⁴⁶ Farroq Akmal Fairos, *Penjoki Mobile Legends dari Bekasi*

⁴⁷ Ahmad Bakir, *Penjoki Mobile Legends dari Jember*

⁴⁸ Pramana Herjati Putra Dionchi, Nanda Harada Pratama. *Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko* (Universitas Negeri Malang, Malang, 2022) hal. 179.

2. Tournament

Di sisi lain, elemen lain yang mempengaruhi kepopuleran joki *Mobile Legends* adalah adanya kompetisi resmi yang diadakan oleh *Moonton*, pengembang *Game* tersebut. Kompetisi-kompetisi ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi para pemain untuk berkompetisi secara profesional, tetapi juga berperan sebagai sarana promosi yang efektif bagi layanan joki. Kompetisi-kompetisi ini berhasil meningkatkan kesadaran masyarakat terhadap praktik joki *Mobile Legends* dan mendorong lebih banyak orang untuk memanfaatkan layanan tersebut.⁴⁹

3. Ekonomi

Selain hal-hal yang disebutkan di atas, faktor ekonomi juga memiliki peran yang signifikan dalam popularitas joki *Mobile Legends*. Dengan meningkatnya minat menjadi joki, persaingan di pasar joki *Mobile Legends* juga semakin sengit. Ini mendorong para joki untuk menawarkan harga yang bersaing dan layanan yang berkualitas untuk menarik lebih banyak pelanggan. Faktor ekonomi ini menjadi salah satu faktor kunci yang mempengaruhi kelangsungan bisnis joki *Mobile Legends* di Indonesia.⁵⁰

Selain diatas, juga terdapat dua faktor individu penyebab joki *Mobile Legends* menjadi eksis serta berkembang di Indonesia yaitu faktor pembeli jasa joki dan faktor penjoki.

⁴⁹ Pramana Herjati Putra Dionchi dan Nanda Harda Pratama. *Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko* (Universitas Negeri Malang, Malang, 2022) hal. 186.

⁵⁰ Moh. Yasin Al Muhib dan M. Jacky. *Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo* (Universitas Negeri Sidoarjo, Sidoarjo, 2024) hal. 17

1. Faktor Pembeli Jasa Joki

Berikut beberapa faktor dari orang yang membeli jasa joki *Mobile Legends*:

a. Tidak Mencapai Target

Hubungan antara *Gamer* dalam permainan *Online* seperti *Mobile Legends* bisa berdampak pada pandangan diri dan harga diri seseorang. Mereka yang merasa kalah dari rekan-rekan mereka dalam hal level atau peringkat cenderung merasa kurang percaya diri dan berusaha mencari cara untuk meningkatkan pencapaian mereka.

Para pemain memilih untuk memanfaatkan layanan tersebut karena mereka tidak mampu mencapai level atau peringkat yang diinginkan. Banyak dari mereka merasa frustrasi jika tidak berhasil mencapai tujuan sebelum pergantian musim, karena pada saat itu level atau peringkat akan kembali menurun.⁵¹

b. Tidak Memiliki Waktu

Pemain yang memiliki lebih banyak waktu senggang umumnya menunjukkan keterampilan yang lebih unggul dalam bermain *Game* berani, seperti *Mobile Legends*. Faktor ini dapat dijelaskan dengan ketersediaan waktu yang memadai untuk berlatih, meningkatkan kemampuan, dan memahami taktik permainan dengan lebih mendalam.

Kurangnya waktu seringkali menjadi hal yang sering dihadapi saat bermain *Mobile Legends*. Hal ini wajar terjadi karena banyak pemain

⁵¹ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

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.⁵²

c. Tingkat Kesulitan *Game Mobile Legends*

Keberhasilan dalam meraih kemenangan sangat dipengaruhi oleh tim kerjasama. Tim yang kompak dan anggotanya mampu bekerja sama dengan baik akan memiliki peluang lebih tinggi untuk mencapai kemenangan. Hal ini disebabkan dalam setiap pertandingan, setiap anggota tim memiliki tugas yang berbeda dan harus saling mendukung demi mencapai tujuan bersama.

Tidak dapat disangkal bahwa *Game Mobile Legends* adalah permainan yang menantang di mana pemain harus bersaing dengan pemain lain untuk meraih kemenangan. Selain itu, dalam *Game Mobile Legends*, kerjasama tim sangat penting untuk mencapai kemenangan, sehingga diperlukan tim yang seimbang.

Hanya saja, masalah yang dihadapi mayoritas pemain adalah sulitnya mencari tim yang bisa diajak untuk bekerja sama, baik dari komunikasi, komposisi, strategi dan lain sebagainya, terutama pemain yang bermain sendiri (solo), berdua (duo) atau bahkan bertiga (trio).⁵³

⁵² Ahmad Bakir. Wawancara (Offline: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

⁵³ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

d. Kekalahan berturut-turut

Memiliki *history* atau catatan pertandingan sebelumnya yang mengalami kemenangan beruntun (*Win Streak*) merupakan impian banyak pemain *Mobile Legends*. Selain itu juga, catatan kemenangan beruntun dapat juga menjadi kebanggaan sendiri karena menjadi ajang kepameran kepada pemain lain, sehingga menganggap bahwa kemenangan beruntun mereka dikarenakan memiliki kemampuan yang diatas rata-rata dari *Player* normal pada umumnya.

History atau catatan pertandingan sebelumnya yang mengalami kekalahan beruntun (*Lose Streak*) merupakan hal yang cukup memalukan bagi seorang pemain, karena catatan pertandingan tersebut dapat diakses oleh pemain lain. Untuk menyembunyikan catatan tersebut, tidak ada pilihan selain menggunakan layanan joki *Game Mobile Legends* untuk mengubah catatan kekalahan menjadi catatan kemenangan berturut-turut (*Win Streak*).⁵⁴

e. Daftar ke Suatu Grup atau Tim *Mobile Legends*

Dalam permainan *Mobile Legends*, pemain memiliki opsi untuk bermain sendirian, berdua, bertiga, atau dalam tim berlima. Untuk meningkatkan kemampuan dan level, pemain disarankan untuk bermain dalam tim berlima. Namun, tidak semua orang dapat bergabung dalam waktu tersebut, setiap pemain harus memiliki kemampuan dan level yang tinggi. Salah satu cara untuk mencari anggota tim yang berkualitas

⁵⁴ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

adalah dengan bergabung dalam grup atau tim yang sudah terpilih dari pemain-pemain berbakat. Salah satu kriteria seleksi adalah level prestasi dalam permainan *Mobile Legends*.

Agar dapat bergabung dengan grup atau tim yang telah disaring, Pemain perlu mencapai tingkat klasifikasi yang diinginkan oleh grup atau tim tersebut. Sebagai opsi lain, pemain dapat memanfaatkan Jasa joki untuk mencapai level yang dibutuhkan agar memiliki peluang lebih besar untuk lolos seleksi dalam persyaratan tersebut.⁵⁵

2. Faktor Dari Penjoki

Berikut beberapa faktor dari penjoki *Mobile Legends* :

a. Sulitnya Masuk Tim Professional

Menjadi bagian dari industri *Esport* adalah cita-cita yang diidamkan oleh sebagian besar pemain *Mobile Legends*, termasuk juga oleh para penjoki *Mobile Legends*. Hal ini dikarenakan mereka dapat merasakan sensasi berkompetisi di panggung bergengsi seperti dalam kompetisi *Mobile Legends*.

Meskipun demikian, meraih kesuksesan di dunia *Esport* tidaklah mudah. Diperlukan upaya keras, komitmen, dan keterampilan yang istimewa untuk dapat bersaing dengan pesaing profesional lainnya. 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

⁵⁵ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

profesional, di mana calon pemain profesional harus saling bersaing dan menunjukkan kemampuan terbaiknya untuk bisa bergabung dengan tim tersebut.⁵⁶

b. Penghasilan Sampingan

Para Penjoki *Mobile Legends* memiliki kemampuan yang luar biasa dalam bermain *Game* tersebut. Mereka dapat mengubah hobi bermain *Game* menjadi sumber pendapatan yang cukup besar. Pendapatan yang diperoleh para Penjoki tidak hanya mencukupi kebutuhan sehari-hari, namun bahkan dapat melebihi Upah Minimum Regional di daerah mereka. Hal ini tentu menjadi daya tarik bagi individu yang memiliki minat dan bakat dalam bermain *Game*.

Penjoki *Mobile Legends* memiliki jaringan yang luas di lingkungan komunitas *Game Online*. Mereka sering bekerja sama dengan rekan Penjoki lainnya guna meningkatkan keterampilan bermain dan mencari peluang baru dalam meraih pendapatan. Fakta ini menunjukkan bahwa

para Penjoki *Mobile Legends* tidak hanya bermain *Game* sendirian, tetapi juga memiliki kemampuan untuk bekerja sama demi mencapai tujuan bersama.⁵⁷

c. Kebutuhan Hidup

Sebagian orang yang bekerja sebagai penjoki *Mobile Legends* memilih profesi tersebut sebagai pekerjaan utama dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup, termasuk kebutuhan pribadi dan kebutuhan

⁵⁶ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

⁵⁷ Ahmad Bakir. Wawancara (*Offline*: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

orang lain. Misalnya, mereka dapat menggunakan penghasilan tersebut untuk membayar biaya pendidikan, menabung, atau memberikan bantuan kepada orang tua mereka.

Perkembangan teknologi dan internet yang semakin cepat telah mempengaruhi profesi ini. Misalnya saja *Mobile Legends*, sebuah *Game Online* yang populer di Indonesia, memberikan peluang bagi para penggunanya untuk berkomunikasi secara virtual dan membentuk komunitas yang kuat. Profesi ini telah menarik minat beberapa individu untuk menjadi penjoki, karena selain dapat meraih keuntungan finansial, mereka juga dapat memperluas jejaring sosial dan meningkatkan kemampuan bermain *Game* mereka.⁵⁸

d. Ajakan Teman

Dalam dunia penjoki *Mobile Legends*, kehadiran undangan dari teman memiliki dampak yang penting dalam mempengaruhi individu untuk ikut serta dalam aktivitas penjoki. Undangan dari teman bisa menjadi salah satu faktor pendorong bagi seseorang untuk terlibat dalam joki *Mobile Legends*. Hal ini terjadi karena adanya kepercayaan antara teman satu dengan yang lainnya. Beberapa penjoki menerima undangan untuk bergabung dalam joki *Mobile Legends* bukan langsung dari penyedia layanan joki, melainkan dari teman mereka yang sudah terlibat sebelumnya dalam aktivitas tersebut.

⁵⁸ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

Selain itu, 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 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.⁵⁹

C. Dampak Joki *Mobile Legends*

Selain beberapa faktor yang telah dibahas sebelumnya, joki *Mobile Legends* juga memiliki beberapa dampak yang dapat dirasakan, baik dampak negatif maupun positif.

1. Dampak Positif dan Negatif dari Sisi Sosial

Penggunaan jasa joki *Game Mobile Legends*, di mana seseorang membayar orang lain untuk meningkatkan peringkat atau prestasinya dalam *Game*, memiliki dampak positif yang signifikan bagi pengguna dan penyedia layanan dalam konteks sosial. Dari sudut pandang pengguna, layanan ini memberikan banyak manfaat yang positif. Salah satu keuntungan utamanya adalah peningkatan pengalaman bermain *Game* tersebut. Dengan menggunakan layanan tersebut, pemain dapat mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dan membuka fitur permainan yang sebelumnya tidak dapat diakses. Hal ini tidak hanya meningkatkan kepuasan dan rasa pencapaian mereka secara keseluruhan tetapi juga memungkinkan mereka untuk bersaing dalam lingkungan yang lebih kompetitif.

⁵⁹ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (Online: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

Meskipun demikian, pemanfaatan layanan joki memiliki kekurangan karena dapat merusak integritas permainan. *Mobile Legends*, seperti *Game* kompetitif lainnya, dirancang untuk memberikan tantangan yang adil dan kurva pembelajaran yang bertahap bagi para pemain. Dengan menggunakan jasa joki, pemain dapat menghindari tantangan-tantangan ini, yang dapat menghambat perkembangan keterampilan mereka dan mengontrol keseimbangan kompetitif dalam permainan. Selain itu, praktik ini dapat menimbulkan kekecewaan di antara pemain yang memilih untuk bermain dengan jujur, karena mereka mungkin akan berhadapan dengan lawan yang peringkatnya tidak mencerminkan kemampuan mereka dengan tepat.⁶⁰

Pelaku joki memiliki kesempatan untuk meraih keuntungan yang signifikan dari peluang ekonomi yang tersedia dengan menyediakan layanan joki. *Gamer* yang memiliki keterampilan tinggi memiliki potensi untuk menghasilkan pendapatan yang besar, sehingga menjadikan joki sebagai pekerjaan tambahan yang menguntungkan atau bahkan sebagai pilihan karier yang menjanjikan. Selain itu, tingginya permintaan akan layanan ini juga menciptakan komunitas yang solid yang menghargai dan mengakui kemampuan bermain *Game* yang istimewa.

