

**ANALISIS TRANSAKSI JASA JOKI RANK *MOBILE LEGEND*  
MELALUI SOSIAL MEDIA PERSPEKTIF FATWA DSN NO 62  
DSN-MUI/XII/2007 TENTANG JU'ALAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh  
Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Fakultas Syari'ah  
Hukum Ekonomi Syari'ah



**IAIN JEMBER**

Oleh;

**MAHRUS ALI**

**NIM: S20162023**

**INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI JEMBER**

**FAKULTAS SYARI'AH**

**OKTOBER 2020**

**ANALISIS TRANSAKSI JASA JOKI RANK *MOBILE LEGEND*  
MELALUI SOSIAL MEDIA PERSPEKTIF FATWA DSN NO 62  
DSN-MUI/XII/2007 TENTANG JU'ALAH**

**SKRIPSI**

Diajukan kepada Institut Agama Islam Negeri Jember  
Untuk memenuhi salah satu persyaratan memenuhi  
Gelar Sarjana Hukum (S.H)  
Fakultas Syari'ah  
Hukum Ekonomi Syari'ah

Oleh:

MAHRUS ALI  
NIM:S20162023

Disetujui Pembimbing



**MAHMUDAH, S.Ag., M.E.I**  
NIP. 197507021998032002

**ANALISIS TRANSAKSI JASA JOKI RANK *MOBILE LEGEND*  
MELALUI SOSIAL MEDIA PERSPEKTIF FATWA DSN NO 62  
DSN-MUI/XII/2007 TENTANG JU'ALAH**

**SKRIPSI**

Telah diuji dan diterima untuk memenuhi salah satu  
Persyaratan memperoleh gelar sarja hukum  
Fakultas Syari'ah  
Hukum Ekonomi Syari'ah

**Hari: Rabu**

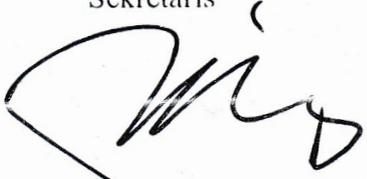
**Tanggal: 18 November 2020**

**Tim penguji**

Ketua

  
**ABDUL JABAR, S.H., M.H**  
NIP: 197109242014111001

Sekretaris

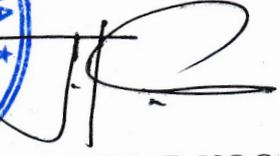
  
**BAIDLOWI, M.H.I**  
NIP: 198404222019031003

ANGGOTA :

1. Dr. BUSRIYANTI, M. Ag (  )
2. MAHMUDAH, S,Ag.,M.E.I (  )

MENYETUJUI  
DEKAN FAKULTAS SYARI'AH



  
**Prof. Dr MUHAMMAD NOOR HARISUDDIN. M. Fil.I**

NIP:197809252005011002

## MOTTO

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۗ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۖ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ

*”Dan tolong-menolong lah kamu dalam kebaikan dan ketakwaan.*

*Dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwa lah kamu kepada Allah, sesungguhnya*

*siksa Allah sangat berat.” (Qs. Al-Maidah/05:02)*



## **PERSEMBAHAN**

*“Kupersembahkan Skripsi ini untuk kedua orang tua. Munadi dan Hasunah, yang telah memberi warna bagi hidup dan kehidupanku dengan pena mereka sendiri, yang ku yakini selalu ada namaku dalam setiap do'a yang mereka panjatkan”*



## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT. Sang maha pencipta dan pengatur alam semesta, berkat ridhonya, segala perencanaan, pelaksanaan dan penyelesaian skripsi seagai salah satu syarat menempuh program sarajana, dapat terselenggarakan akhirnya.

Dalam menyusun makalah ini, tidak sedikit kesulitan dan hambatan yang saya temui, namun berkat dukungan, dorongan dan semangat dari orang-orang sekitar saya dapat merampungkan peneltian ini terutama ayah, ibu dan keluarga terkasih yang telah mensupport dari segala bidang, baik finansial maupun mental, terutama para dosen sebagai salah satu pihak yang ikut andil secara langsung dalam proses penelitian ini, oleh karenanya penulis merasa perlu menyampaikan terimakasih yang sedalam-dalamnya kepada:

1. Bapak Prof. Dr. H. Babun Suharto, SE., MM selaku rektor IAIN Jember
2. Bapak Prof. Dr. Muhammad Harisuddin, M.Fil.I selaku dekan fakultas syari'ah
3. Ibu Busriyanti, M.Ag selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syari'ah
4. Ibu Mahmudah, S.Ag., M.E.I selaku dosen pembimbing skripsi
5. Seluruh dosen IAN Jember, khusus dosen fakultas syari'ah
6. Segenap teman kuliah yang ikut andil dalam penulisan ini baik secara langsung maupun tidak
7. Teman kelas muamalah 1 angkatan 2016, yang mengisi hampir setiap hari kegiatan belajar di kampus.

8. Seluruh pihak yang telah bersedia berbagi pengalaman, ilmu dan pengetahuannya dalam penulisan ini

9. Terahir untuk semua orang yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu dalam list ini.

Semoga segala amal baik yang telah Bapak/Ibu berikan kepada penulis mendapat balasan yang baik dari Allah SWT, .Penulis menyadari, dalam penelitian ini masih banyak kesalahan maupun sesuatu yang perlu di perbaiki, oleh karena itu saya masih berharap adanya kritikan dan saran konstruktif agar saya dapat menjadi lebih baik kedepannya.

Jember, 20 Oktober 2020

Penulis

IAIN JEMBER

**ABSTRAK**  
**ANALISIS TRANSAKSI JASA JOKI RANK *MOBILE LEGEND***  
**MELALUI SOSIAL MEDIA PERSPEKTIF FATWA DSN NO 62 DSN-**  
**MUI/XII/2007 TENTANG JU'ALAH**

Kata kunci; joki *Mobile Legend*, *Ju'alah*, fatwa DSN tentang *Ju'alah*, Media Sosial.

Perkembangan dari *Game Online* di Indonesia saat ini sedang berkembang cukup pesat. Hal tersebut tersalurkan melalui berbagai jenis karir atau profesi, seperti *Game Developer*, *Game Publisher*, *Professional Player*, *Streamer*, bahkan *Jasa Joki* dari sebuah game itu sendiri, dalam penelitian ini, yang menjadi fokus penulis adalah analisa mengenai profesi jasa joki game online tadi melalui akad *ju'alah* khususnya dalam game *Mobile Legend* berdasarkan fatwa DSN No.62 Mui/Xii/2007 Tentang *Ju'alah*. Fokus masalah yang diteliti dalam Skripsi ini adalah: 1) Bagaimana fenomena praktek transaksi jasa joki Rank *Mobile Legend* melalui Sosial Media?, 2) Bagaimana analisis akad *Ju'alah* dalam transaksi jasa joki Rank *Mobile Legend* berdasarkan fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2017 tentang *ju'alah*. Adapun dari tujuan penelitian ini adalah: 1) Mendeskripsikan praktek transaksi jasa joki Rank *Mobile Legend* melalui Sosial Media, 2) Menganalisis akad *Ju'alah* dalam transaksi jasa joki Rank *Mobile Legend* perspektif fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2017 tentang *ju'alah*

Jenis penelitian yang penulis pakai dalam hal ini adalah jenis penelitian kualitatif, yaitu mengacu pada data yang bersifat normatif dan sangat erat kaitannya dengan data-data yang bersifat kepustakaan dengan bertujuan untuk membuat analisa terhadap obyek yang diteliti. Pada penelitian ini akan menganalisa Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang *Ju'alah*. Penelitian ini meliputi kegiatan wawancara, menela'ah dokumen dan melakukan pengamatan.

Akhir dari penelitian ini adalah bawah praktek transaksi jasa joki rank *mobile legend* merupakan komitmen dari seorang gamer untuk memberikan imbalan pada seseorang (penjoki) yang memainkan akun game nya ketika mencapai Rank/Level yang diinginkan. Penelitian ini tidak hendak menyatakan bahwa transaksi jasa joki harus menggunakan akad *ju'alah*, akan tetapi mengkaji karakteristiknya dan mencari tahu akad apa yang dapat diaplikasikan dalam jenis transaksi tersebut, dari sekian banyak akad yang terdapat dalam muamalah penulis kemudian mengkajinya berdasarkan akad *ju'alah* perspektif fatwa DSN No 62 tentang *ju'alah*, karena mengacu pada pendapat dua madzhab yaitu syafi'i dan maliki, selain itu praktek jasa joki ini memenuhi beberapa karakteristik dan unsur-unsur *ju'alah* sebagaimana yang terdapat dalam fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2007 Tentang *Ju'alah*. Adapun yang menjadi perhatian penulis dalam hal ini adalah pemberian upah di awal yang diminta penjoki, dimana berdasarkan konsep *ju'alah* hal tersebut tidak dibenarkan karena mengandung ketidakjelasan.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN SAMPUL</b> .....	<b>i</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>iv</b>
<b>PERSEMBAHAN</b> .....	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar belakang.....	1
B. Fokus kajian .....	6
C. Tujuan penelitian.....	7
D. Manfaat penelitian.....	7
E. Definisi istilah .....	9
F. Sistematika pembahasan .....	11
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	<b>13</b>
A. Penelitian terdahulu.....	13
B. Kajian teori.....	20
<b>BAB III METODELOGI PENELITIAN</b> .....	<b>43</b>
A. Metodologi Penelitian .....	43
1. Jenis Penelitian.....	43
2. Pendekatan penelitian.....	44

3. Sumber pebelitian.....	45
4. Teknik pengumpulan data.....	46
5. Analisa bahan penelitian .....	47
6. Keabsahan data.....	48
7. Tahap penelitian .....	48
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>50</b>
A. Fenomena praktek transaksi jasa joki rank mobile legend melalui sosial media.....	50
1. Sejarah joki game online di indonesia .....	50
2. Praktek jasa joki game mobile legend.....	54
3. Pro kontra praktek joki dikalangan gamer indonesia.....	59
4. Peran pemerintah terhadap perkembangan E-Sport di indonesia .....	60
B. Analisis akad ju'alah dalam transaki jasa joki rank mobile legend berdasarkan fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang ju'alah	
1. Perbedaan akad ju'alah dengan akad lainnya.....	62
2. Analisis akad ju'alah terhadap praktek jasa joki Rank Mobile Legend .....	66
3. Identifikasi fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 tentang ju'alah dengan transaksi jasa joki rank .....	68
4. Transaksi jasa joki melalui sosial media dan metode (uslub) Akad .....	73

<b>BAB V PENUTUP</b> .....	<b>76</b>
A. Kesimpulan .....	76
B. Saran .....	79
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>81</b>
<b>LAMPIRAN</b>	



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Game online merupakan salah satu fitur yang terdapat di beberapa Platform baik di *smartphone* maupun PC, bentuk dari fitur ini adalah aplikasi yang dibuat sebagai hiburan berupa sebuah permainan yang beragam, game ini pun juga mempunyai macam dan klasifikasi masing-masing seperti yang dapat kita lihat digudang aplikasi *Plyastore*, *App store* dan semacamnya. Mulai dari jenis game nya yang berupa (*Multiplayer Online Battle Arena*)MOBA, *Survival*, *Jungle*, *Race* dan lain-lain, mulai dari game untuk kalangan anak kecil sampai kalangan untuk umur dewasa semua tersedia.