Manfaat lain dari penjoki adalah kemampuan untuk menjalin hubungan yang baik dengan pelanggan, baik saat sedang bermain *Game* maupun di luar waktu bermain melalui platform media sosial. Biasanya, pelanggan akan

⁶⁰ Fathur Rohman. *Dampak Aplikasi Game Online Pada Kesehatan Mental Generasi "Sandwich"* (Universitas Islam Negeri Ampel, Surabaya, 2024) hal. 26

bertanya tentang berbagai hal terkait *Mobile Legends* kepada penjoki.⁶¹ Hal yang sama juga mungkin untuk menjalin hubungan dengan penjoki lain yang memiliki peran yang sama dengan bekerja bersama dalam membuat permainan.⁶²

Sebagai seorang yang bekerja sebagai penjoki, kita harus menghadapi berbagai masalah etika dan hukum. Banyak pembuat *Game* yang menganggap layanan penjoki sebagai tindakan curang dan pelanggaran aturan yang berlaku. Dampak dari hal ini bisa berupa pemblokiran akun atau tindakan hukum yang lebih lanjut. Ketergantungan pada pendapatan dari pekerjaan sebagai penjoki juga dapat menghambat kemajuan dalam mengembangkan keterampilan atau mencari peluang karir yang lebih stabil.

Para penjoki dihadapkan pada berbagai rintangan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan tanggung jawab mereka sebagai penjoki, sebagian besar dari mereka memiliki keterbatasan dalam berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain di luar lingkungan mereka. Mereka lebih fokus pada tugas mereka dan hanya berhubungan dengan orang-orang di sekitar mereka sesuai kebutuhan.⁶³

Secara umum, penggunaan layanan joki *Game Mobile Legends* memiliki dampak yang beragam terhadap struktur sosial. Meskipun terdapat manfaat seperti peningkatan interaksi dalam permainan dan potensi keuntungan finansial, tetapi juga menimbulkan ancaman yang dapat mengganggu keadilan dalam bermain dan menimbulkan dilema moral bagi para pelaku.

⁶¹ Ahmad Bakir. Wawancara (Offline: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

⁶² Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

⁶³ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (Online: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

Untuk menjaga keseimbangan yang seimbang, penting bagi pengguna dan penyedia layanan untuk mempertimbangkan konsekuensi yang cermat dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan oleh pengembang permainan.⁶⁴

Dalam hal penggunaan layanan joki *Game Mobile Legends*, terdapat efek positif dan negatif yang harus dipertimbangkan. Salah satu efek positif yang cukup penting adalah peningkatan pengalaman bermain bagi pengguna layanan joki. Dengan bantuan joki, pemain dapat mencapai tingkat keberhasilan yang lebih tinggi dan membuka fitur-fitur permainan yang sebelumnya tidak dapat diakses. Ini tidak hanya meningkatkan kepuasan dan prestasi pemain secara keseluruhan, tetapi juga memungkinkan mereka untuk bersaing di level yang lebih menantang.

Meskipun demikian, pemanfaatan layanan joki juga menimbulkan dampak negatif yang perlu dipertimbangkan. Salah satunya adalah kemungkinan terjadinya gangguan terhadap kejujuran permainan. *Mobile Legends*, seperti *Game* kompetitif lainnya, didesain untuk memberikan tantangan yang adil dan tingkat kesulitan yang bertahap bagi para pemain. Dengan memanfaatkan layanan joki, pemain dapat dengan mudah mengatasi berbagai tantangan tersebut, yang berpotensi menghambat perkembangan keterampilan mereka dan mengganggu efisiensi kompetitif dalam bermain.⁶⁵

Di sisi lain, penggunaan jasa joki dalam praktik juga bisa menimbulkan rasa kecewa di antara para pemain yang memilih untuk bermain dengan cara

⁶⁴ Moh. Yasin Al Muhib dan M. Jacky. *Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo* (Universitas Negeri Sidoarjo, 2024) hal. 17

⁶⁵ Fathur Rohman. *Dampak Aplikasi Game Online Pada Kesehatan Mental Generasi "Sandwich"* (Universitas Islam Negeri Ampel, Surabaya, 2024) hal. 26

yang fair. Mereka saja bisa menghadapi lawan yang memiliki peringkat yang tidak sesuai dengan kemampuan sebenarnya, karena beberapa pemain memanfaatkan jasa joki untuk meningkatkan peringkat mereka secara tidak adil. Situasi ini dapat mengganggu pengalaman bermain dan mengurangi tingkat keadilan dalam kompetisi.

Meskipun demikian, profesi sebagai joki juga menghadapi berbagai tantangan dalam hal etika dan hukum. Banyak pembuat *Game* melihat praktik joki sebagai gangguan dan pelanggaran terhadap peraturan yang berlaku. Dampaknya bisa berupa pemblokiran akun atau tindakan hukum terhadap joki. Selain itu, memperoleh keuntungan dari jasa joki juga dapat menghambat kemampuan joki untuk meningkatkan keterampilan atau mengejar peluang karir yang lebih mapan.

Dalam kehidupan nyata, para joki juga mengalami kesulitan dalam berinteraksi sosial dengan masyarakat luas. Sebagian besar dari mereka memiliki tingkat komunikasi dan interaksi sosial yang rendah dengan individu di sekitar mereka, karena mereka lebih mengutamakan pekerjaan mereka sebagai joki. Hal ini dapat berdampak pada hubungan sosial mereka dengan orang lain dan membatasi kesempatan mereka untuk berinteraksi dengan lingkungan sekitar.⁶⁶

Islam memerintahkan untuk saling menjaga hubungan sosial. Sebagaimana Allah swt berfirman :

⁶⁶ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

إِنَّ أَحْسَنَكُمْ أَحْسَنَتْمْ لِنَفْسِكُمْ وَإِنَّ أَسْلَمَكُمْ فَلَهَا فَإِذَا جَاءَ وَعَدُ الْأَخْرَجَةِ لَيْسُوا وَجُوهَكُمْ

وَلْيَدْخُلُوا الْمَسْجِدَ كَمَا دَخَلُوهُ أَوَّلَ مَرَّةٍ وَلِيُتَبَرَّوْا مَا عَلَوْا تَتَّبِعُوا ﴿٧﴾

Artinya : "Jika kamu berbuat baik (berarti) kamu berbuat baik untuk dirimu sendiri. Dan jika kamu berbuat jahat, maka (kerugian kejahatan) itu untuk dirimu sendiri. Apabila datang saat hukuman (kejahatan) yang kedua, (kami bangkitkan musuhmu) untuk menyuramkan wajahmu lalu mereka masuk ke dalam masjid (Masjidil Aqsa), sebagaimana ketika mereka memasukinya pertama kali dan mereka membinasakan apa saja yang mereka kuasai." (QS. Al-Isra: 7)⁶⁷

Allah swt didalam Alquran mengajak manusia untuk selalu berbuat baik dan saling menghargai satu sama lain. Jika kita melakukan perbuatan buruk, maka dampak buruknya akan kembali kepada diri kita sendiri. Namun, jika kita berbuat baik kepada orang lain, maka Allah akan memberikan pertolongan dan kemudahan dalam kehidupan kita.

Secara umum, pemanfaatan layanan joki *Game Mobile Legends* memiliki dampak yang beragam pada tatanan sosial. Meskipun terdapat keuntungan seperti peningkatan partisipasi dalam permainan dan peluang keuangan, praktik ini juga menimbulkan potensi ancaman yang dapat mengganggu keadilan permainan dan menimbulkan dilema moral bagi individu yang terlibat. Oleh karena itu, penting bagi pengguna dan penyedia layanan untuk

⁶⁷ Kementerian Agama Republik Indonesia. *Qur'an Kemenag* (Jakarta, Kemenag, 2019) hal. 282

mempertimbangkan secara seksama konsekuensi dari penggunaan layanan joki dan mematuhi aturan yang telah ditetapkan oleh pengembang permainan.

2. Dampak Positif dan Negatif dari sisi Ekonomi

Penggunaan layanan joki *Game Mobile Legends* memiliki manfaat ekonomi yang signifikan bagi kedua belah pihak, baik pengguna maupun penyedia layanan. Bagi pengguna, keuntungan utamanya adalah dalam hal manajemen waktu dan kesenangan secara keseluruhan. Banyak pemain yang ingin mencapai level atau peringkat tertentu dalam permainan, tetapi mereka mungkin mengalami kesulitan dalam hal waktu atau keterampilan. Dengan memanfaatkan layanan joki, mereka dapat mempercepat kemajuan mereka dan mendapatkan akses ke fitur eksklusif yang tersedia dengan peringkat yang lebih tinggi. Hal ini pada akhirnya akan meningkatkan pengalaman bermain *Game* mereka, memungkinkan mereka untuk terlibat dalam permainan yang lebih kompetitif tanpa harus menghabiskan banyak waktu dan energi.⁶⁸

Namun jika dilihat dari perspektif yang lebih negatif, keterlibatan dalam layanan joki bisa dianggap sebagai pemborosan sumber daya bagi konsumen. Sebaliknya dari kemampuan mereka sendiri, individu justru menghabiskan uang untuk layanan yang mungkin tidak memberikan manfaat jangka panjang. Selain itu, ketergantungan pada jasa joki berpotensi meningkatkan biaya, terutama jika individu merasa terdorong untuk terus meningkatkan atau mempertahankan posisinya. Hal ini bisa menyebabkan pengeluaran yang

⁶⁸ Viky Bayu Setyo Aji. *Tinjauan Mekanisme Penerimaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online* (Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022) hal. 63

tidak terkontrol dan potensi kesulitan finansial, terutama bagi pemain yang kurang berpengalaman atau tidak memiliki perencanaan keuangan yang baik.⁶⁹

Keuntungan ekonomi bagi individu yang menyediakan jasa joki sangat nyata, karena mereka memiliki potensi untuk mendapatkan penghasilan yang besar dari keahlian yang sangat spesifik mereka. Pendapatan ini dapat berperan sebagai sumber utama atau tambahan dari dukungan keuangan, membantu mereka memenuhi kebutuhan pokok mereka.

Islam memerintahkan kita untuk mencari rezeki di dunia. Sebagaimana perintah Allah swt yang berfirman :

هُوَ الَّذِي جَعَلَ لَكُمُ الْأَرْضَ ذُلُولًا فَامْشُوا فِي مَنَاكِبِهَا وَكُلُوا مِن رِّزْقِهِ ۗ وَإِلَيْهِ النُّشُورُ (١٥)

Artinya : *“Dialah yang menjadikan bumi itu mudah bagi kamu, Maka berjalanlah di segala penjurunya dan makanlah sebahagian dari rezeki-Nya, dan Hanya kepada-Nya-lah kamu (kembali setelah) dibangkitkan.”* (QS. Al-Mulk : 15)⁷⁰

Islam menunjukkan bahwa pentingnya perdagangan dan pengaturan interaksi antar manusia. Hal ini menunjukkan bahwa Islam tidak hanya fokus pada urusan akhirat, tetapi juga mengutamakan kesejahteraan manusia di dunia dan di akhirat.