Adapun perkembangan dari *Game Online* di Indonesia sendiri pada saat ini sedang berkembang cukup pesat. Hal ini tentunya tercapai berkat dukungan dari beberapa kalangan talenta muda Indonesia yang kreatif, inovatif dan jiwa kompetitif yang sangat tinggi di antara sesamanya. Bakat tersebut tersalurkan melalui berbagai jenis karir atau profesi, seperti *Game Developer*, *Game Publisher*, *Professional Player*, *Streamer*, bahkan *Jasa Joki* dari sebuah game itu sendiri. dan tentunya perkembangan dunia *Game Online* kini tidak bisa dipandang dengan sebelah mata, karena di usia muda yang notabene nya mayoritas *passion* mereka masih di dunia game, kini mulai menghasilkan uang yang cukup menjanjikan dari berbagai profesi yang telah disebutkan tadi. Perkembangan game online sendiri juga diikuti dengan

banyaknya beberapa turnamen *Game Online*, baik tingkat Regional, Nasional, Dan Internasional.

Adapun dalam penelitian ini, yang menjadi fokus penulis adalah analisa mengenai profesi jasa joki game online tadi melalui akad *ju'alah* khusus nya dalam game *Mobile Legend*. Untuk memudahkan kita dalam menganalisa dan memahami bagaimana praktek jasa joki dan penerapan akad *Ju'alah* dalam transaksi tersebut perlu diketahui tentang *basic* dari game *mobile legend* itu sendiri, bahwasanya dalam permainan *mobile legend* terdapat beberapa *Rank/Tingkatan*, yaitu *warrior, elite, master, grand master, epic, legend* dan sampai yang terakhir yaitu *mithycal glory*, yang diperoleh setelah seorang player memenangkan sebuah pertandingan, hal ini cukup menarik mengingat jika kalah player nya juga dapa punishment berupa turun rank. Dari situ kemudian timbul rasa kompetitif diantara sesamanya sehingga sebagian player menempuh jalan pintas yaitu menggunakan jasa seorang joki *mobile legend* untuk memperoleh rank yang tinggi.

*Mobile Legend* adalah salah satu dari sekian banyak game MOBA dan dirancang untuk bisa dimainkan di *smartphone* baik *Android* maupun *Ios* yang sangat populer untuk diniminati dari berbagai kalangan, baik dari kalangan anak-anak, remaja, hingga kalangan dewasa. Baik itu juga laki-laki maupun perempuan sekaligus. Sebagaimana telah dijelaskan di atas dalam permainan *Game Mobile Legend* tadi terdapat *Mode Ranked Match*, mode ini tidak jauh berbeda dengan game-game moba lainya baik di PC maupun di *smartphone*, tentu mode menjadi sangat menarik karena pemain bisa

menaikan *Ranking*-nya masing-masing dengan saling mengalahkan pemain-pemain lain. Yang tentunya semakin tinggi *Ranking* semakin sulit pula tantangan yang ada dalam game tersebut. Istilah *Joki Mobile Legend* sendiri merupakan orang yang memainkan akun *Id* orang lain dengan menyamar menjadi orang tersebut, dalam hal ini untuk menaikkan ranking dalam akun yang memakai jasa joki dengan imbalan/upah tertentu.

Seorang penjoki tadi adalah orang-orang profesional dalam bidang game *Mobile Legend*, mereka adalah orang-orang yang handal dan mampu memainkan *Mobile Legend* hingga berjam-jam, sehingga kemampuan mereka bisa di “Komersialkan” untuk gamer yang ingin bermain game secara instan dan memperoleh eksistensi dalam dunia *Mobile Legend*. Para joki ini bertugas untuk meraih Rank sesuai permintaan gamer yang memakai jasa mereka, kemampuannya ini tentu akan diganjar dengan bayaran sesuai kesepakatan. Latar belakang mengapa dewasa ini, banyak orang yang mewakilkan urusannya kepada orang lain adalah karena berbagai macam alasan. Ada yang karena tidak ada waktu untuk melaksanakan urusannya sendiri atau karena memang seseorang tersebut tidak memiliki kemampuan teknis dalam mengurus suatu masalah<sup>1</sup>, Namun mayoritas seorang *Ja'il* memakai jasa joki dalam permainan *Mobile Legend* adalah karena ingin memperoleh eksistensi atau popularitas secara instan dan gampang.

Fenomena penggunaan *Jasa Joki Rank* yang sangat berkembang dikalangan para gamer ini banyak kita temui khususnya di beberapa *platform*

---

<sup>1</sup> Khatibul Umam, *Perbankan Syariah*, (Jakarta: PT. RAJA GROFINDO PERSADA,2016),168.

media sosial seperti *Facebook*, *Instagram*, *Line*, *Whatsapp* dan lain-lain. Penggunaan media sosial yang dilakukan oleh penyedia *Jasa Joki Rank* ini sangat efektif, mengingat media sosial sangat mudah di akses dan bisa dijadikan sebagai media promosi dan bahkan transaksi. Hal ini dikarenakan keterbatasan ruang antara *Clien* dan penyedia jasa joki tadi, berhubung juga dalam transaksi tersebut bisa hanya dengan mengirim akun *Id Mobile Legend* nya kepada penyedia jasa joki, dan upah yang dijanjikan bisa di transfer melalui ATM dan lain-lain, jadi transaksinya cukup melalui media sosial yang digunakan.

Dalam transaksi antara gamer dan penjoki, dalam ekonomi syari'ah sangat erat kaitanya dengan akad *Ju'alah*. Yaitu pernyataan seseorang yang akan memberikan upah tertentu kepada orang yang menemukan barang nya yang hilang, jadi jika seseorang dapat memnemukan atau mengembalikan barang tersebut ia berhak mendapat upah yang dijanjikan kepadanya<sup>2</sup>. Kemudian seiring perkembangan zaman, *ju'alah* disini mengalami perluasan makna. Dalam artian konteks dari *ju'alah* tidak hanya berfokus pada pemberian upah atas penemuan barang atau pengembalian suatu barang yang hilang, melainkan juga atas beberapa pekerjaan yang di berikan kepada seseorang. Dalam hal ini salah satu contohnya adalah pekerjaan memainkan *Game Mobile;Legend* dengan pencapaian tertentu dan pemberian upah yang telah di sepakati terlebih dahulu. Salah satu bentuk pelayanan jasa, baik dalam sektor keuangan, bisnis maupun sektor lainnya, yang menjadi

---

<sup>2</sup> Al-bughfa Dib Musthafa, *Ringkasan Fiqih Mazhab Syafi'i*, (jakarta;Pt mizan publika,2017),334.

kebutuhan masyarakat adalah pelayanan jasa yang pembayarannya (*reward/’iwadh/ju’l*) bergantung pada pencapaian hasil (*natijah*) yang telah ditentukan.

Islam merupakan agama yang komprehensif (*Rahmatal Lil’alamin*) yang dapat menerima berbagai bentuk permasalahan dan mengatur semua aspek kehidupan manusia yang telah disampaikan oleh Rasulullah SAW. Salah satu bidang yang diatur adalah masalah aturan atau hukum, baik mengatur kehidupan bermasyarakat pun beberapa persoalan yang juga sedang beredar dimasyarakat seiring perkembangan zaman. Islam juga sebagai agama yang realistis artinya hukum Islam tidak mengabaikan kenyataan dalam setiap perkara yang dihalalkan dan yang diharamkannya, juga tidak mengabaikan realitas dalam setiap peraturan dan hukum yang ditetapkannya, baik individu, keluarga, masyarakat, negara maupun umat manusia<sup>3</sup>.

Mazhab Maliki<sup>4</sup> mendefinisikan *ju’alah*,”suatu upah yang dijanjikan sebagai imbalan atas suatu jasa yang belum pasti bisa dilakukan oleh seseorang”, Dalam pengertian ini Mazhab Maliki menekankan segi ketidakpastian berhasilnya suatu perbuatan yang diharapkan, maka dari itu dalam proses pengerjaannya butuh keahlian tertentu atau oleh orang-orang tertentu.

Kemudian relevansinya dengan konteks penelitian yang saya tulis disini

<sup>3</sup> Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, (Bogor : Ghalia Indonesia,2012),3.

<sup>4</sup> Abu abdullah malik bin anas bin malik bin abi amir bin amr bin al-haris bin ghaiman bin jutsail bin amr bin al-haris dzu ashhab, imam malik dilahirkan di madinah al munawwaroh. Sedangkan mengenai masalah tahun kelahirannya terdapat perbedaan riwayat, al-yafii dalam kitabnya *thabaqat fuqoha* meriwayatkan bahwa imam malik dilahirkan pada 94 H. Ibn bin khalikan dan yang lain berpendapat bahwa imam malik dilahirkan pada tahun 95 H. Sedangkan imam ADZ-Dzahabi meriwayatkan imam malik dilahirkan pada tahun 90 H, imam yahya bin bakir meriwayatkan bahwa ia mendengar malik berkata,”aku dilahirkan pada tahun 93 H”. Dan inilah riwayat yang paling benar menurut al-sama’ani dan ibn farhun. Biografi ini diambil dari buku *Al-Muwaththa*

adalah, bahwa dalam jasa joki rank ini, tidak semua orang bisa mengerjakannya, hanya orang-orang dengan keahlian tinggi dan profesional dibidangnya (*Mobile Legend*) yang bisa mengabdikan permintaan atas pekerjaan yang diharapkan oleh seorang gamer, yaitu menaikkan Rank (*Tier*) di akun *mobile legend* nya.

Berdasarkan beberapa uraian diatas, mengingat juga beberapa bulan belakangan tentang maraknya perkembangan *game online*, Majelis Ulama Indonesia di beberapa daerah dan majelis permusyawaratan ulama di Aceh memberikan perhatian khusus dengan mengadakan beberapa kajian, maka kemudian terkait dari transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legend* tadi sekiranya penulis merasa bahwa hal ini cukup menarik untuk dikaji lebih dalam lagi berdasarkan fatwa Dewan Syari'ah Nasional No.62/DSN-MUI/XII/2007. Mengingat perhatian MUI terhadap perkembangan *game online* di Indonesia juga sangat antusias, serta fatwa DSN juga merupakan produk dari MUI tentang ekonomi syari'ah, dan membahas secara rinci mengenai akad *ju'alah*.

## **B. Fokus penelitian**

Berdasarkan batasan penelitian diatas, dapat penulis simpulkan beberapa fokus penelitian sebagai berikut;

1. Bagaimana Praktetk transaksi Jasa Joki Rank: *Mobile Legend*?
2. Bagaimana Analisis Akad *Ju'alah* pada Transaksi Jasa Joki

*Rank; Mobile Legend* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwaa Dsn

No.62 Mui/Xii/2007 Tentang *Ju'alah*?

### C. Tujuan penelitian

Secara umum penelitian bertujuan untuk dapat menemukan jawaban dan kejelasan mendalam dari beberapa pokok masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, adapun tujuan dari penelitian ini secara terperinci adalah:

1. Untuk Mendeskripsikan Praktek transaksi Jasa Joki Rank;*Mobile Legend*
2. Untuk Mendeskripsikan Analisis Akad *Ju'alah* Dalam Transaksi Jasa Joki Rank;*Mobile Legend* Melalui Sosial Media berdasarkan fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang *ju'alah*

### D. Manfaat penelitian

Berdasarkan fokus penelitian yang telah disebutkan, maka manfaat yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangan pengetahuan dan wawasan ilmu hukum terkait jasa joki Rank;*Mobile Legend* melalui sosial media, memberikan kontribusi dalam perkembangan game di Indonesia dan sebagai rujukan dalam transaksi jasa joki rank.

#### 2. Manfaat praktis

##### a. Bagi penulis

- a) Memberikan pengetahuan baru kepada penulis sendiri mengenai pokok masalah yang dibahas dalam penelitian ini.

b) Hasil penelitian ini digunakan untuk menempuh tugas akhir kuliah sebagai syarat memperoleh gelar sarjana hukum (S.H) dari fakultas syari'ah

**b. Bagi gamer**

Hasil penelitian ini bisa menambah pengetahuan terhadap seorang yang bermain game pada khususnya tentang status hukum dalam praktik transaksi jasa joki rank mobile legend dan dapat dijadikan sebagai refrensi untuk menambah pengetahuan tentang jasa joki rank yang sudah berkembang dikalangan gamer indonesia saat ini

**c. Bagi masyarakat**

Seiring perkembangan *E-sport* dan maraknya game online di indonesia, dengan adanya penelitian ini dapat memberikan pengetahuan terhadap masyarakat tentang bagaimana hukum jasa joki rank dikalangan gamer, tidak hanya untuk anak-anak dan kalangan remaja saja (gamer),melainkan peran dan fungsi orang tua diharapkan bisa lebih efektif lagi kedepanya dengan adanya penelitian ini, pun demikian semoga dengan penelitian ini bisa memberikan sedikit pencerahan bagi sebagian golongan pemerhati perkembangan akad muamalah.

**d. Bagi IAIN Jember**

Manfaat penelitian ini bagi kampus adalah untuk mengembagkan materi pembelajaran utamanya dibidang yang

sedang relevan dan *up to date*, hal ini tentu mendukung mahasiswa untuk menjadi sosok inovatif dan kreatif dalam menjawab dan menghadapi setiap tantangan. Selain itu juga diharapkan penelitian ini dapat menambah referensi pengetahuan tentang transaksi jasa joki yang sedang berkembang dikalangan anak muda termasuk diusia mahasiswa itu sendiri, sehingga memudahkan institusi dalam untuk mengambil kebijakan dalam menggapi fenomena ini

#### **E. Definsi istilah**

Dalam judul penelitian ini, ada beberapa kata yang sekiranya perlu dijelaskan lebih terperinci untuk menghindari multitafsir dan perluasan konteks, antara pembaca dan penulis. Judul penelitian ini adalah “**Analisis Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legend* Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN No 62 MUI/XII/2007 Tentang Ju’alah**”.

1. **Transaksi jasa:** transaksi jasa terdiri dari dua kata yaitu transaksi dan jasa, dimana pengertian transaksi adalah aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang berdampak pada harta yang dimiliki, bisa bertambah dan berkurang. Sedangkan jasa adalah suatu kegiatan yang tidak berwujud, hany bisa diidentifikasi yang direncanakan dan dilakukan untuk memenuhi permintaan dan kepuasan konsumen.
2. **Joki game:** secara ringkas makna joki dalam konteks penelitian ini bisa diartikan sebagai seseorang yang memberikan jasanya untuk menaikan peringkat atau rank dalam akun seorang clien, kemudian

clien tersebut akan memberikan upah sesuai dengan seberapa banyak bintang atau rank yang naik.<sup>5</sup>

**3. Mobile legend:** adalah game yang dikembangkan dan dirilis oleh moonton, sebagai pihak developer dari game ML itu sendiri. Tersedia baik di playstore maupun App store sehingga Game ini bisa dimainkan di platform mobile baik Android maupun IOS.

**4. Sosial media:** adalah media online dengan berbagai platform seperti *Facebook, Instagram* dan lain-lain, yang memudahkan penggunaannya untuk berbagi dan bertansaksi walaupun tidak bertemu secara langsung.

**5. Akad Ju'alah:** pernyataan seseorang yang akan memberikan upah tertentu kepada orang yang menemukan barang nya yang hilang, jadi jika seseorang dapat memnemukan atau mengembalikan barang tersebut ia berhak mendapat upah yang dijanjikan kepadanya<sup>6</sup>, seiring perkembangan zaman hal ini tidak hanya sebatas pada penemuan barang yang hilang, tetapi juga untuk setiap pekerjaan yang diberikan oleh *Ja'il* salah satunya adalah joki game.

**6. Fatwa DSN Tentang Ju'alah:** fatwa DSN yang ditetapkan pada tahun 2007 tepatnya pada tanggal 06 desember, yang disahkan oleh ketua DR.K.H.MH. SAHAL MAHFUDH dan Sekretarisnya adalah DRS,H.M ICHWAN SAM dengan kode No.62/DSN-MUI/XII/2007 tentang ju'alah.

<sup>5</sup> Redaksi kincir, "*Jasa Joki Game Online: Siapa Untung Siapa Buntung?*" di akses 22 November 2019, <http://www.kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legend>,

<sup>6</sup> Al-bugha Dib Musthafa, *Ringkasan Fiqih Mazhab Syafi'i*, (Jakarta; Pt Mizan Publika, 2017), 334.

**7. Analisis transaksi jasa joki rank mobile legend melalui sosial media perspektif fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2007 tentang ju'alah :** menganalisis transaksi jasa joki Rank Mobile Legend melalui sosial media berdasarkan fatwa DSN No 26 MUI/XII/2007 tentang ju'alah. Mengkajinya secara keseluruhan praktek jasa joki untuk melihat karakteristik yang terdapat didalamnya, sehingga menemukan bentuk akad yang sesuai dengan ketentuan-ketentuan transaksi jasa joki ini.

#### **F. Sistematika pembahasan**

Sistematika pembahasan berisi tentang deskripsi alur pembahasan skripsi yang dimulai dari bagian awal, bagian inti dan bagian akhir atau yang kemudian disimbolkan dengan Bab I bagian pembuka hingga Bab V yang merupakan bagian penutup. Sistematika dalam pembahasan skripsi merupakan gambaran singkat dan urutan antar bab dari penulisan skripsi yang dirumuskan secara berurutan dari bab per bab, dengan tujuan mempermudah dan mempercepat pembaca dalam memaami skripsi.

**Bab I** berisi pendahuluan, pada bab ini berisi gambaran singkat mengenai keseluruhan pembahasan untuk dituangkan pada bab-bab selanjutnya, bab ini terdiri dari latar belakang, batasan masalah, fokus penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi istilah, metode penelitian (membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, sumber bahan hukum, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian), Dan sistematika pembahasan.

**Bab II** Berisi Tentang Kajian Pustaka menggambarkan tentang penelitian terdahulu dan kajian teori yang digunakan untuk menganalisa masalah yang sedang diangkat. Dalam hal ini “Analisa Akad Ju’alah Dalam Transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legend* Melalui Sosial Media (Perspektif Fatwa Dewan Syari’ah Nasional Nomor 62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang ju’alah)”. Pada bab ini dibahas secara sistematis dan komprehensif mengenai penerapan akad *Ju’alah* dalam transaksi jasa joki *Mobile Legend*.