⁶⁹Renaldo Aditya Putra dkk. *Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang* (Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2022) hal. 3

⁷⁰Kementrian Agama Republik Indonesia. *Qur'an Kemenag* (Jakarta, Kemenag, 2019) hal. 563

Di zaman teknologi saat ini, peluang semacam ini sangat berharga, terutama bagi orang-orang yang mungkin tidak memiliki akses ke pekerjaan konvensional dan tetap. Selain itu, kemampuan bermain *Game* mereka yang luar biasa dapat menjadi aset berharga yang memungkinkan mereka mengubah hobi mereka dalam bermain *Game* menjadi bisnis yang menguntungkan. Meskipun ada potensi keuntungan, penyedia jasa joki juga menghadapi risiko ekonomi yang signifikan. Ketergantungan yang tinggi pada pendapatan dari layanan joki membuat mereka rentan terhadap perubahan kebijakan *Game* atau tindakan hukum yang ditingkatkan oleh pengembang *Game*. Selain itu, risiko kehilangan akun atau diblokir merupakan ancaman tiba-tiba bagi kehidupan mereka. Di pasar yang penuh dengan persaingan, persaingan dapat menurunkan harga dan mengurangi potensi keuntungan per transaksi.⁷¹

Adanya layanan joki di dalam komunitas *Game* memiliki potensi untuk mengubah struktur ekonomi dengan kemungkinan mempengaruhi penjualan item dan fitur dalam *Game* oleh pengembang. Situasi ini bisa menyebabkan perubahan dalam kebijakan atau harga untuk menanggulangi penurunan pendapatan. Sebagai opsi lain, peningkatan layanan joki dapat menciptakan industri baru yang menyediakan layanan tambahan untuk permainan kompetitif, membuka peluang kerja baru. Dampak ekonomi dari layanan joki di *Game Mobile Legends* sangat kompleks, dengan manfaat dan risiko yang harus dipertimbangkan oleh konsumen dan penyedia layanan. Konsumen

⁷¹ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

perlu mengatur pengeluaran mereka dengan bijak dan tidak terlalu bergantung pada joki, sementara penyedia layanan harus mencari sumber pendapatan alternatif dan tetap *up-to-date* dengan perkembangan industri.⁷²

Tetapi, efek ekonomi dari penggunaan layanan joki *Game Mobile Legends* tidak hanya terbatas pada pelanggan dan penyedia layanan, tetapi juga bisa berdampak pada industri *Game* secara keseluruhan. Dengan semakin populernya layanan joki, pengembang *Game Mobile Legends* harus mulai mempertimbangkan memahami ekonomi dari praktik ini. Contohnya, pengembang *Game* bisa mengalami penurunan pendapatan dari penjualan item dan fitur dalam *Game* jika pemain lebih memilih menggunakan layanan joki untuk mencapai tujuan mereka. Ini bisa mendorong pengembang *Game* untuk mengubah kebijakan atau harga sebagai langkah untuk mengatasi penurunan pendapatan tersebut.⁷³

Pemanfaatan layanan joki dalam permainan *Online* telah mengubah cara konsumen berperilaku dan strategi pemasaran pengembang permainan. Pengembang permainan harus mulai memikirkan dampak layanan joki terhadap ekosistem permainan mereka, termasuk potensi penurunan pendapatan dan perubahan kebijakan permainan. Selain itu, pengembang permainan juga harus mempertimbangkan bagaimana layanan joki dapat menciptakan sektor baru yang menyediakan layanan tambahan untuk

⁷² Viky Bayu Setyo Aji. *Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online* (Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022) hal. 63

⁷³ Choirul Fajri. *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia* (Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, 2012) hal. 445

permainan kompetitif, sehingga membuka peluang kerja baru di industri permainan.

Efek ekonomi dari penggunaan layanan joki *Game Mobile Legends* juga dapat dirasakan oleh pengguna. Terlibat dalam layanan joki dapat dianggap sebagai pemborosan sumber daya bagi pengguna. Sebaliknya dari keterampilan mereka sendiri, individu akhirnya mengembangkan uang untuk layanan yang mungkin tidak memberikan manfaat jangka panjang. Selain itu, ketergantungan pada layanan joki berpotensi meningkatkan biaya, terutama jika individu merasa terdorong untuk terus meningkatkan atau mempertahankan reputasi mereka. Hal ini dapat menyebabkan pengeluaran yang tidak teratur dan potensi kesulitan keuangan, terutama bagi pemain yang tidak berpengalaman atau mereka yang tidak memiliki perencanaan keuangan yang baik.⁷⁴

Dari sisi lain, keuntungan ekonomi bagi orang yang menyediakan layanan joki sangat jelas. Pendapatan yang diperoleh dari layanan joki dapat berperan sebagai sumber utama atau tambahan pendapatan bagi penyedia layanan tersebut. Di zaman teknologi saat ini, peluang itu sangat berharga, terutama bagi individu yang mungkin tidak memiliki akses ke pekerjaan konvensional. Selain itu, kemampuan bermain *Game* yang luar biasa dapat menjadi aset berharga yang memungkinkan mereka mengubah hobi mereka dalam bermain *Game* menjadi bisnis yang menguntungkan.⁷⁵

⁷⁴ Renaldo Aditya Putra dkk. *Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang* (Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2022) hal. 7

⁷⁵ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

Meskipun demikian, para penyedia layanan joki juga menghadapi risiko ekonomi yang besar. Tingkat ketergantungan yang tinggi terhadap pendapatan dari layanan joki membuat mereka rentan terhadap perubahan kebijakan permainan atau peningkatan tindakan penegakan hukum oleh pengembang permainan. Selain itu, ancaman tiba-tiba seperti kehilangan akun atau diblokir merupakan ancaman serius bagi mata pencaharian mereka. Dalam pasar yang sudah penuh, persaingan bisa menekan harga dan mengurangi potensi keuntungan per transaksi.⁷⁶

Oleh karena itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa pemanfaatan jasa joki dalam permainan *Mobile Legends* memberikan dampak ekonomi yang rumit bagi pelanggan, penyedia layanan, dan industri *Game* secara keseluruhan. Penting bagi semua pihak yang terlibat untuk mempertimbangkan dengan cermat dampak ekonomi dari penggunaan jasa joki dan mengambil tindakan yang sesuai untuk mengelola risiko dan memperoleh manfaat maksimal dari praktik ini.

3. Dampak Positif dan Negatif dari Sisi Kesehatan

Menggunakan layanan joki *Game Mobile Legends* memiliki efek yang berbeda bagi kesehatan, baik bagi pengguna maupun penyedia layanan tersebut. Keuntungan dari hal ini adalah, salah satu efek yang mungkin terjadi adalah berkurangnya tekanan bagi pengguna. Banyak pemain yang merasa bahwa proses untuk mencapai level yang tinggi atau peringkat tertentu sangat melelahkan dan memakan waktu mereka. Dengan meminta

⁷⁶ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

bantuan dari seorang joki, pemain dapat mengurangi tekanan dalam perjalanan mereka dan segera mendapatkan hasilnya, sehingga meningkatkan kepuasan dan kesehatan emosional.⁷⁷

Dari sisi yang kurang baik, penggunaan layanan joki bisa membuat seseorang semakin bergantung pada permainan. Orang yang terus-menerus mengandalkan jasa joki mungkin akan merasa perlu bermain lebih sering untuk menjaga atau meningkatkan posisi mereka, yang pada akhirnya akan mendorong pola permainan yang merugikan. Ketergantungan ini dapat mengganggu pola tidur, kegiatan olahraga, dan hubungan sosial mereka, yang semuanya sangat penting untuk kesejahteraan mereka secara keseluruhan. Selain itu, kurangnya latihan dalam bermain *Game* secara alami bisa menimbulkan perasaan mengecewakan dan ketidakpuasan di masa depan.

Pengaruh terhadap kesejahteraan para joki yang menyediakan layanan sangat signifikan. Di satu sisi, penghasilan yang diperoleh dari menawarkan layanan tersebut dapat menciptakan stabilitas finansial, sehingga mengurangi tekanan terkait masalah keuangan. Stabilitas finansial ini dapat memicu peningkatan kesehatan mental dan fisik, terutama jika mereka menggunakan penghasilan tersebut untuk memprioritaskan kesejahteraan dengan mengalokasikan dana untuk layanan kesehatan atau aktivitas rekreasi yang sehat.⁷⁸

Di sisi lain, risiko kesehatan menjadi seorang joki *Game* juga perlu diperhatikan karena pekerjaannya cenderung statistik. Pekerjaan ini seringkali

⁷⁷ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

⁷⁸ Ryan Elvandra Tarigan, Wawancara (*Online*: 11 Mei 2024 Pukul 20.53 WIB)

melibatkan jam-jam lamanya menatap layar, yang dapat menimbulkan masalah seperti kelelahan mata, postur tubuh yang tidak baik, dan gangguan pola tidur. Kurangnya aktivitas fisik dan terlalu lama menatap layar dapat memperparah masalah ini, dan berpotensi menyebabkan masalah kesehatan yang lebih serius seperti kegemukan, diabetes, dan penyakit kardiovaskular.⁷⁹

Selain itu, membuktikan bahwa memanfaatkan layanan joki *Game Mobile Legends* juga bisa berpengaruh pada kesejahteraan mental penggunanya. Mereka menunjukkan bahwa pengguna yang terlalu bergantung pada layanan joki cenderung mengalami penurunan kesejahteraan mental, seperti peningkatan tingkat kecemasan dan depresi. Sangatlah penting untuk mengontrol penggunaan layanan joki dengan bijaksana dan tidak mengabaikan kesejahteraan mental dalam prosesnya.⁸⁰

Islam memerintahkan kita untuk menjaga kesehatan. Sebagaimana firman Allah swt :

وَأَنْفِقُوا فِي سَبِيلِ اللَّهِ وَلَا تُلْقُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ ۗ وَأَحْسِنُوا ۗ إِنَّ اللَّهَ يُحِبُّ الْمُحْسِنِينَ

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (195)
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ

Artinya : “Dan infakkanlah (hartamu) di jalan Allah, dan janganlah kamu jatuhkan (diri sendiri) ke dalam kebinasaan dengan tangan sendiri, dan

⁷⁹ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

⁸⁰ Ahmad Bakir. Wawancara (Offline: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

berbuatbaiklah. Sungguh, Allah menyukai orang-orang yang berbuat baik."
(QS. Al-Baqarah : 195)⁸¹

Firman Allah swt menegaskan bahwa mereka yang tidak memperhatikan kesehatan adalah mereka yang menjatuhkan diri mereka sendiri menuju kehancuran. Hal ini disebabkan oleh ketidakpedulian mereka terhadap anugerah kesehatan yang diberikan oleh Allah swt.

Secara keseluruhan, efek kesehatan dari keterlibatan dalam layanan joki *Game Mobile Legends* membutuhkan pertimbangan yang penting. Meskipun terdapat potensi manfaat seperti mengurangi tekanan dan meningkatkan stabilitas finansial, penting untuk tidak menimbulkan dampak negatif yang menyertainya. Sangat penting bagi para pemain *Game* dan penyedia layanan untuk menciptakan keseimbangan yang sehat dalam aktivitas bermain *Game* mereka dengan menetapkan batas waktu bermain, istirahat secara teratur, dan melakukan olahraga fisik yang memadai. Dengan menerapkan strategi ini, individu dapat mengurangi dampak negatif pada kesehatan dan sepenuhnya memanfaatkan sisi positif dari keterlibatan mereka dalam dunia permainan.

4. Dampak Positif dan Negatif dari Sisi Pendidikan

Menggunakan jasa joki *Game Mobile Legends* atau yang sering disebut sebagai akun joki memiliki berbagai kelebihan dalam aspek pendidikan. Salah satu keunggulan utamanya adalah membantu pemain belajar tentang manajemen waktu dan penentuan prioritas. Dengan memanfaatkan layanan joki, pemain dapat fokus pada pelajaran mereka tanpa disertai kemajuan

⁸¹ Kementerian Agama Republik Indonesia. *Qur'an Kemenag* (Jakarta, Kemenag, 2019) hal. 30

permainan mereka, memungkinkan mereka mengatur waktu dengan efisien antara tugas akademik dan kegiatan hiburan. Ini pada akhirnya membantu meningkatkan produktivitas dan efisiensi dalam mengatur jadwal mereka.

Sebagaimana firman Allah swt :

وَالْعَصْرِ (١) إِنَّ الْإِنْسَانَ لَفِي خُسْرٍ (٢)

Artinya : “*Demi masa. Sesungguhnya manusia itu benar-benar dalam kerugian.*” (QS. Al-Asr : 1-2)⁸²

Dengan bersumpah atas masa yang berlalu, Allah swt menunjukkan beragam kejadian dan pengalaman yang menjadi bukti atas kekuasaan-Nya yang tak terbantahkan, hikmah-Nya yang tak terukur, dan Ilmu-Nya yang tak terbatas. Dari sini, Allah swt menegaskan kepada manusia akan pentingnya waktu dan memanajemennya.