**Bab III.** Berisi tentang metode penelitian yang membahas tentang pendekatan dan jenis penelitian, sumber bahan hukum, teknik pengumpulan data, analisis data, keabsahan data, dan tahap-tahap penelitian.

**Bab IV.** Berisi tentang pembahasan dari dua rumusan pokok dalam penelitian ini yaitu fenomena transaksi jasa joki rank mobile legend melalui sosial median dan analisis akad ju’alah dalam transaksi jasa joki rank mobile legend berdasarkan fatwa DSN No.62 /DSN-MUI/XII/2007 Tentang ju’alah .

**Bab V** merupakan bagian akhir atau penutup dalam penulisan karya tulis ilmiah ini, bagian ini berisi tentang kesimpulan dan saran. Kesimpulan ini didapat dari keseluruhan pembahasan yang terkait dengan fokus dan tujuan penelitian. Untuk akir dari penelitian ditutup dengan sara yang diajukan kepada para pembaca dari berbagai kalangan, baik untuk akademisi yang kemudian dapat digunakan untuk menambah refrensi dan khazanah pengetahuan, maupun untuk para gamer yang hendak menggunakan jasa joki dalam permainan *Mobile Legend*.

## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Kajian Terdahulu

Setiap karya/tulisan mengenai suatu penelitian sebuah masalah, pasti ada penelitian serupa yang lebih dulu, hal ini merupakan mata rantai akademis yang berkesimbungan antara penelitian satu dan lainnya. Dalam konteks penelitian ini berikut penulis uraikan hasil penelusuran beberapa karya tulis terdahulu yang mempunyai benang merah dengan antara penelitian ini dan penelitian terdahulu tersebut.

1. pertama adalah skripsi yang ditulis oleh Farid Chairul Ikhwan salah satu mahasiswa dari IAIN Ponorogo, berikut uraiannya<sup>7</sup>. Yang ditulis pada tahun 2019, dengan judul TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTEK JOKI MOBILE LEGEND (study kasus di desa pondok kecamatan babadan kabupaten ponorogo), adapun yang menjadi perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian penulis adalah tentang jenis penelitian, dimana penelitian farid chairul menggunakan penelitian lapangan sedangkan penulis menggunakan penelitian kepustakaan.

<b>Identitas penulis</b>	FARID CHAIRUL IKHWAN,(NIM; 210213044) mahasiswa IAIN ponorogo.
<b>Tahun</b>	Di tulis pada tahun 2019
<b>Judul</b>	TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP

<sup>7</sup> Farid Chairil Ikhwan, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktek Joki Mobile Legend (Study Kasus Di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo)"(Skripsi, Ponorogo;Iain Ponorogo,2019)

	<p style="text-align: center;"><b>PRAKTEK JOKI MOBILE LEGEND</b> (Study Kasus Di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo)</p>
<b>Rumusan masalah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Sewa Joki Game Mobile Legend di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo ?</li> <li>2. Bagaimana Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penanggungan Resiko Dalam Sewa Joki Pada Game Mobile Legend di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo?</li> </ol>
<b>Jenis/pendekatan</b>	<p>Jenis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian lapangan (<i>feild research</i>) yaitu penelitian yang dilakukan secara sangat teliti terhadap subjek dan objek penelitian (Praktik Joki Game Mobile Legend di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo.)</p>
<b>Persamaan</b>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas mengenai transaksi joki dikalangan para player <i>Mobile Legend</i>.</p>

<b>Perbedaan</b>	<p>Adapun perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh Farid Chairul Ikhwan dengan penelitian saya salah satunya selain menegani perbedaan jenis penelitian yaitu saya menggunakan jenis penelitian yuridis-noematif dan Farid menggunakan yuridis-empiris adalah juga mengenai akad yang digunakan dalam transaksi yang dipakai, dalam penelitian Farid Chairul Ikhwan akad yang digunakan dalam transaksi joki tersebut adalah <i>Ijarah</i> sedang akad yang dipakai pada penelitian saya adalah <i>Ju'alah</i>.</p>
------------------	--

2. Selanjutnya adalah skripsi Dari Eddy nurhayati salah satu mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta, berikut uarainya<sup>8</sup>. Yang ditulis pada tahun 2019 dengan judul “ANALISIS JUAL-BELI AKUN GAME MOBILE LEGEND PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN DAN HUKUM POSITIF” . pada dasarnya sama-sama membahas tentang mobile legend, akan tetapi penelitian yang ditulis oleh saudara Eddy tentang transaksi jual-beli akun mobile legend nya, sedangkan penulis meneleiti tentang transaksi jasa joki rank nya.

<sup>8</sup> Eddy Nurhayati” Analisis Jual-Beli Akun Game Mobile Legend Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif”(Skripsi,Surabaya;UIN Sunan Ampel,2018)

<b>Identitas penulis</b>	EDDY NURHAYATI (1000150031), mahasiswa Universitas Muhammadiyah Surakarta
<b>Tahun</b>	Di tulis pada tahun 2019
<b>Judul</b>	ANALISIS JUAL-BELI AKUN GAME ONLINE MOBILE LEGEND DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM DAN HUKUM POSITIF
<b>Rumusa masalah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimna Tinjauan teori jual-beli menurut hukum islam dan hukum positif?</li> <li>2. Bagaimana Gambaran umum game online <i>Mobile Legend</i>?</li> <li>3. Bagaimana Kesesuaian jual-beli akun game online <i>Mobile Legend</i> dalam perspektif hukum islam dan hukum positif?</li> </ol>
<b>Jenis/pendekatan</b>	penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan cara melakukan wawancara dan dokumentasi kepada beberapa pihak narasumber untuk mendapatkan informasi tentang penelitian tersebut, kemudian setelah data terkumpul dan diolah, dibahas dengan menggunakan metode

	<p>kalitatif dengan berpikir induktif setelah data terkumpul dn dinilai dari data yang diperoleh dari hasil wawancara lalu diambil sebuah keputusan</p>
<b>Persamaan</b>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas/meneliti mengenai game online yang sedang perkembangnya cukup pesat dikalangan remaja, anak-anak dan lain-lain, yaitu game <i>Mobile Legend</i></p>
<b>Perbedaan</b>	<p>Walaupun sama-sama meneliti tentang game mobile legend, terdapat perbedaan yang lumayan jauh antara penelitian ini dengan penelitian penulis, yaitu pada variabel analisis. Dimana Penelitian ini menganalisis tentang hukum jual-beli akun <i>Mobile Legend</i> nya, sedang penelitian saya menganalisis tentang penerapan akad <i>Ju'alah</i> dalam transaksi jasa joki game <i>Mobile Legend</i> tersebut.</p>

3. Terakhir karya tulis berupa skripsi juga yang ditulis oleh Bahrul Ulum salah satu mahasiswa UIN Sunan Ampel, berikut uraiannya.<sup>9</sup> Yang ditulis pada tahun 2018 dengan judul “GAME MOBILE LEGEND BANG-BANG DIKALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN ONE DEMISIONAL MAN HERBERT MARCUSE”. Sama-sama membahas tentang mobile legend juga akan tetapi dala hal ini cukup banyak perbedaan, dimana penulis Bahrul mengkaji secara ilmu social sedangkan penulis dalam hal ini mengkajinya berdasarkan transaksi syari’ah.

<b>Idenitas penulis</b>	BAHRUL ULUM (E71213100) Mahasiswa Universitas Islam Negri (UIN) Sunan Ampel
<b>Tahun</b>	Ditulis Pada Tahun 2018
<b>Judul</b>	<i>GAME “MOBILE LEGENDS BANG BANG” DI KALANGAN MAHASISWA UIN SUNAN AMPEL SURABAYA DALAM TINJAUAN “ONE DIMENSIONAL MAN” HERBERT MARCUSE</i>
<b>Rumusan masalah</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Bagaimana <i>game Mobile Legends Bang Bang</i> di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya?</li> <li>2. Bagaimana <i>game Mobile Legends Bang</i></li> </ol>

<sup>9</sup> Bahrul Ulum “Game Mobile Legend Bang-Bang Dikalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabay Dalam Tinjuaun One Demisional Man Herbert Marcuse”(Skripsi, Surabaya;Uin Sunan Ampel,2018)

	<p><i>Bang</i> di kalangan mahasiswa UIN Sunan Ampel Surabaya dalam tinjauan “<i>One Dimensional Man</i>” Herbert Marcuse?</p>
<b>Jenis/pendekatan</b>	<p>Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis penelitian kuantitatif, yaitu kajian lapangan (<i>field research</i>) dan dengan pendekatan <i>deskriptif kualitatif</i>, yaitu mengumpulkan berbagai informasi dari hasil wawancara dengan narasumber yang berkaitan dengan objek penelitian untuk dijadikan bahan referensi dan sumber data.</p>
<b>Persamaan</b>	<p>Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis adalah lagi-lagi dalam hal game onlien nya, yaitu <i>Mobile Legend; Bang Bang</i> yang memang mulai mengalami perkembangan signifikan</p>
<b>Perbedaan</b>	<p>Adapun mengenai perbedaan dalam dua penelitian ini adalah, penelitian menganalisis tentang apa dan bagaimana dampak dari bermain game mobile legend, sedang dalam penelitian lebih berorientasi kepada transaksi yang berhubungan dengan game <i>Mobile Legend</i> yaitu akad <i>Ju'alah</i>.</p>

## B. Kajian teori

Selain didukung oleh penelitian terdahulu, dalam suatu penelitian juga harus terdapat kajian teori mengenai sesuatu yang hendak di kaji, kajian teori ini berisi tentang tinjauan secara umum tentang pokok penelitian, seperti pengertian dan lain sebagainya. Dalam penelitian tentunya mengenai pengertian ju'alah, dasar hukum ju'alah, pembahasan singkat mengenai fatwa DSN dan lain-lain.

### 1. Tinjauan secara umum konsep Ju'alah

#### a. Pengertian *ju'alah*

*Ju'alah* komisi yang diberikan seseorang karena telah melaksanakan suatu pekerja'an tertentu, seseorang memberikan komisi tadi karena telah diantu menyelesaikan pekerjaan yang diminta seperti membangun pasar<sup>10</sup>. Sayyid Sabiq dalam bukunya menyatakan ju'alah jenis akad atas suatu manfaat yang diduga kuat akan diperolehnya<sup>11</sup>. Ada beberapa ketentuan tentang ju'alah yang terdapat dalam Fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang ju'alah yaitu *Ju'ala* itu sendiri, *Ja'il* dan *Maj'ul Lah*. Menurut bahasa, ju'alah berarti upah atas suatu prestasi, baik prestasi dalam ketanggapannya dalam mengerjakan sesuatu yang diberikan kepadanya atau prestasi yang diperoleh atas suatu perlombaan<sup>12</sup>.

Secra etimologi, *al-ju'ulu* berarti upah. *Ja'alatu lahu ju'lan* yang artinya aku membuat upah atas sesuatu untknya. *Ji'alah* juga dapat dibaca

<sup>10</sup> Saleh Al-Fauzan, *Fiqih sehari-hari*, (Jakarta; Gema Insani, 2005), 515.

<sup>11</sup> Sayyid Sabiq, *Fiqih Sunnah JILID III*, (Bandung: Alma'arif, 1986), 171.

<sup>12</sup> Karim helmi, *FIQIH MUAMALAH*, (Jakarta, Pt raja grafindo persada, 1997), 45.

dengan kata *ja'alah*, Ibnu Faris menyatakan *al-ja'lu*, *al-ja'alah* artinya suatu pekerjaan yang ia lakukan. Sedangkan upah dapat didefinisikan sebagai sejumlah yang dibayar oleh pemberi kerja kepada pekerja atas jasanya sesuai perjanjian<sup>13</sup>. *ji'alah* secara istilah adalah memberikan upah (*ja'al*) kepada seseorang yang telah melaksanakan suatu pekerjaan kepadanya, seperti mengembalikan barang yang hilang, mengembalikan hewan yang tersesat, menyelesaikan pekerjaan yang telah diberikan, memenangkan suatu perlombaan dan setiap pekerjaan yang mendapatkan upah<sup>14</sup>. Menurut kompilasi hukum ekonomi syari'ah, *ju'alah* adalah perjanjian pemberian imbalan/upah dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan tugas atau pekerjaan yang dilakukan oleh pihak kedua atas kepentingan atau permintaan pihak pertama.

Adapun yang dimaksud dengan ***Ju'alah*** dalam **fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang *ju'alah***, adalah janji atau komitmen (*Iltizam*) untuk memberikan imbalan (*Reward/Iwadh/Ju'ul*) tertentu atas pencapaian hasil (*Natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerja'an yang dalam konteks penelitian ini *Natijah* nya adalah pencapaian pada *Rank* tertentu di game *Mobile Legend*. *Ja'il* adalah pihak yang berjanji akan memberikan imbalan tertentu atas pencapaian hasil pekerjaan (*Natijah*) yang ditentukan. Sedangkan *Maj'ul Lah* adalah pihak yang melaksanakan *ju'alah* atau melakukan pekerjaan yang diminta atau ditentukan oleh *Ja'il*<sup>15</sup>.

<sup>13</sup> Afzalurrahman, *Doktrin Ekonomi Islam 2*, (Jakarta: dhana bakti wahab, 1995), 361.

<sup>14</sup> Mardani, *Fiqih Ekonomi Syari'ah-Fiqih Muamalah*, (Jakarta, Kencana Prenada Media Group, 2012), 313-314.

<sup>15</sup> Fatwa Dewan Syari'ah Nasional No.62 MUI/XII/2007 Tentang *ju'alah*

Dalam beberapa istilah lain ju'alah juga dikenal dengan sebutan “sayembara”. Contoh, beberapa orang diberi tantangan untuk mengerjakan suatu pekerjaan yang tidak semua orang bisa mengerjakannya dengan perjanjian bahwa siapapun yang dapat mengerjakan pekerjaan tersebut akan mendapat upah sebesar yang telah disepakati. Atau ada suatu benda milik orang lain hilang, kemudian yang punya barang hilang tersebut mengadakan pernyataan bahwa siapa saja yang dapat menemukan baranghilang saya dalam waktu tertentu akan mendapat upah sebesar uang 1jt. Atau dalam kontek penelitian ini adalah siapapun yang dapat memainkan akun mobile legend saya sampai pada rank tertentu, akan mendapat upah sebesar 100 rb per tiap satu bintang nya. Perbuatan-perbuatan seperti itu termasuk dalam kategori ju'alah.

#### **b. Dasar hukum *ju'alah***

Akad ju'alah dalam islam diperbolehkan, dalilnya adalah (QS, yusuf/12;72)

قَالُوا نَفْقِدُ صُوَاعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

“Penyeru-penyeru itu berkata, kami telah kehilangan piala raja, dan siapapun yang dapat menemukannya akan mendapat bahan makanan seberat beban unta, dan aku menjamin terhadapnya”.

Beberapa dasar hukum ju'alah juga dikarenakan memperhatikan beberapa pendapat ulama sebagaimana tercantum dalam **fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang *ju'alah***, yaitu pendapatnya Ibnu Qudamah dalam *al-Mughni*, VIII/323 : yang menyatakan bahwa “Kebutuhan masyarakat

memerlukan adanya *ju'alah*; sebab pekerjaan (untuk mencapai suatu tujuan) terkadang tidak jelas (bentuk dan masa pelaksanaannya), seperti mengembalikan budak yang hilang, hewan hilang, dan sebagainya. Untuk pekerjaan seperti ini tidak sah dilakukan akad *ijarah* (sewa/pengupahan) padahal (orang/pemilikinya) perlu agar kedua barang yang hilang tersebut kembali, sementara itu, ia tidak menemukan orang yang mau membantu mengembalikannya secara suka rela (tanpa imbalan). Oleh karena itu, kebutuhan masyarakat mendorong agar akad *ju'alah* untuk keperluan seperti itu dibolehkan sekalipun (bentuk dan masa pelaksanaan) pekerjaan tersebut tidak jelas.”

Selain itu, ada hadist yang diriwayatkan oleh Abu Sa'ad Al-Khudry r.a.

انطلق نفرٌ من أصحابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فِي سَفَرَةٍ سَافَرُوها، حَتَّى نَزَلُوا عَلَى حَيٍّ مِنْ أَحْيَاءِ الْعَرَبِ، فَاسْتَصَافُوهُمْ فَأَبَوْا أَنْ يُصَيِّفُوهُمْ، فَلَدَغَ سَيِّدُ ذَلِكَ الْحَيِّ، فَسَعَوْا لَهُ بِكُلِّ شَيْءٍ لَا يَنْفَعُهُ شَيْءٌ، فَقَالَ بَعْضُهُمْ: لَوْ أَتَيْتُمْ هَؤُلَاءِ الرَّهْطَ الَّذِينَ نَزَلُوا، لَعَلَّهُ أَنْ يَكُونَ عِنْدَ بَعْضِهِمْ شَيْءٌ، فَأَتَوْهُمْ، فَقَالُوا: يَا أَيُّهَا الرَّهْطُ إِنَّ سَيِّدَنَا لُدَغَ، وَسَعَيْنَا لَهُ بِكُلِّ شَيْءٍ لَا يَنْفَعُهُ، فَهَلْ عِنْدَ أَحَدٍ مِنْكُمْ مِنْ شَيْءٍ؟ فَقَالَ بَعْضُهُمْ: نَعَمْ، وَاللَّهِ إِنِّي لِأَرْقِي، وَلَكِنَّ وَاللَّهِ لَقَدْ اسْتَصَفْنَاكُمْ فَلَمْ تُصَيِّفُونَا، فَمَا أَنَا بِرَاقٍ لَكُمْ حَتَّى تَجْعَلُوا لَنَا جُعْلًا، فَصَالِحُوهُمْ عَلَى قَطِيعٍ مِنَ الْعَنَمِ، فَانْطَلَقَ يَنْفِلُ عَلَيْهِ، وَيَقْرَأُ: الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ فَكَأَنَّمَا نُشِطَ مِنْ عِقَالٍ، فَانْطَلَقَ بِمَشِيٍّ وَمَا بِهِ قَلْبَةٌ، قَالَ: فَأَوْفُوهُمْ جُعْلَهُمُ الَّذِي صَالِحُوهُمْ عَلَيْهِ، فَقَالَ بَعْضُهُمْ: افْسِمُوا، فَقَالَ الَّذِي رَقِيَ: لَا تَفْعَلُوا حَتَّى نَأْتِيَ النَّبِيَّ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَتَدْكُرَ لَهُ الَّذِي كَانَ، فَتَنْظُرَ مَا يَأْمُرُنَا، فَقَدِمُوا عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَذَكَرُوا لَهُ، فَقَالَ: «وَمَا يُدْرِيكَ أَنَّهَا رَقِيَّةٌ»، ثُمَّ قَالَ: «قَدْ أَصَبْتُمْ، افْسِمُوا، وَاضْرِبُوا لِي مَعَكُمْ سَهْمًا» فَضَحِكَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ

Artinya “Sejumlah sahabat-sahabat rasulullah mendatangi sebuah perkampungan arab, namun sahabat-sahabat tadi mendapat penolakan dari

penduduk tersebut, mereka tidak menerima sahabat tadi sebagai tamu, ketika itu juga pemimpin mereka digigit ular (atau disengat serangga). Kemudian salah satu diantara mereka bertanya kepada sahabat “apakah diantara kalian ada yang dibisa rukaih?” lalu sahabat menjawab “ kalian tidak mau menerima kami sebagai tamu, maka kami pun juga tidak akan melakukan apa-apa pada kalian, kecuali kalian mau memberikan imbalan”. Kemudian mereka menjanjikan sejumlah kambing (kira-kira 30 ekor) kepada sahabat sebagai upah apabila bisa menyembuhkan pemimpin mereka, seorang sahabat mulai membaca *al-fatihah* ia mengumpulkan ludahnya dan diusapkan (pada bagian luka). Lalu pemimpin itu sembuh dan merekapun memberikan sejumlah kambing yang telah mereka janjikan kepada sahabat, namun sahabat berkata, “ kami tidak akan mengembalikan kambing-kambing ini sampai kami bertanya kepada Rasulullah SAW. Beliau tertawa dan bersabda, “Kalian tahu dari mana bahwa surat (*al-fatihah*) itu adalah rukaih? Ambillah upah (kambing) tersebut dan berilah aku bagian” (H,R, Imam Bukhori)<sup>16</sup>.