Di sisi lain, tren *Game* joki memberikan peluang kepada pelajar untuk mendapatkan pengetahuan berharga mengenai ekonomi digital. Dengan ikut serta dalam transaksi joki, pelajar dapat mengembangkan pemahaman yang lebih dalam tentang pentingnya literasi keuangan, seni bernegosiasi, dan mekanisme perdagangan *Online*. Mereka juga memperoleh pemahaman tentang bagaimana industri *Game* menghasilkan pendapatan dan bagaimana keahlian khusus dapat diubah menjadi usaha yang menguntungkan. Informasi

⁸² Kementerian Agama Republik Indonesia. *Qur`an Kemenag* (Jakarta, Kemenag, 2019) hal. 601

ini dapat menginspirasi pelajar untuk mempertimbangkan mengejar karir di bidang teknologi dan ekonomi digital.⁸³

Konsekuensi negatif dari pemain yang lebih mengutamakan kinerja pribadi daripada kolaborasi tim dalam permainan *Mobile Legends*, terutama dalam hal bagaimana sikap tersebut menghalangi proses pembelajaran dalam permainan dan berimbas buruk pada kerja sama tim secara keseluruhan.

Sebaliknya, pemanfaatan *Game Mobile Legends* juga bisa berdampak negatif terhadap kemajuan pendidikan siswa. Salah satu kekurangannya adalah hilangnya kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan dalam memecahkan masalah dan bekerja sama dalam tim yang sangat penting dalam permainan yang aktif. *Mobile Legends* merupakan permainan strategi yang membutuhkan kerja sama waktu, pengambilan keputusan yang cepat, dan kemampuan untuk beradaptasi dengan berbagai situasi.

Dengan bergantung pada bantuan joki, murid kehilangan peluang untuk meningkatkan keterampilan yang penting ini. Selain itu, kegiatan joki dapat menimbulkan ketergantungan di antara murid dan mengurangi motivasi bawaan mereka untuk belajar dan mencapai prestasi secara mandiri. Dengan mengandalkan bantuan dari luar, seperti jasa joki untuk meningkatkan kinerja mereka, siswa akan terbiasa mencari jalan pintas dan menghindari usaha yang diperlukan untuk mengatasi rintangan akademik. Hal ini dapat menghasilkan pola pikir yang merugikan dalam menghadapi tantangan dan ketidakmauan untuk mengalokasikan waktu dan tenaga dalam aktivitas akademik mereka,

⁸³ Desy Arum Sunarta. *Kaum Milenial di Perkembangan Ekonomi Digital* (STAI DDI ,Pinrang, 2023) hal. 10

yang pada akhirnya akan menghambat perkembangan pribadi dan semangat kerja mereka.⁸⁴

Keuntungan bagi para penjoki adalah bahwa kemampuan mereka tidak akan hilang karena mereka sering bermain dan dapat meningkatkan keterampilan mereka lebih lanjut. Mereka dapat meningkatkan keterampilan mereka dengan cara belajar hal-hal baru dari turnamen besar dan pemain profesional.⁸⁵

Ketika harus bertanggung jawab sebagai penjoki, pelajar yang masih belajar seringkali kehilangan semangat, baik di sekolah maupun di perkuliahan. Akibatnya, mereka kesulitan untuk memahami pelajaran yang diberikan di lingkungan pendidikan. Hal ini disebabkan oleh waktu yang mereka habiskan untuk menjalankan tugas penjokian, yang seringkali mengganggu waktu istirahat mereka atau bahkan waktu larut malam.⁸⁶

Kajian mengenai efek baik dan buruk dari edukasi tentang penggunaan joki *Game Mobile Legends* menjadi topik menarik dalam pembahasan pendidikan digital saat ini. Sebagai permainan yang populer di kalangan remaja, *Mobile Legends* menyajikan pengalaman bermain yang menarik dan menantang, namun juga memiliki dampak yang perlu diperhatikan dengan serius.

Penggunaan joki *Game Mobile Legends* telah terbukti memberikan dampak positif dalam bidang pendidikan. Salah satu keuntungannya adalah

⁸⁴ Moh. Yasin Al-Muhib dan M. Jacky. *Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo* (Universitas Negeri Surabaya, 2024) hal. 12

⁸⁵ Ahmad Bakir. Wawancara (Offline: 11 Mei 2024 Pukul 18.43 WIB)

⁸⁶ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (Online: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

kemampuan pemain untuk mempelajari manajemen waktu dan penentuan prioritas. Dengan bantuan joki, pemain dapat fokus pada pelajarannya tanpa harus ditambah kemajuan permainan mereka. Hal ini membantu meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam mengatur jadwal mereka, yang pada akhirnya dapat memberikan dampak positif pada pencapaian akademik mereka.

Di sisi lain, fenomena permainan joki juga memberikan peluang kepada pelajar untuk memperoleh pengetahuan tentang ekonomi digital. Melalui aktivitas joki, pelajar dapat meningkatkan pemahaman mereka tentang literasi keuangan, seni bernegosiasi, dan mekanisme perdagangan *Online*. Mereka juga dapat memperoleh pemahaman tentang bagaimana industri permainan menghasilkan pendapatan dan bagaimana keahlian khusus dapat diubah menjadi bisnis yang menguntungkan. Hal ini dapat memotivasi pelajar untuk mengejar karir di bidang teknologi dan ekonomi digital.⁸⁷

Meskipun demikian, tidak dapat disangkal bahwa penggunaan joki dalam permainan *Mobile Legends* juga memiliki dampak negatif terhadap proses pendidikan siswa. Salah satu dampak negatifnya adalah hilangnya kesempatan bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan dalam menyelesaikan masalah dan bekerja sama dalam waktu bermain aktif. *Mobile Legends* merupakan permainan strategi yang memerlukan kerja sama tim, pengambilan keputusan yang cepat, dan kemampuan untuk beradaptasi

⁸⁷ Desy Arum Sunarta. *Kaum Milenial Di Perkembangan Ekonomi Digital* (STAI DDI, Pinrang, 2023) Hal. 10

dengan berbagai situasi. Dengan menggunakan joki, siswa kehilangan kesempatan untuk mengembangkan keterampilan penting tersebut.⁸⁸

Di sisi lain, penggunaan joki dalam permainan *Mobile Legends* juga dapat menimbulkan kecanduan pada pelajar dan mengurangi dorongan intrinsik mereka untuk belajar dan mencapai prestasi secara mandiri. Dengan mengandalkan bantuan dari luar, seperti menggunakan jasa joki untuk meningkatkan pencapaian, pelajar akan terbiasa mencari jalan pintas dan menghindari usaha yang diperlukan untuk mengatasi kesulitan belajar. Hal ini dapat menghasilkan pola pikir negatif dalam menghadapi tantangan dan ketidakmauan untuk mengalokasikan waktu dan energi dalam aktivitas akademis mereka, yang pada akhirnya akan menghambat perkembangan pribadi dan semangat kerja mereka.

Para pendidik dan orang tua perlu memahami secara menyeluruh penerapan baik dan buruk dari penggunaan *Game Mobile Legends* dalam proses pendidikan siswa. Perlu adanya keseimbangan dalam memanfaatkan potensi positif permainan tersebut untuk meningkatkan kemampuan dan pengetahuan siswa, namun juga harus dapat mengatasi dampak negatifnya agar tidak menghambat kemajuan akademik dan pribadi siswa.⁸⁹

⁸⁸ Robertus Pambunan dkk. *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017* (Universitas Mulawarman, Samarinda, 2024) hal. 2294

⁸⁹ Farroq Akmal Fairos. Wawancara (*Online*: 18 Mei 2024 Pukul 18.47 WIB)

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang berjudul *Joki Mobile Legends di Indonesia Tahun 2019-2023* maka penulis menyimpulkan hasil penelitian bahwa :

1. *Game* telah ada sejak tahun 1970-an di Amerika dan selalu dikembangkan oleh dua perusahaan besar pada saat itu yaitu *Nintendo* dan *Sega* dari tahun 1980 hingga tahun 1990-an. Awal tahun 2000-an, perusahaan *Sony* turut ikut andil dalam persaingan ini dengan memperkenalkan produknya yaitu *Playstation*. *Game Online Mobile* pertama kali masuk di Indonesia adalah *Candy Crush Saga* di *Facebook* pada tanggal 12 April 2012. *Game* ini cukup populer hingga meledak pada tahun 2014 dengan jumlah pengguna kurang lebih 100 juta pengguna. *Mobile Legends* mulai dirilis secara Global pada tanggal 16 Juli 2016 dan menjadi *Game* bergenre *MOBA* yang populer hingga sekarang ini khususnya di Indonesia. jasa joki *Mobile Legends* diketahui diperkenalkan sejak tahun 2018, hanya saja pada saat itu *Player* belum mengetahui tentang jasa joki *Mobile Legends* hingga Tahun 2019 dimana pada tahun tersebut *Player* telah banyak yang mengetahui tentang jasa joki *Mobile Legends* sekaligus membeli Jasa Joki *Mobile Legends* tersebut.
2. Perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia bisa dikatakan mengalami peningkatan secara signifikan dari tahun ke tahun.

Perkembangan joki *Mobile Legends* ini tidak lepas dari beberapa faktor yang menjadi latar belakang perkembangan joki *Mobile Legends*. Dari data yang sudah dipaparkan, penulis membagi beberapa faktor dari faktor orang yang membeli jasa joki *Game* dan orang yang menjadi Penjoki *Game*. Dari faktor-faktor tersebut, penulis menyimpulkan bahwa Jasa joki *Game Mobile Legends* ini ada yang menjadikan sarana untuk memenuhi kebutuhan dan ada yang hanya sebatas keinginan saja.

3. Ketertarikan *Player* akan jasa joki *Mobile Legends* ini memiliki dampak yang dipengaruhi dari beberapa faktor yang melatar belakanginya. Hal tersebut menjadi wajar karena alasan-alasan yang diutarakan *Player* tentang jasa joki *Mobile Legends* akan berdampak kedepannya, baik dampak positif maupun dampak negatif.

B. Saran

Setelah melakukan penelitian yang ditulis dalam skripsi, maka diakhir penulisan ini penulis ingin memberikan beberapa saran untuk penelitian selanjutnya yang mungkin dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan agar lebih baik kedepannya.

Untuk peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi pendukung serta menjadi dorongan untuk memunculkan ide-ide baru. Dalam proses penelitian, penelitian ini dibatasi oleh ruang dan waktu. Harapan peneliti terhadap peneliti selanjutnya bisa mengembangkan secara spesifik dan pembahasan yang lebih mendalam.

DAFTAR PUSTAKA

Buku :

Dudung Abdurahman. *Metodologi Penelitian Sejarah Islam* (Penerbit Ombak, Yogyakarta, 2011)

Kementrian Agama Republik Indonesia. *Qur`an Kemenag* (Jakarta, Kemenag, 2019)

Tim Penyusun. *Panduan Penulisan Skripsi Program Studi Sejarah Peradaban Islam* (Universitas Islam Negeri Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember)

Jurnal :

Abdurrahman Mulachela dkk. *Analisis Perkembangan Industri Game di Indonesia Melalui Pendekatan Rantai Nilai Global (Global Value Chain)*. (IJGD: Indonesian Journal of Global Discourse Vol. 2 Ed.2 : Universitas Mataram, 2020)

Aditya Wibowo dan Imansyah Lubis. *Pengaruh Lima Dimensi Berita Pada Media Online Khusus Game Terhadap Brand Awareness Produk Nintendo 3DS* (Jurnal Kajian Komunikasi, Volume 1, No. 2 : Universitas Telkom, 2013)

Ahmad Aldhi Kurniawan dkk. *Hubungan Frekuensi Bermain Game Online Mobile Legends terhadap Tingkat Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar* (JIIP : Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Vol. 6, No. 5 : Universitas Muria Kudus, 2022)

Akhmad Ashari Manda. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat*. (Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Jurusan Hukum Ekonomi Syariah 227 Vol. 3, No. 4 : Universitas Islam Negeri Alauddi, Makassar, 2022)

Anggraeni Tysa Soesanto dkk. *Budaya Game Mobile Legends : Kajian pada Bang Bang Kelompok Gamers Vol'Jin di Jepara* (Endogami: Jurnal Ilmiah Kajian Antropolog Vol. 4, No. 1 : Universitas Diponegoro, Semarang, 2020)

Aqza Arieza Aprio Dan Fadli Muhammad Athalarik. *Pola Komunikasi Organisasi Tim Kaizen Pada Game Online Point Blank* (Jurnal Ilmu Komunikasi Acta Diurna Vol. 20, No. 1 : Universitas Bhayangkara Jakarta Raya, 2024)

Aryo Triutama dan Milda Yanuvianti. *Profil Kepribadian Gamers Esports DotA 2 di Kota Bandung* (Journal Psikolog Volume 1, No. 1 : Universitas Islam Bandung, 2021)