*Ji'alah* termasuk salah satu akad yang diperbolehkan menurut sebagian ulama, tetapi sebagian ulama yang lain juga tidak memperbolehkan akad tersebut, mengenai perbedaan pandangan ini bisa diterima, karena pelaksanaan akad *ji'alah* tidak sama dengan ijarah yang murni merupakan upah tanpa unsur untung-untungan<sup>17</sup>.

<sup>16</sup> Mardani, *Fiqih Ekonomi Syari'ah-Fiqih Muamalah*...314.

<sup>17</sup> Ibn Hazm, *Al-Muhalla', juz V*, (t,tp,Dar al-Fikr,tanpa tahun),204.

Para ulama yang memperbolehkan akad *ju'alah* berargumentasi bahwa secara historis Rasulullah pun memperbolehkan menerima imbalan atas pengobatan kepada seseorang yang menggunakan ayat-ayat Al-Qur'an. Namun yang perlu digaris bawahi dalam hal ini dalam kebolehan ini adalah apabila hal itu diperlukan, dalam artian bahwa hukum kebolehnya tidaklah kemudian mutlak.

### c. Rukun dan syarat *ju'alah*

Berdasarkan **fatwa DSN No.62/DSN/MUI/XII/2007 Tentang *ju'alah*** akad *ju'alah* boleh dilakukan untuk memenuhi kebutuhan pelayanan jasa sebagaimana dimaksud dalam konsideranya dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut;

- 1) Pihak *Ja'il* harus memiliki kecakapan hukum dan kewenangan (*Mithlak Al-Tasharrufi*) untuk melakukan akad
- 2) Objek *Ju'alah* harus berupa pekerjaan yang tidak dilarang oleh syari'a
- 3) Hasil pekerjaan (*Natijah*) sebagaimana dimaksud harus jelas dan diketahui oleh para pihak pada saat penawaran
- 4) Imbalan *Ju'alah* harus ditentukan besarnya oleh *Ja'il* dan diketahui oleh para pihak pada saat penawaran dan
- 5) Tidak boleh ada syarat imbalan diberikan pada saat dimuka (sebelum pelaksanaan objek *Ju'alah*)

Dalam beberapa literatur lainnya disebutkan Rukun *ju'alah* ada lima, yaitu *sighat*, *ja'il*(orang yang menyediakan upah), dan *amil*(orang

yang melakukan pekerja'an), upah yang jelas, dan pekerjaan meskipun belum diketahui.

Sighat dari akad ju'alah dapat dilakukan berdasarkan keinginan sepihak, Cuma syarat dalam sighat tersebut adalah berisi keterangan yang jelas mengenai besaran upah yang dijanjikan dan pekerjaan yang mesti dilakukan atas seizin *ja'il*.

Apabila seorang melakukan pekerjaan tanpa seizin *ja'il* atau mengizinkan seseorang, namun yang mengerjakan adalah orang lain. Maka salah seorang dari keduanya tidak berhak atas imbalan. Sebab tidak menjadi pernyataan qobul dari dari amil, walaupun *ja'il* telah menentukan dirinya. *Ja'il* tidak harus pemilik barang yang menjadi objek ju'alah, sementara itu. Sebagaimana telah disinggung perolehan hak atas imbalan harus seizin *ja'il*.

Adapun syarat dari besaran upah yang dijanjikan adalah harus diketahui dan mempunyai nilai jual berdasarkan syara'. Jadi apabila *ja'il* berkata," Barang siapa bisa menyelesaikan pekerja'an ini, maka dia berhak mendapatkan upah/imbalan sebesar kain atau pakaian, atau upahnya berupa arak atau barang yang digasab" maka *ju'alah* semacam itu batal. Syarat nya juga adalah besaran imbalan itu sesuai dengan pekerjaan<sup>18</sup>.

Namun ada beberapa perbedaan mengenai Rukun ju'alah menurut beberapa literasi, seperti yang terdapat dalam buku *Fiqih Ekonomi Syari'ah, Fiqih Muamalah* karangan Drs, Madani rukun ju'alah itu ada

<sup>18</sup> Wahbah zuhaili, *FIQIH IMAM SYAFI'I*, (jakarta, Pt Niaga Swadaya, 2012), 68-69.

empat, yaitu *Aqidain* (dua orang yang berakad), *Sighat*, pekerjaan, dan upah<sup>19</sup>.

Dalam buku itu juga terdapat beberapa syarat yang disebutkan yaitu;

- 1) Pekerja'an yang diminta adalah mubah, tidak diperbolehkan akad *ju'alah* apabila pekerjaanya diharamkan, seperti pembunuhan dll
- 2) Upah yang dijanjikan juga harus diketahui jenis dan besarnya karena upah yang tidak dketahui tidak sesuai dengan tujuan *ju'alah*.
- 3) Upah dalam *ju'alah* harus suci, dapat diserahkan dan dapat dimiliki oleh pemint *ju'alah*
- 4) Pekerja setelah menyelesaikan pekerjaan yang diminta menyerahkan kembali kepada yang menyuruhnya<sup>20</sup>.

#### **d. Ciri khusus pada *ju'alah***

*Ju'alah* merupakan salah satu akad yang tidak mengikat, masing-masing pihak baik pemberi upah dan pekerja boleh memutus hubungan sebelum pekerjaan itu selesai, karena *ju'alah* adalah akad yangdiperbolehkan dan tidak mengikat kedua belah pihak. Apabila terjadi pembatalan akad sebelum pekerjaan selesai, atau amil memutus hubungan setelah pekerjaan dimulai, Dalam kedua kasus ini amil tidak berhak menerima upah sepeserpun. Dimana dalam konteks nya penelitian ini adalah apabila pemberi upah membatalkan perjanjiannya sebelum pekerja

<sup>19</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syari'ah-Fiqih Muamalah*...315

<sup>20</sup> Mardani, *Fiqh Ekonomi Syari'ah-Fiqih Muamalah*...315

memulai push rank di akun *Mobile Legend* nya atau pekerja memutus sendiri perjanjiannya sebelum memulai pekerjaannya tadi (push rank), maka pekerja dalam kasus ini tidak berhak menerima imbalan/upah sepeserpun. Berbeda dengan pembatalan akad oleh pemberi upah setelah pekerjaannya mulai dilakukan, maka dia wajib memberikan upah yang sesuai dengan pekerjaan yang telah diselesaikan, demikian menurut pendapat yang *ashah*.

Pemilik/pemberi upah berhak menambah atau mengurangi besaran upah yang dijanjikan sebelum pekerjaan dimulai, hal ini hukumnya boleh. Sebagaimana yang terjadi dalam akad jual-beli pada *khiyar/garansi*, bahkan ia lebih layak dilakukan. Konsekuensi dari perubahan tersebut upah tetap harus sesuai/sepadan dengan pekerjaannya<sup>21</sup>.

Gugatan dapat diterima apabila mengenai besaran upah yang dijanjikan, atau menyangkal usaha amil dalam memainkan akun mobile legend sampa rank tertentu, misalnya dengan bantahan. “Kamu belum memainkan nya sampai *tier mythic 100 bintang*”. Apabila terjadi sengketa antara kedua belah pihak mengenai besaran kompensasi setelah akun mobile legend nya sampai *tier* yang diinginkan atau dalam tahap proses pengerjaan, makanya keduanya saling bersumpah, akadnya menjadi batal. Dan *amil* berhak mendapatkan imbalan yang se sesuai dengan pekerjaannya.

---

<sup>21</sup> Wahbah zuhaili, *FIQIH IMAM SYAFI'*,,, 70

#### e. Perbedaan *ju'alah* dan *ijarah*

Secara umum ada banyak akad dalam syari'ah yang dapat digunakan dalam transaksi jasa, seperti *Hawala*, *Ijarah*, *Istisnha*, *Kafala*, *Mudharabah*, *Murabahah*, *Musyarakah* dan lain-lain sebagainya. Diantara beberapa macam akad yang telah disebutkan tadi, kemudian penulis memilih akad *Ju'alah* dalam konteks penelitian ini karena dirasa cukup relevan dengan transaksi jasa joki game online. Meski demikian sebagian orang dan beberapa peneliti terdahulu yang juga membahas tentang jasa joki menggunakan akad *Ijarah* dalam variabel analisisnya. Kedua akad tersebut secara garis besar memang memiliki kesamaan, akan tetapi ada beberapa perbedaan yang perlu diketahui juga, dan berikut penulis uraikan tentang perbedaan akad *Ju'alah* dan *Ijarah*

Akad *Ju'alah* dan *Ijarah* secara substansi memiliki kesamaan, yaitu adanya upah dan mendapatkan manfaat/jasa. Namun diantara keduanya tetap ada beberapa perbedaan seperti berikut<sup>22</sup>;

- 1) *Ju'alah* mengikat keduanya ketika pekerjaan mulai dilakukan oleh maj'ul lah, dan pada saat itu tidak boleh kemudian ada yang membatalkannya secara sepihak. Sedangkan *Ijarah* mulai mengikat sejak transaksi dilakukan.
- 2) Dalam *Ju'alah* upah menjadi hak pekerja ketika natijah sudah diselesaikan, dan pihak pemberi kerja telah mendapatkan manfaat

<sup>22</sup> Anggota milis, "Beda Ijarah Dengan Ju'alah", dikases pada tanggal 6 desember 2019  
<http://pengusahamuslim.com/2746-beda-ijarah-dengan-1459.html>

dari hasil pekerjaan tersebut. Sedang dalam *Ijarah* upah boleh diserahkan dimuka

- 3) Dalam transaksi *Ijarah* disyaratkan juga adanya kejelasan masa sewa. Sedangkan dalam *Ju'alah* tidak disyaratkan secara tegas mengenai masa kerjanya, tergantung pekerja menyelesaikan pekerjaannya, oleh karena itu juga dalam transaksi jasa joki ini mengenai waktu pekerjaan itu diselesaikan juga menjadi salah kelebihan dari pihak penjoki untuk menarik *Clie*n.

#### **f. Pembatalan akad ju'alah**

Para ulama' telah sepakat tentang diperbolehkannya pembatalan akad ju'alah, namun yang menjadi perbedaan adalah mengesalkan waktu kapan diperbolehkannya akad tersebut di batalkan. Menurut Mdzhah Maliki pembatalan ju'alah diperbolehkan sebelum masuk pada amal yang diinginkan. Dalam Madzhab Syafi'i dan Hambali boleh membatalkan ju'alah kapan saja sebagaimana akad muamalah lainnya. Seandainya pembatalan dilakukan setelah atau sebelum amal maka keduanya sama tidak mendapat imbalan, kasus pertama karena memang pekerja belum memulai pekerjaannya, sedangkan kasus kedua karna tujuan yang dimaksud tidak tercapai. Akan tetapi, apabila yang membatalkan adalah pihak yang berjanji memberikan imbalan setelah amal dimulai, maka pendapat yang paling benar adalah menurut Madzhab Syafi'i orang tersebut tetap mendapat imbalan atas apa yang dia kerjakan sesuai janjinya. Selanjutnya demikian apabila seseorang telah melaksanakan amalnya sebelum

perjanjian maka orang tersebut tidak berhak mendapat imbalan atas pekerjaannya<sup>23</sup>.

## 2. Fatwa Dewan syari'ah nasional No 26 MUI/XII/2007 Tentan Ju'alah

### a. Sejarah Dewan Syari'ah Nasional

Fatwa adalah suatu keputusan yang diberikan para ulama' atau mufti terhadap suatu perkara<sup>24</sup>. Dewan Syari'ah Nasional (DSN) merupakan suatu lembaga yang dibentuk oleh Majelis Ulama' Indonesia (MUI) pada tahun 1998 yang kemudian dikuatkan oleh surat keputusan (SK) dewan pimpinan MUI Nomer Kep 754/11/1999 yang fungsikan untuk mendorong penerapan prinsip Syari'ah dalam bidang ekonomi, baik Bank amaupun Non Bank. DSN MUI bertugas unutk menjawab pertanyaan atau permasalahan yang terjadi dikalangan masyarakat, serta mengeluarkan fatwa agar sesuai dengan prinsip syari'ah. Tujuan dibentuknya lembaga Fatwa DSN ini sejalan dengan munculnya beberapa masalah baru ditengah masyarakat tentang ekonomi yang berprinsip syari'ah, mengingat seiring perkembangan zaman yang menyeluruh di segala aspek baik budaya, sosial, ekonomi dan lain sebagainya. Pendirian DSN merupakan wujud koordinasi para ulama' indonesia dalam menghadapi permasalahan ekonomi kontemporer agar lebih efisien. Sehingga kurang lebih 109 fatwa yang telah dikeluarkan oleh DSN sejauh merupakan buah pemikiran kritis dan subtansif dari para ulama-ulama

<sup>23</sup> Muwafaquddin Ibnu Qudamah, *Umdatul Al-Fiqh, Maktabah Aulad Asy Syaikh Litturats*, (Mesir, t.p.2006.),75.

<sup>24</sup> Tim penyusun kamus pusat Bahasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta:pusat Bahasa,2008),424.

yang beraliansi dalam MUI, fatwa DSN berperan sebagai Legal Opinion terhadap permasalahan yang tengah berkembang dalam masyarakat, fatwa DSN bisa dikatakan juga merupakan interaksi antara Ulama dengan lingkungannya<sup>25</sup>.

Latar belakang dibentuknya DSN adalah untuk mewujudkan aspirasi umat islam tentang permasalahan ekonmi modern dan mendorong penggunaan syari'at islam serta beradaptasi dalam bidang perkonomian agar sesuai dengan ajaran islam. Langkah ini dipandang cukup efesien untuk memudahkan koordinasi anantara ulama indonesia dalam menanggapi atau menjawab permasalahan ekonomi yang sedang berkembang di tengah masyarakat, berbagai fenomena atau kasus yang sedang beredar di tengah masyaraka akan ditampung dan didiskusikan bersama agar memperoleh persatuan persepsi dalam penangananya oleh dewan pengurus syari'ah di masing-masing lembaganya.

Untuk mendorong penerapan ajaran islam dibidang perekonomian DSN-MUI senantiasa sigap dan berperan secara proaktif dalam menggapi permasalahann ekonomi masyarakat yang dinamis<sup>26</sup>. Berikut beberapa tugas dan wewenang DSN-MUI:

<sup>25</sup> Atho Mudhar, *Pendekatan Study Islam Dalam Teori Dan Praktek*,(Yogyakarta:Pustaka Belajar Offset,1998),103.

<sup>26</sup> MUZAKI SAHAL, "Analisa Fatwa Mui No 116/DSN-MUI/Ix/2017 Dan PBI No 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik Syari'ah Ditinjau Dari Perspektif Maqashid Asy-Syari'ah", (Skripsi,Uin Syarif Hidayatullah),40-42.

Tugas DSN-MUI;

1. Menetapkan fatwa atas sistem, kegiatan, produk dan jasa LKS, LBS, LPS lainnya
2. Mengawasi penerapan fatwa melalui DPS di LKS, LBS dan LPS lainnya
3. Membuat pedoman implementasi fatwa agar tidak menimbulkan multi tafsir pada saat di implementasikan di LKS,LBS dan LPS lainnya
4. Menetapkan kesesuaian syari'ah bagi produk dan ketentuan yang diterbitkan oleh otoritas terkait.

Wewenang DSN-MUI:

1. Memberikan peringatan pada LKS, LBS dan LPS untuk menghentikan penyimpangan dari fatwa yang telah diterbitkan oleh DSN-MUI
2. Merekomendasikan kepada pihak berwenang untuk mengambil tindakan apabila peringatan tidak diindahkan
3. Membekukan dan/atau membatalkan sertifikasi syar'ah bagi LKS, LBS dan LPS lainnya yang melakukan pelanggaran

#### **b. Metode perumusan fatwa DSN-MUI**

Sebagian orang gagal paham terhadap fatwa DSN-MUI karena dalam menetapkan dan memutuskan fatwanya, DSN-MUI menggunakan mekanisme dan tatacara yang tidak lazim. Meski demikian para ulama yang tergabung dalam MUI sangat bertanggung jawab dan yakin bahwa metode yang mereka gunakan tidak melanggar syari'ah islamiyah. Memang tidak mudah untuk memahami fatwa DSN-MUI hanya dengan

menggunakan standar keilmuan, kerana mayoritas dari fatwa tersebut menggunakan solusi hukum islam (makharij fiqhiyah) sebagai landasanya. Setidaknya ada empat solusi fiqih yang digunakan sebagai landasan dalam menetapkan fatwa, yaitu *Al-Taysir Al-manhaj*, *tafriq Al-Halal*, *An' Al-Haram I'adah Al-nadhar*, dan *Thariq Al-Mnath*, penetapan dala, sebuah fatwa dilakukan secara kolektif oleh lembaga yang disebut komisi fatwa, penetapan ini harus didasarkan pada Al-Qur'an, Al-Hadist, Ijma', Qiyas dan dalil lain yang Mu'tabar<sup>27</sup>.

Secara garis besar ada 8 tahapan yang harus dialui untuk menetapkan suatu fatwa berdasarkan peraturan organisasi MUI tentang pedoman penetapan fatwa:

1. MUI melakukan kajian secara komprehensif terlebih dahulu sebelum fatwa ditetapkan, guna memperoleh deskripsi utuh dari suatu permasalahan yang sedang dipantau. Tahapan ini disebut *Tashawwur al masalah*, selain itu beberapa tim juga ada yang membuat rumusan masalah, dan beberapa aspek hukum yang berhubungan dengan masalah tersebut
2. Mengkaji kembali pandangan dan pendapat mujtahid terdahulu.
3. Menugaskan salah satu anggota komisi fatwa yang kompeten dibidangnya untuk membuat makalah atau analisis.
4. Jika sudah jelas hukum beserta dalil-dalilnya, maka komisi yang bertugas akan menetapkan fatwa sebagaimana apa adanya.

<sup>27</sup> Andi Farid, *Urgensi Fatwa MUI Dalam Pembangunan Hukum Ekonomi Islam Di Indonesia*, 99-100

5. Mendiskusikan dan mencari titik temu apabila terjadi perbedaan pendapat dikalangan ulama Madzhab. Sedangkan jika tidak terjadi titik temu penetapan fatwa selanjutnya akan didasarkan pada tarjih melalui metode *Muqaranah* (perbandingan) dengan menggunakan kaidah-kaidah fiqih *Muqaran*
6. Jika tidak ditemukan pendapat hukum dikalangan *Madzhab* atau ualama yang mu'atabar maka menggunakan ijtihad kolektif diantara para anggota komisi fatwa
7. jika terjadi perbedaan pendapat diantara komisis dan tidak terjadi titik temu, maka fatwa akan disampaikan mengenai perbedaan tersebut disertai dengan argumen masing-masing
8. penetapan fatwa senantiasa memperhatikan otoritas hukum oleh syari'at serta mempertimbangkan kemaslahatan umum<sup>28</sup>.