- Aulia Tri Utami dkk. *Dampak Game Mobile Legends Terhadap Pola Interaksi Sosial Siswa Kelas V di Sekolah Dasar* (Jurnal Educatio Vol. 8, No. 3 : Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka, Jakarta, 2022)
- Azizi Yahaya dan Zainuddin Abu Bakar, *Teori-Teori Perkembangan* (Universitas Malaysia Sabah, Malaysia, 2010)
- Birma Roberto Turnip dan Alexandra Hukom. *Pengaruh Perkembangan Industri Esports Terhadap Pertumbuhan Ekonomi* (Cemerlang : Jurnal Manajemen dan Ekonomi Bisnis Vol. 3, No. 2 : Universitas Palangkaraya, 2023)
- Choirul Fajri. *Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia* (Jurnal Komunikasi, Vol. 1, No. 5 : Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, 2012)
- David Church. *Mortal Kombat Games Of Death* (University of Michigan Press Ann Arbor , 2022)
- Desy Arum Sunarta. *Kaum Milenial di Perkembangan Ekonomi Digital* (Economic and Business Management International Journal Vol. 5, No. 1 : STAI DDI, Pinrang, 2023)
- Devita Rani Dkk. *Dampak Game Online Mobile Legends: Bang Bang Terhadap Mahasiswa* (Perspektif Vol. 7, No. 1 : Universitas Medan Area, Medan, 2019)
- Diki Irwandi dkk. *Korelasi Kecanduan Mobile Legends Terhadap Prestasi Belajar Mahasiswa* (Lebesgue : Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika dan Statistika Vol. 2, No. 3 : Universitas Islam Negeri Raden Intan, Lampung, 2021)
- Fathur Rohman. *Dampak Aplikasi Game Online Pada Kesehatan Mental Generasi "Sandwich"* (Scholastica : Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan Vol. 6, No. 1 : Universitas Islam Negeri Ampel, Surabaya, 2024)
- Febriany. *Sejarah, Transformasi Dan Konsekuensi Dari Game Online* (Institut Agama Islam Nahdlatul Ulama, Kebumen, 2022)
- Fenty Erdiyanti dan Zulfitri. *Media AR Dan VR Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Bahasa Inggris Pada Anak Usia Dini* (Jurnal Pemikiran dan Pengembangan Pembelajaran Vol. 6, No. 2 : Universitas Muhammadiyah Jakarta, KH Ahmad Dahlan, Cirende, Tangerang, 2024)
- Pramana Herjati Putra Dionchi dan Nanda Harda Pratama. *Proses Transisi Pemuda Penjoki Mobile Legends di Kota Malang dalam Konteks Masyarakat Risiko* (Jurnal Sosiologi Pendidikan Humanis Vol. 7, No. 2 : Universitas Negeri Malang, 2022)

- Johnson, Mark R and Woodcock, Jamie. *The impact of live streaming and digital innovation on the video Game industry* (Media, Culture & Society Vol. 41, No. 5 : The Open University, 2019)
- M. Iichsan Nawawi dkk. *Pengaruh Game Mobile Legends Terhadap Minat Belajar Mahasiswa/I Fakultas Sains Dan Teknologi Uin Alauddin Makassar* (Al Ma' Arief: Jurnal Pendidikan Sosial Dan Budaya Vol. 3, No. 1 : Universitas Islam Negeri Allauddin Makasar, 2021)
- Mahrus Ali dan Mahmudah. *Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legends Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah* (Rechtenstudent Journal Vol. 2 No. 2 : Institut Agama Islam Negeri Jember, 2021)
- Moh. Yasin Al Muhib dan M. Jacky. *Rasionalitas Menjadi Menjadi Joki Game Mobile Legend di Sidoarjo* (Paradigma Vol. 13 , No. 02 : Universitas Negeri Sidoarjo, 2024)
- Muhammad Yasir Nasution dan Zainuddin. *Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online* (Jurnal Ekonomi Syariah, Vol. 3. No.1 : Institut Agama Islam Negeri Batu Sangkar, Tanah Datar, 2022)
- Nicolas Ware. *You Must Defeat Shen Long To Stand A Chance Street Fighter, Race, Play, And Player* (Bowling Green State University, 2010)
- Priska Merciano R dkk. *Analisis Visualisasi Karakter Game Pada The Sims 4* (Universitas Kristen Petra Surabaya)
- Raditya Malid dan Nur Hidayah. *Solidaritas Virtual Antar Member Game Clash Of Clans Di Clan Soloken5* (Jurnal Pendidikan Sosiologi)
- Renaldi dkk. *Tinjauan Pustaka Sistematis terhadap Basis Data MongoDB* (JII: Jurnal Inovasi Informatika Universitas Pradita Vol. 5 No. 2 : Universitas Pradita, Kelapa Dua, 2020)
- Renaldo Aditya Putra dkk. *Hiperkonsumerisme Dalam Gaya Hidup Mahasiswa Pemain Game Mobile Legends: Bang Bang* (Journal of Development and Social Change, Vol. 5, No. 2 : Universitas Sebelas Maret, Surakarta, 2022)
- Robertus Pambunan dkk. *Dampak Game Online Mobile Legends Terhadap Komunikasi Intrapersonal Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Mulawarman Angkatan 2017* (Journal of Comprehensive Science Vol. 3, No. 7 : Universitas Mulawarman, Samarinda, 2024)
- Syahrul Hidayanto. *Eksistensi video Game streaming dalam industri gaming Indonesia* (Jurnal Studi Komunikasi, Vol. 4 No. 2 : Universitas Indonesia, Jakarta, 2020)

Viky Bayu Setyo Aji. *Tinjauan Mekanisme Pengenaan Pajak Pertambahan Nilai Atas Transaksi Digital Game Online* (Acitya Ardana : Jurnal Keuangan Negara dan Kebijakan Publik Vol. 2, No. 1 : Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022)

Wildan Muhammad Haidar dan Eni Rindi Antika. *Prestasi Akademik Siswa Ditinjau Dari Kecanduan Bermain Game Online Mobile Legends* (Teraputik : Jurnal Bimbingan dan Konseling Vol. 5, No. 3 : Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2022)

Yulhaidir dan Ovitsus Bangun. *Efektivitas Voice Chat Sebagai Media Komunikasi Dalam Game Pubg Mobile*.(Jurnal Komunikasi Volume 16 No. 1 : Universitas Fajar, Makassar, 2023)

Skripsi :

Devita Rani. *Dampak Game Online Mobile Legends Bang Bang Terhadap Mahasiswa di Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Medan Area*. (Skripsi, Universitas Medan Area, Medan, 2018)

Ramdhani G. *Analisis Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Anak di SD Mintaragen 3 Kota Tegal* (Skripsi, Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2020)

Muhammad Iqbal Febri Ramadhani. *Studi Deskriptif Kualitatif Withdrawal Gamer Mobile Legends Mahasiswa Ilmu* (Universitas Muhammadiyah Surakarta) hal. 3

Sumber Lisan :

Wawancara, Offline. Ahmad Bakir. Penjoki *Mobile Legends* dari Jember, 10 Mei 2024

Wawancara, Online. Farroq Akmal Fairos. Penjoki *Mobile Legends* dari Bekasi, 18 Mei 2024

Wawancara, Online. Ryan Elvandra Tarigan. Penjoki *Mobile Legends* dari Bandung, 11 Mei 2024

Internet :

<https://dataindonesia.id/varia/detail/data-jumlah-penduduk-indonesia-menurut-agama-pada-2023>

<https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/joki>

<https://www.liputan6.com/lifestyle/read/5749764/pemain-Game-di-indonesia-makin-meningkat-Mobile-Legends-bang-bang-jadi-Mobile-Game-terpopuler>

Teks Wawancara Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023

Nama Informan : Faroq Akmal Fairos
Alamat : Bekasi
Profesi : Penjoki *Mobile Legends*
Hari/Tanggal : Sabtu, 18 Mei 2024
Pukul : 18.47 WIB

Kumpulan Tanya Jawab Wawancara

- T** : Apa nama *Game Online* yang anda fungsikan untuk menjoki?
J : *Mobile Legends*
- T** : Kapan pertama kali anda menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Sekitar bulan Juni tahun 2022
- T** : Dimana toko atau tempat yang menampung anda untuk menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Joki Awido, Danzjoki, Fastkie, Arkjoki
- T** : Mengapa anda harus menjoki *Mobile Legends*?
J : Untuk Biaya kuliah, untuk membantu Ortu dan untuk pegangan atau tabungan.
- T** : Siapa yang mengajak anda untuk menjadi penjoki *Mobile Legends*?
J : Melamar sendiri ke Store-store joki
- T** : Bagaimana kisah anda pertama kali dari pemula hingga menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Saat SD, banyak teman saya bermain *Mobile Legends*. Ketika SMP, saya fokus menaikkan Kemampuan *Mobile Legends* saya karena saat itu saya bercita-cita ingin menjadi *Professional Player Esport* tapi tidak kesampaian hingga akhirnya sempat Vakum selama 8 bulan. Setelah itu, saya kembali lagi untuk mengejar *Trial Esport* tapi kembali gagal dan akhirnya menjadi seorang penjoki.
- T** : Apa Motivasi anda untuk menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Ketika melihat teman-teman saya yang menjadi penjoki terlebih dahulumenapatkan uang dari menjoki sehingga saya termotivasi juga untuk menjadi penjoki.
- T** : Dimana lokasi anda saat sedang menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Tidak tentu, kadang dirumah atau di warung kopi. Tapi, saya sering menjoki dirumah.
- T** : Mengapa anda memilih menjadi penjoki *Mobile Legends* daripada yang lainnya?
J : Karena saya merasa Kemampuan yang saya punya lebih tajam di *Mobile Legends* untuk mendapatkan penghasilan.
- T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Bagus untuk mendapatkan penghasilan, hanya saja sulit membagi waktu antara penjoki dengan sekolah.

11. **T** : Apa nama toko atau store yang anda ketahui pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : *Takapedia*
12. **T** : Kapan anda mengetahui toko atau store yang pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : Sekitar bulan Agustus Tahun 2019
13. **T** : Dimana saja riwayat tempat anda saat berkarir sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Pertama saya berkarir di *Joki Awido*, kemudian di *Danzjoki*, selanjutnya ke *Fastkie*, terakhir hingga sekarang ke *Arkjoki*.
14. **T** : Apa saja syarat menjadi seorang penjoki?
J : Pertama wajib memiliki *Party* sendiri, harus selalu menang, bisa begadang, kuat fisik dan mental.
15. **T** : Mengapa sebagai orang penjoki *Mobile Legends* harus berkemampuan tinggi?
J : Karena lawan kita juga *Party* otomatis juga memiliki Kemampuan tinggi, yang paling utama adalah supaya tidak mengecewakan kustomer.
16. **T** : Siapa yang memotivasi anda untuk menjadi seorang penjoki?
J : Motivasi pertama kali saat saya melihat *Takapedia*, tapi yang lebih memotivasi saya adalah teman saya sendiri.
17. **T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda tentang perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia dari Tahun 2019 sampai 2023?
J : Perkembangannya semakin pesat, kompetitor dan kustomer semakin banyak. Tapi, dunia perjokian lebih pesat pada tahun 2022 hingga 2023.
18. **T** : Apa alasan *Player Mobile Legends* menggunakan jasa joki?
J : Alasan mereka adalah frustrasi karena sering kalah, ingin bermain bersama penjoki.
19. **T** : Kapan estimasi waktu perjokian itu selesai?
J : rata-rata 3x24 Jam.
20. **T** : Dimana lokasi *Player Mobile Legends* ingin menggunakan jasa joki?
J : Di toko-toko joki yang dipromosikan lewat *Tiktok* dan *Instagram*.
21. **T** : Siapa yang memproses perjokian akun Customer?
J : Penjokinya.
22. **T** : Bagaimana pendapat anda perkembangan *Player Mobile Legends* yang menggunakan jasa joki dari Tahun 2019 hingga 2023?
J : Pengguna jasa joki semakin banyak setiap tahunnya.
23. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam sosial yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Semakin banyak relasi yang sehoobi.
Negatif : Jarang keluar rumah karena profesi joki.
24. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam ekonomi yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Memiliki penghasilan tambahan, bahkan diatas UMR.
Negatif : Beberapa penjoki menggunakan penghasilannya untuk yang aneh-aneh.

25. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam pendidikan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
- J** : Positif : Dapat ilmu banyak dari *MLBB*, *Esport* dan Top Global.
Negatif : Sering telat sekolah, terkadang ketiduran di sekolah.
26. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam kesehatan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
- J** : Positif : Melatih otot mata dan perkembangan otak.
Negatif : Sering sakit karena jarang istirahat.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Teks Wawancara Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023

Nama Informan : Ryan Elvandra Tarigan
Alamat : Bandung
Profesi : Penjoki *Mobile Legends*
Hari/Tanggal : Sabtu, 11 Mei 2024
Pukul : 20.53 WIB

Kumpulan Tanya Jawab Wawancara

1. **T** : Apa nama *Game Online* yang anda fungsikan untuk menjoki?
J : *Mobile Legends*
2. **T** : Kapan pertama kali anda menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Sekitar bulan Juli tahun 2018
3. **T** : Dimana toko atau tempat yang menampung anda untuk menjoki akun *Mobile Legends*?
J : *Joki Awido, Takapedia, Zoeljoki, Rapspoint*
4. **T** : Mengapa anda harus menjoki *Mobile Legends*?
J : Untuk memenuhi kebutuhan kuliah
5. **T** : Siapa yang mengajak anda untuk menjadi penjoki *Mobile Legends*?
J : *Player MDL* yang bernama Eka
6. **T** : Bagaimana kisah anda pertama kali dari pemula hingga menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Saat itu bermain rank seperti biasa, kemudian ada moment bertemu dengan *Player* dan menjadi teman bernama Eka. Sejak saat itu sering bermain bersama hingga diajak untuk menjadi penjoki.
7. **T** : Apa Motivasi anda untuk menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Memang dari awal suka bermain *Mobile Legends*, tapi faktor utama membutuhkan penghasilan untuk memenuhi kebutuhan hidup.
8. **T** : Dimana lokasi anda saat sedang menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Terkadang saya menjoki di rumah, di warkop dan pernah di Gaming House. Tapi, paling sering dirumah.
9. **T** : Mengapa anda memilih menjadi penjoki *Mobile Legends* daripada yang lainnya?
J : Karena saya merasa *Mobile Legends* lebih simpel daripada di *Game DOTA*, jadi saya memilih menjadi penjoki di *Mobile Legends*.
10. **T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Sesama penjoki sering terjadi drama dan banyak toxic.
11. **T** : Apa nama toko atau store yang anda ketahui pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : *Keep Joki*
12. **T** : Kapan anda mengetahui toko atau store yang pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : Sekitar bulan Juli tahun 2018

13. **T** : Dimana saja riwayat tempat anda saat berkarir sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Pertama saya berkarir di *Joki Awido*, kemudian di *My Joki*, selanjutnya ke *Jokiwelah*, terakhir hingga sekarang ke *Yinn Store*..
14. **T** : Apa saja syarat menjadi seorang penjoki?
J : Minimal rank tertinggi adalah rank *Immortal* bintang 350, *Win Rate All Rank* 75%, harus memiliki relasi dengan penjoki-penjoki lain yang telah bergabung di toko joki.
15. **T** : Mengapa sebagai orang penjoki *Mobile Legends* harus berkemampuan tinggi?
J : Meminimalisir kekalahan supaya tidak mengecewakan kustomer.
16. **T** : Siapa yang memotivasi anda untuk menjadi seorang penjoki?
J : Pertama kali yang memotivasi saya adalah teman saya sendiri yang bernama Acil yang telah menjadi penjoki terlebih dahulu dan berpenghasilan tinggi dari penjoki.
17. **T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda tentang perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia dari Tahun 2019 sampai 2023?
J : Dari segi Attitude masih sama dengan tahun-tahun sebelumnya, *Gameplay* makin sulit karena sering melawan sesama penjoki, jumlah akun yang diorder masih seimbang setiap tahun.
18. **T** : Apa alasan *Player Mobile Legends* menggunakan jasa joki?
J : Kebanyakan dari mereka karena sering kalah, tidak ada waktu karena sibuk.
19. **T** : Kapan estimasi waktu penjokian itu selesai?
J : Setiap store itu beda-beda kebijakan, tapi rata-rata adalah 3x24 jam.
20. **T** : Dimana lokasi *Player Mobile Legends* ingin menggunakan jasa joki?
J : Tentunya Store-Store joki.
21. **T** : Siapa yang memproses perjokian akun Customer?
J : Penjoki.
22. **T** : Bagaimana pendapat anda perkembangan *Player Mobile Legends* yang menggunakan jasa joki dari Tahun 2019 hingga 2023?
J : Menurut saya masih *Balance*.
23. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam Sosial yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Mudah mendapatkan relasi yang sehoobi sehingga pekerjaan lebih mudah.
Negatif : Jarang keluar rumah, selalu rebahan, lingkungan *Mobile Legends* yang Toxic dan banyak drama.
24. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam ekonomi yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Masih Work It secara penghasilan bahkan bisa lebih dari UMR
Negatif : Siap-siap membayar denda dan kerugian besar jika melanggar
25. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam pendidikan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?

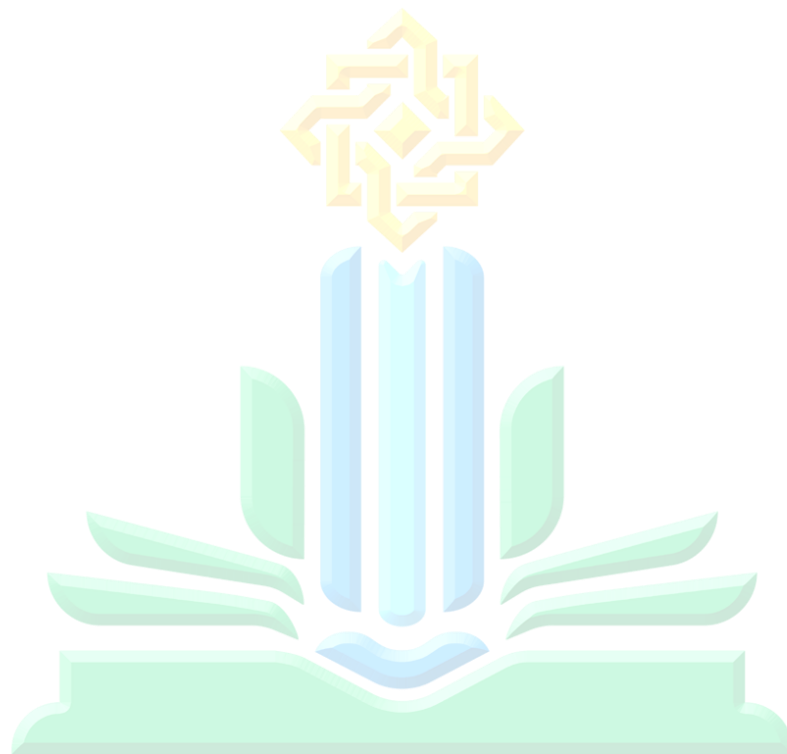
J : Positif : Mendapatkan Kemampuan Komunikasi dan kerjasama antar tim.

Negatif : Banyak ilmu-ilmu yang ditinggalkan.

26. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam kesehatan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?

J : Positif : Melatih otak dan membangun mentalitas kompetitif.

Negatif : Tidur dan makan berantakan.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

Teks Wawancara Joki *Mobile Legends* di Indonesia Tahun 2019-2023

Nama Informan : Ahmad Bakir
Alamat : Desa Langkap, Kec. Bangsalsari, Kab. Jember
Profesi : Penjoki *Mobile Legends*
Hari/Tanggal : Jumat, 10 Mei 2024
Pukul : 18.43 WIB

Kumpulan Tanya Jawab Wawancara

1. **T** : Apa nama *Game Online* yang anda fungsikan untuk menjoki?
J : *Mobile Legends*
2. **T** : Kapan pertama kali anda menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Sekitar bulan September tahun 2020
3. **T** : Dimana toko atau tempat yang menampung anda untuk menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Joki Awido
4. **T** : Mengapa anda harus menjoki *Mobile Legends*?
J : Karena Hobi
5. **T** : Siapa yang mengajak anda untuk menjadi penjoki *Mobile Legends*?
J : Teman yang sehoobi
6. **T** : Bagaimana kisah anda pertama kali dari pemula hingga menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Saya mulai bermain *Mobile Legends* sejak tahun 2017, saya suka belajar ilmu-ilmu *Mobile Legends* dengan menonton Tournament-tournament nasional dan internasional. Kemudian saya masuk tim untuk meningkatkan kemampuan dan mendaftar menjadi penjoki.
7. **T** : Apa Motivasi anda untuk menjadi seorang penjoki *Mobile Legends*?
J : Ingin menjadikan *Mobile Legends* sebagai Freelancer dari menjoki.
8. **T** : Dimana lokasi anda saat sedang menjoki akun *Mobile Legends*?
J : Dimana-mana tapi paling sering dirumah.
9. **T** : Mengapa anda memilih menjadi penjoki *Mobile Legends* daripada yang lainnya?
J : Karena yang saya tahu cuma *Mobile Legends*.
10. **T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : *Mobile Legends* ini bergantung dengan Trending, di saat trending tersebut, saya mengambil peluang untuk menjadi penjoki.
11. **T** : Apa nama toko atau store yang anda ketahui pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : *Takapedia*
12. **T** : Kapan anda mengetahui toko atau store yang pertama kali membuka jasa joki *Mobile Legends*?
J : Tahun 2019

13. **T** : Dimana saja riwayat tempat anda saat berkarir sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Untuk saat ini, saya berkarir di *Joki Awido* hingga saat ini.
14. **T** : Apa saja syarat menjadi seorang penjoki?
J : Syaratnya harus beitu berr-kemampuan tinggi dan beratituede baik. Karena menjadi seorang penjoki memiliki tanggung jawab besar untuk memberi kenyamanan serta kenyamanan kepada kustomer. Harus ber-atitude baik karena penjoki itu bermain secara tim supaya hubungan dan chemistry antar tim itu baik.
15. **T** : Mengapa sebagai orang penjoki *Mobile Legends* harus berkemampuan tinggi?
J : Supaya hasil dari joki tidak mengecewakan kustomer.
16. **T** : Siapa yang memotivasi anda untuk menjadi seorang penjoki?
J : Tidak dengan siapa, tapi saya menjadi penjoki karena ada peluang penghasilan.
17. **T** : Bagaimana sudut pandang atau argument anda tentang perkembangan joki *Mobile Legends* di Indonesia dari Tahun 2019 sampai 2023?
J : Cukup berkembang sangat pesat dan lapangan pekerjaan yang cukup luas karena *Mobile Legends* ini *Game* yang konsisten Trending hingga saat ini.
18. **T** : Apa alasan *Player Mobile Legends* menggunakan jasa joki?
J : Untuk menaikkan Ranknya yang telah diimpikannya.
19. **T** : Kapan estimasi waktu penjokian itu selesai?
J : Kalau di Store saya adalah 3x24 jam.
20. **T** : Dimana lokasi *Player Mobile Legends* ingin menggunakan jasa joki?
J : Toko joki.
21. **T** : Siapa yang memproses perjokian akun Customer?
J : Penjoki.
22. **T** : Bagaimana pendapat anda perkembangan *Player Mobile Legends* yang menggunakan jasa joki dari Tahun 2019 hingga 2023?
J : Semakin banyak yang order, baik di toko saya atau di toko-toko lainnya.
23. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam Sosial yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Bisa menjalin hubungan dengan *Player* lain.
Negatif : Terkadang berhubungan *Player* yang Toxic.
24. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam ekonomi yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Cukup terbantu apabila banyak orderan joki.
Negatif : Jika sepi, tidak dapat penghasilan.
25. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam pendidikan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?
J : Positif : Memiliki kemampuan tinggi dan membangun karakter.
Negatif : Terfokus dengan menjoki sehingga tidak sempat mempelajari hal lain.

26. **T** : Bagaimana dampak positif dan negatif dalam kesehatan yang dirasakan sebagai penjoki *Mobile Legends*?

J : Positif : Melatih otak.

Negatif : Waktu istirahat sedikit dan Mental Healt terancam karena terkadang bertemu *Player Toxic*.



UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

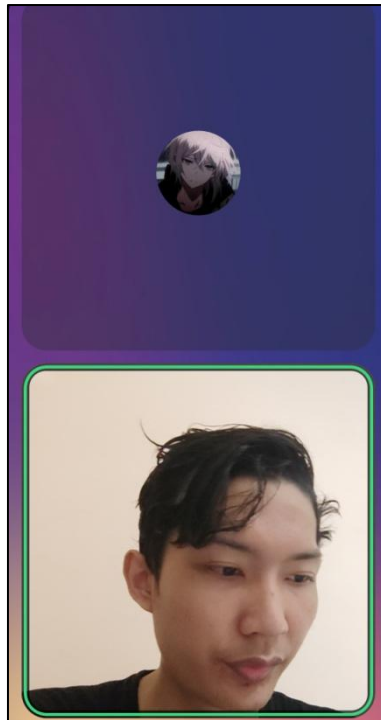


Foto *Screenshot* wawancara *Online via Discord* bersama Farroq Akmal Fairos seorang penjoki dari Bekasi



Foto *Screenshot* wawancara *Online via Discord* bersama Ryan Elvandra Tarigan seorang penjoki dari Bandung



Foto *Screenshoot* wawancara *offline* di kediaman Ahmad Bakir seorang penjoki dari Jember



Foto *Screenshoot* wawancara *offline* di kediaman Ahmad Bakir seorang penjoki dari Jember

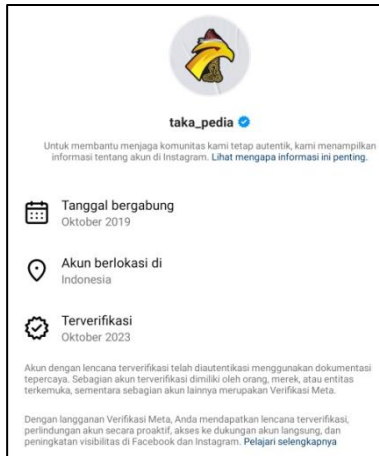


Foto *Screenshoot* tentang akun *Instagram* @taka_pedia yang berdiri sejak bulan Oktober Tahun 2019

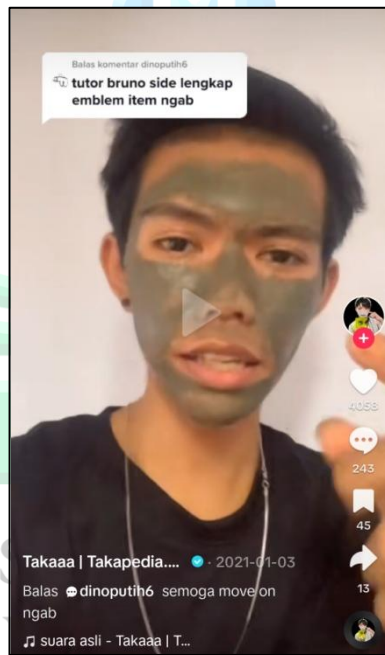


Foto *Screenshoot* video *Tiktok* pertama @taka... sejak bulan Januari tahun 2021

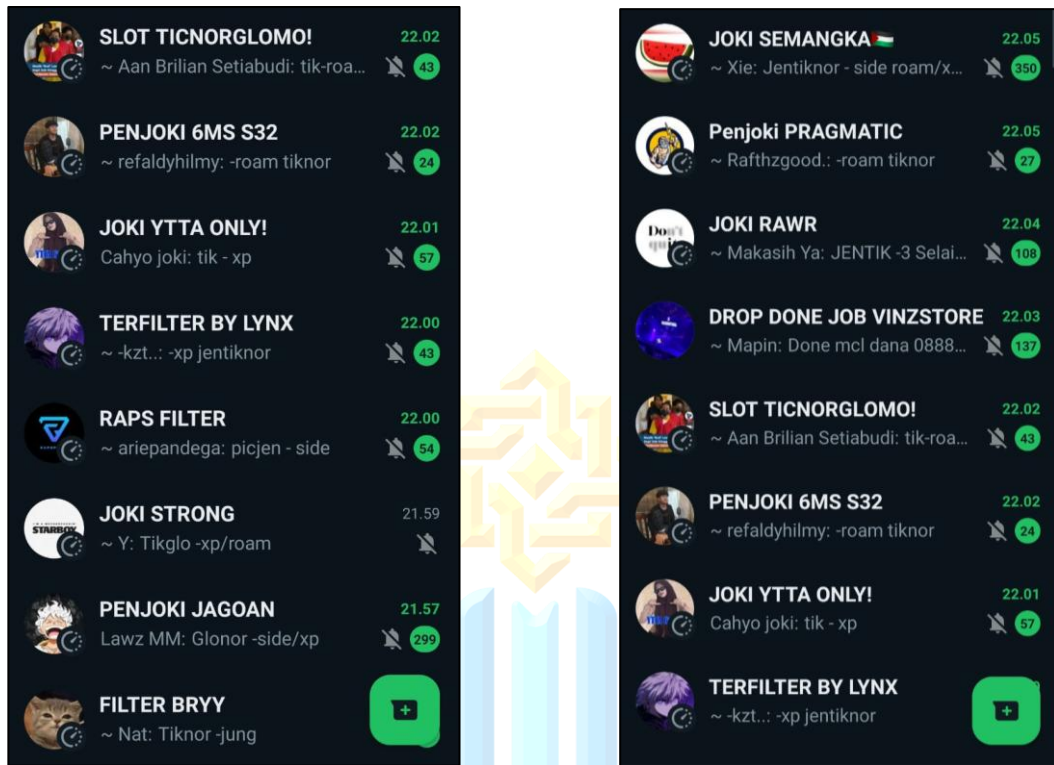


Foto *Screenshoot* kumpulan komunitas-komunitas joki *Mobile Legends* di *whatsapp* yang dimiliki oleh Ryan Elvandra Tarigan seorang penjoki dari Bandung

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

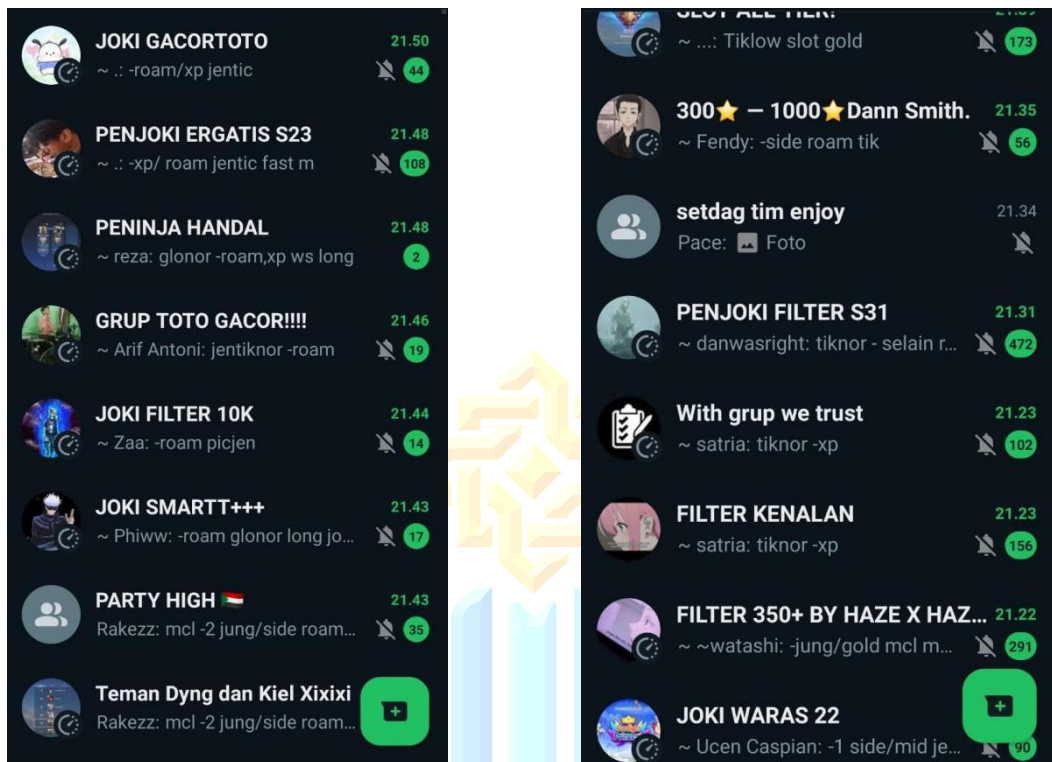


Foto *Screenshoot* kumpulan komunitas-komunitas joki *Mobile Legends* di *whatsapp* yang dimiliki oleh Farroq Akmal Fairros seorang penjoki dari Bekasi

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

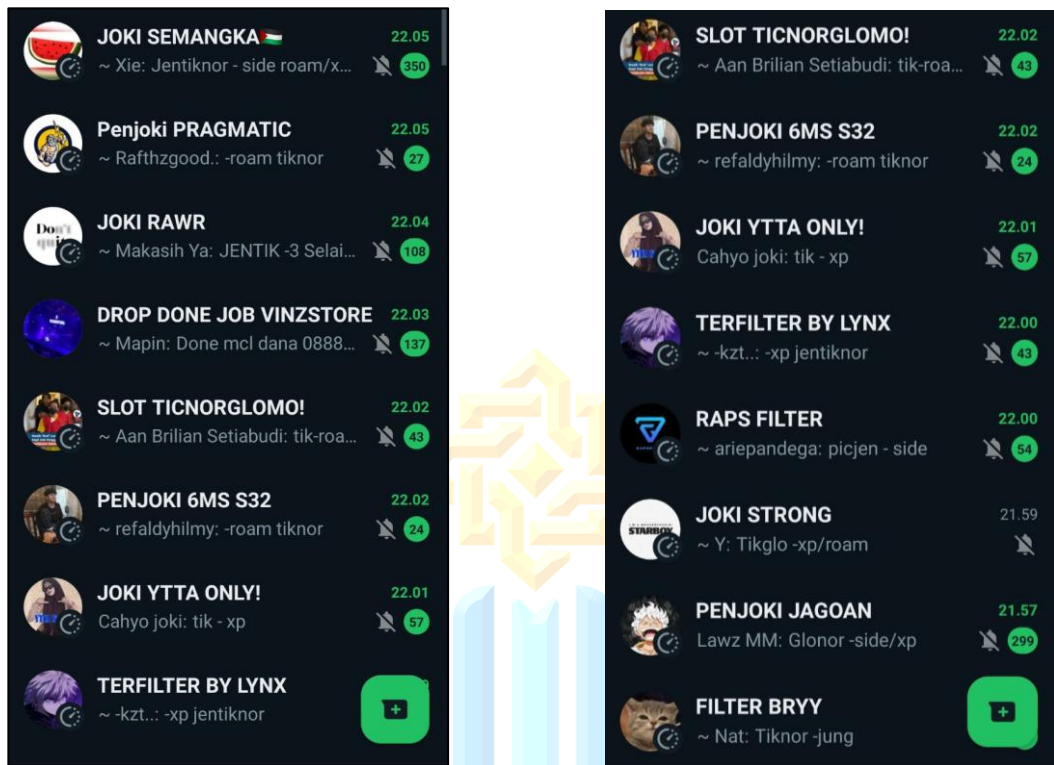


Foto *Screenshoot* kumpulan komunitas-komunitas joki *Mobile Legends* di *whatsapp* yang dimiliki oleh Ahmad Bakir seorang penjoki dari Jember

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
J E M B E R

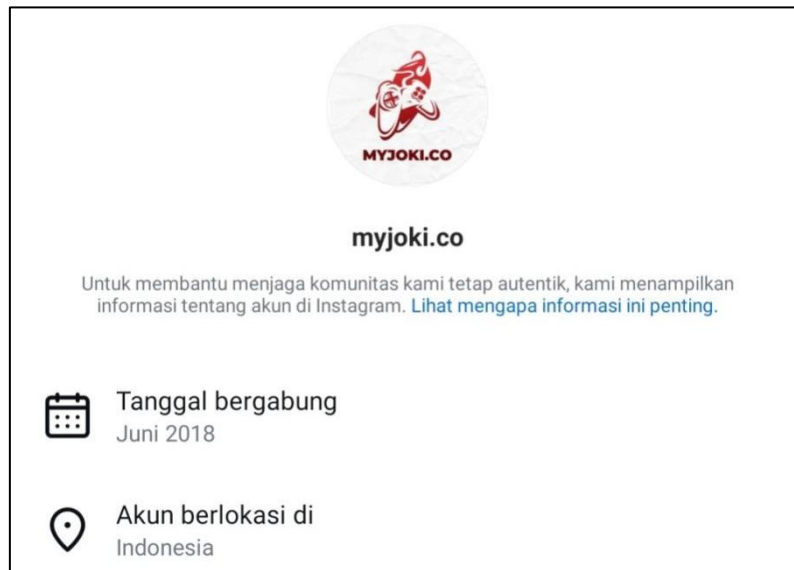


Foto *Screenshot* tentang akun *Instagram* @myjoki.co yang berdiri sejak bulan Juni tahun 2018

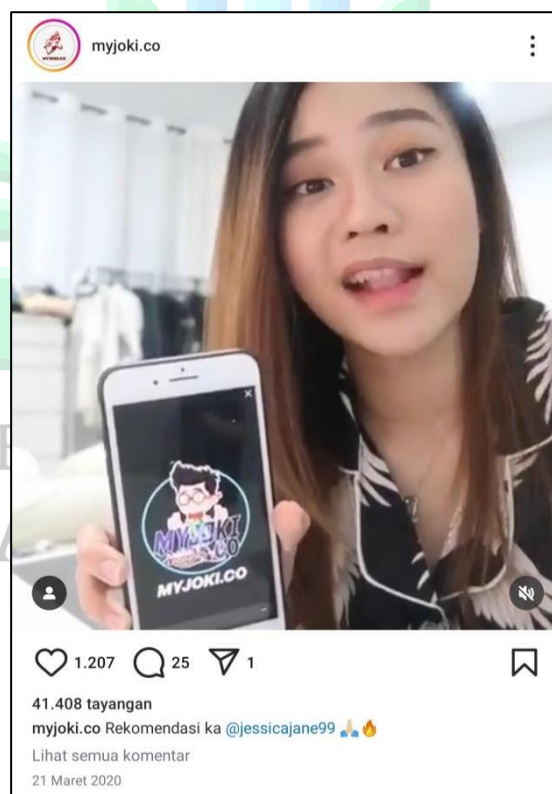


Foto *Screenshot* postingan *Instagram* pertama @myjoki.co sejak bulan Maret tahun 2020

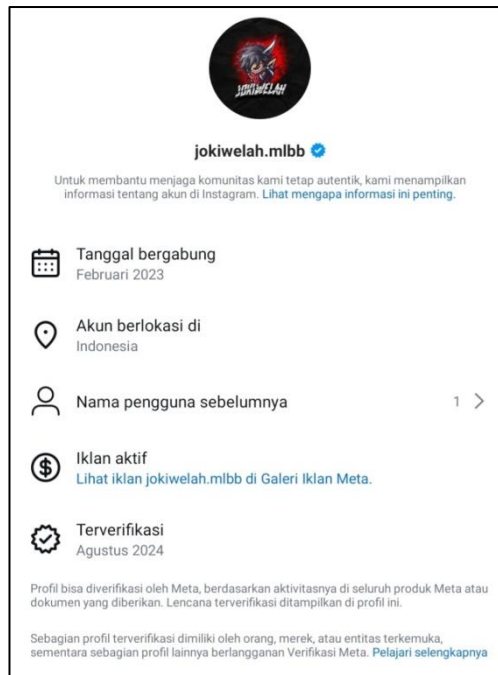


Foto Screenshoot tentang akun *Instagram* @jokiwelah.mlbb yang berdiri sejak bulan Februari tahun 2023

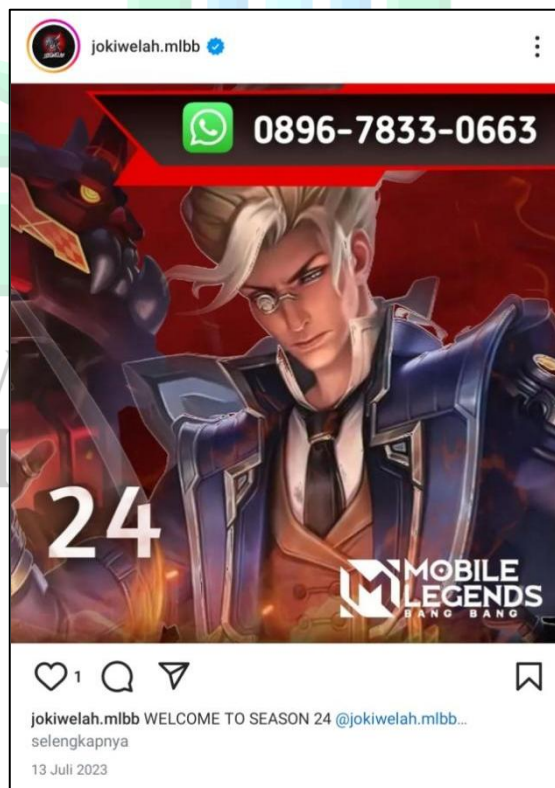


Foto Screenshoot postingan *Instagram* pertama @jokiwelah.mlbb sejak bulan Juli tahun 2023

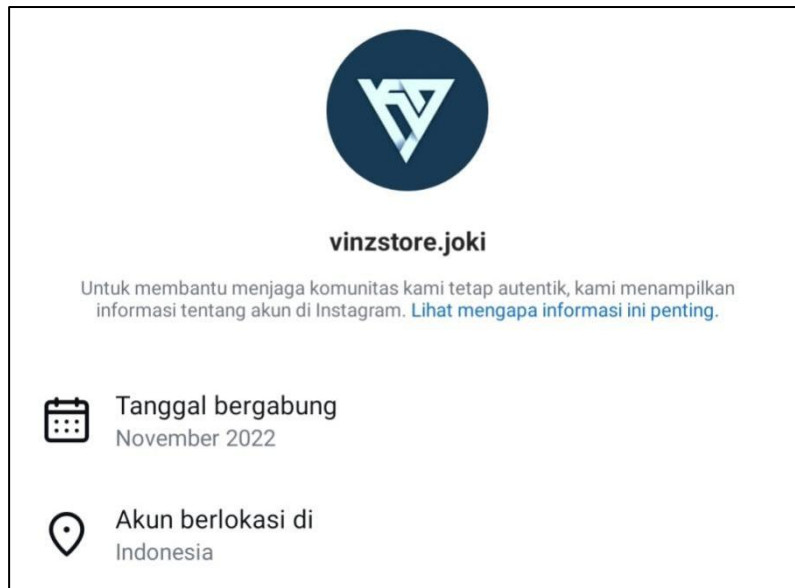


Foto *Screenshot* tentang akun *Instagram* @vinstore.joki yang berdiri sejak bulan November tahun 2022

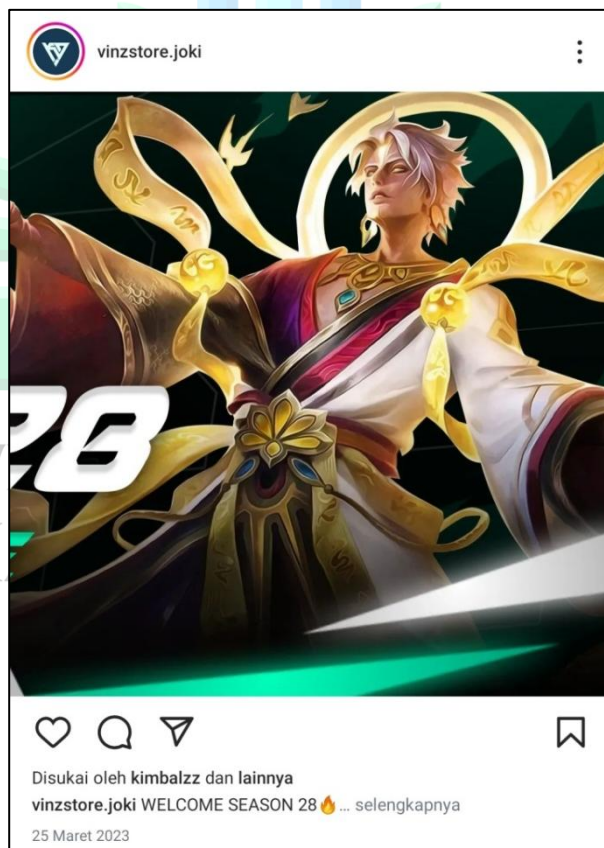


Foto *Screenshot* postingan *Instagram* pertama @vinstore.joki sejak bulan Maret tahun 2023

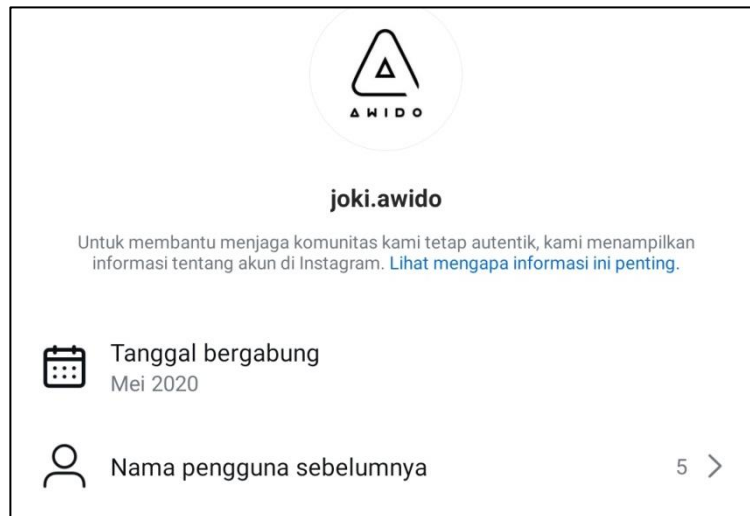


Foto Screenshoot tentang akun *Instagram* @joki.awido yang berdiri sejak bulan Mei tahun 2020

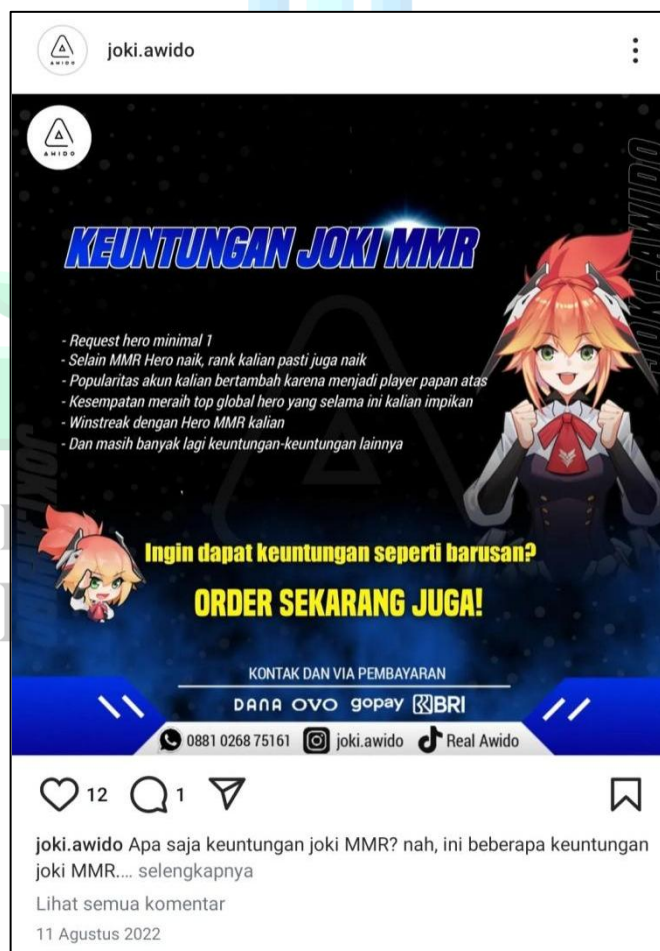


Foto Screenshoot postingan *Instagram* pertama @joki.awido sejak bulan Agustus tahun 2022

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Efisty Wirandika Yusuf
NIM : U20194032
Program Studi : Sejarah Peradaban Islam
Fakultas : Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Universitas : Universitas Islam Negeri Kiai Haji Ahmad Siddiq Jember

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau yang pernah dibuat orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia untuk diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
KIAI HAJI ACHMAD SIDDIQ
JEMBER

Jember, 28 November 2024
Saya yang menyatakan,



Efisty Wirandika Yusuf
NIM U20194032

BIODATA PENULIS



A. Identitas Diri

Nama : Efisty Wirandika Yusuf
Tempat/Tanggal Lahir : Jember, 28 Agustus 1999
Jenis Kelamin : Laki-laki
Alamat : Perum Jember Permai II / R-9 Lingk. Krajan
Timur, RT.01/RW.12, Kelurahan Sumbersari,
Kec. Sumbersari, Kab. Jember
Fakultas : Fakultas Ushuluddin Adab dan Humaniora
Program Studi : Sejarah dan Peradaban Islam
NIM : U20194032

B. Riwayat Pendidikan

1. TK Dharma Wanita Jember
2. SDN Karang Rejo 3 Jember
3. MTs Bustanul Ulum Bulugading Jember
4. SMK Bustanul Ulum Bulugading Jember
- 5.

C. Pengalaman Organisasi

1. Ikatan Mahasiswa Santri Bulugading (IMSABA)