#### c. Fatwa DSN No.26 MUI/XII/2007 tentang ju'alah

Fatwa DSN tentang ju'alah ditetapkan oleh MUI dengan mempertimbangkan bahwa salah satu bentuk pelayanan jasa yang terdapat di Indonesia, dalam bidang perekonomian yang juga menjadi kebutuhan masyarakat adalah pelayanan yang pembayaran/imbalanya (*ju'il*) bergantung pada hasil (*Natijah*) yang telah ditentukan. Kemudian agar pelaksanaan transaksi berjalan sesuai dengan prinsip syari'ah, Dewan Syari'ah Nasional dibawah naungan MUI memandang perlu untuk menetapkan fatwa tentang akad *Ju'alah* sebagai darar transaksi untuk

<sup>28</sup> HM. Asrorun Ni'am Sholeh, "Pedoman Dan Prosedur Penetapan Fatwa, Sekretaris Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia "Tahun 2017

dijadikan sebagai pedoman, yang ditetapkan pada tahun 2007 tepatnya pada tanggal 06 desember dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut;

1. Ketentuan umum

a) Ju'alah adalah janji/komitmen (*Iltizam*) untuk memberikan imbalan (*ju'al*) tertentu kepada orang lain atas pencapaian hasil (*Natijah*) yang ditentukan.

b) *Ja'il* adalah pihak yang berjanji untuk memberikan imbalan

c) *Maj'ul* adalah pihak yang mengerjakan *Natijah*

2. Ketentuan akad

a) Pihak *ja'il* harus memiliki kecakapan hukum dan kewenangan untuk melakukan akad

b) Objek *ju'alah* (*maj'ul alaih*) harus berupa pekerjaan yang tidak dilarang oleh syar'at

c) Hasil pekerjaan harus jelas dan diketahui oleh para pihak pada saat penawaran

d) Imbalan harus ditentukan besarnya oleh *ja'il* dan diketahui oleh para pihak saat penawaran

e) Tidak boleh ada syarat imbalan diberikan dimuka

3. Ketentuan hukum

a) Imbalan hanya berhak diterima apabila pekerjaan sudah terpenuhi

b) Pihak *ja'il* harus memenuhi imbalanya apabila *maj'ul* lah meyelesaikan prestasinya.

#### 4. Ketentuan penutup

a) Jika terjadi perselisihan dan tidak tercapai kesepakatan maka penyelesaiannya dilakukan melalui arbitrase syari'ah nasional atau melalui pengadilan agama

b) Fatwa ini berlaku sejak ditetapkan, dengan ketentuan jika dikemudian hari ternyata terdapat kekelituan akan diubah dan disempurnakan sebagaimana mestinya.

### 3. Transaksi (*Aqad*) melalui sosial media dan jasa joki Rank Mobile

#### Legend

##### a. Transaksi (akad) melalui sosial media

Aqd', yang secara leksikan berarti perangkaian atau mengikat, pada masa modern seperti sekarang ini, Aqd' juga bisa diartikan dengan kontrak (akad). Mursyid Al-Hayran mengartikan akad sebagai pengikat atas tawaran dari salah satu pihak yang terikat dalam kontrak tersebut yang kemudian mendapat persetujuan pula dari pihak lainnya sehingga mempengaruhi persoalan kontraknya. Menurut Majallh Al-Ahkam Al-Adliyyah Aqd terjadi ketika dua *Aqidain* terikat dalam hak dan kewajiban, mereka di pengaruhi oleh kombinasi tawaran *Ijab* dan penerimaan *Qabul*<sup>29</sup>. Abd al-razaq al sanhuri mengartikan akad sebagai pertemuan antara dua keendak untuk melahirkan kewajiban atau untuk meindahkannya dan atau untuk melepaskannya.

<sup>29</sup> Ayub Muhamad, *UNDERSTANDING FIQIH FINANCE*,,161

Akad merupakan salah satu sebab yang ditetapkan oleh *syara'*. Yang karenanya timbullah salah satu akibat hukum, dengan kita memperhatikan pengertian akad, dapat kita simpulkan bahwa akad adalah suatu perbuatan (perjanjian/kesepakatan) yang dibuat secara sengaja oleh salah satu dengan pihak lain berdasarkan persetujuan masing-masing.

Akad mengikat para pihak dengan beberapa hukum *syara'*, yaitu hak dan iltizam, yang diwujudkan oleh akad. Dan akad itu terbentuk dengan adanya kedua belah pihak yang dinamakan *tharafayi aqdi*, adanya *Mahalu Aqdi* yang dinamakan *Ma'qud Alaih*, adanya *Maudhu'il Aqadi* (*Ghayatul Akad*) dan adanya beberapa rukun akad, setidaknya ada lima unsur yang terpenuhi.

*Mahallul Aqdi Atau Ma'qud Alaih*. Adalah sesuatu yang menjadi objek akad, seperti benda-benda yang dijual dalam akad *Ba'i* (jual-beli), benda-benda *Mauhub* (objek benda dalam akad *Hibah*), benda-benda *Marhun* (benda-benda yang ada dalam akad *Rahn*) hutang yang dijamin seseorang dalam akad *Kafalah*, pekerjaan dan imbalan dalam akad *Ju'alah*, dan lain-lain sebagainya. Itu semu termasuk dalam akad.

*Maudhu'ul Aqdi*, adalah; tujuan atau maksud diadakannya akad itu, *Maudhu'* ini tetap satu dalam, tidak berbeda-beda dalam akad yang serupa, dalam artian apabila berbeda akad, maka berbeda pula *Maudhu'* nya. Contoh *Maudhu'* dalam akad *Ba'i* (jual-beli) adalah memindahkan barang dari si penjual kepada si pembeli, dan *maudhu* dari akad *Jua'alah* joki

*Mobile Legend* adalah pencapaian *Rank/Level* tertentu di akun mobile legend pemberi kerja dan pemberian upah kepada *Amil*<sup>30</sup>.

Rukun akad adalah *Ijab* dan *Qabul*, *Ijab* dan *Qabul* dinamakan *Sighatul Aqdi*, atau ucapan yang menunjukkan pada kehendak kedua belah pihak yang mengadakan akad. *Sighatul Aqdi* ini memerlukan tiga syarat. Yang pertama pengertiannya harus terang, kedua harus sesuai antara *Ijab* dan *Qabul* dan ketiga memperlihatkan kesungguhan dari pihak-pihak yang bersangkutan<sup>31</sup>.

Ulama' hanafiyah berpendapat bahwa rukun akad hanya sebatas *ijab* dan *qabul*, mengenai orang yang mengadakan akad, objek akad dan hal-hal lain yang menunjang terjadinya akad tidak dijadikan rukun sebab keberadaannya sudah pasti. Adapun ulama' selain hanfiah sepakat bahwa rukun akad ada tiga, yaitu pertama orang yang berakad, contoh; penjual-pembeli. Kedua sesuatu yang diakadkan (*ma'qud alaih*) contoh dalam konteks penelitian ini adalah pekerja dan upah yang dijanjikan. Dan terakhir adalah *Sighat* yaitu adanya *Ijab-Qabul*<sup>32</sup>.

Dewasa ini, tidak dapat dipungkiri bahwa perkembangan teknologi memberikan dampak dalam perkembangan akad, kita bisa dengan mudah mengadakan transaksi dengan orang lain tanpa bertemu secara langsung, transaksi semacam ini diperbolehkan dalam islam selagi tidak melanggar syarat dan rukun dari akad yang dipakai.

<sup>30</sup> Hasbi Muhammad Tengku, *PENGANTAR Fiqih Mualah*, (Semarang, PT PUSTAKA RIZKI PUTRA, 1997), 27-29.

<sup>31</sup> Ad-Rarrui Mukhtar, *Permulaan Itab Al-Ibda' Fathul Qarib*, Jilid V Hal 458, (t.t., t.tp. *Al-Hidayah*), 105-108.

<sup>32</sup> Syafe'i Rachmat, *FIQIH MUAMALAH*, 45

Mengacu pada transaksi online, maka karakteristiknya adalah. Terjadinya transaksi antara kedua belah pihak, adanya pertukaran barang/jasa, internet merupakan media utama dalam proses akad (ijab-qabul). Secara umum dalam islam menjelaskan adanya transaksi yang bersifat fisik, dengan menghadirkan barang pada saat bertransaksi. Atau bisa tanpa menghadirkan barang tetapi dengan ketentuan sifat dan lain-lainnya harus di deskripsikan dengan jelas.

Ada dua jenis komoditi yang dijadikan objek transaksi online, yaitu barang/jasa non digital dan digital. Komoditi non digital harus sesuai dengan apa yang telah disifati pada saat bertransaksi, sedangkan komoditi digital seperti *software*, *script*, data dan lain-lain diserahkan secara online melalui sosial media atau aplikasi unduh. Transaksi online dianggap sah apabila barang/jasa sesuai berdasarkan sifat yang telah deskripsikan, apabila tidak sesuai maka pembeli memiliki hak khiyar yang memperbolehkan untuk membatalkan transaksi tersebut. Jenis hak khiyar yang dapat di aplikasikan dalam transaksi online adalah khiyar ru'yah, yaitu hak pembeli untuk membatalkan atau melanjutkan transaksinya setelah melihat objek akad, dengan syarat pembeli tidak melihat objek tersebut selama akad<sup>33</sup>.

---

<sup>33</sup> Fuad, "akad dalam bisnis online", diakses pada tanggal 18 september 2019, <http://www.aisyiyah.or.id/idsyiar/pengajian/akad-dalam-bisnis-online.html>

## **b. Jasa Joki Rank Mobile Legend**

Jasa joki merupakan transaksi antara gamer dengan ketentuan penyewa joki akan akan bayar gamer lain apabila gamer tersebut mampu memainkan Id game milik ja'il sampai pada rank yang telah disepakati. Game Mobile Legend pertama kali masuk dan diperkenalkan di Indonesia yaitu pada beberapa tahun yang tepatnya bulan juli tahun 2016, yang bisa dibidang game ini merupakan salah satu game baru yang masuk ke indonesia dibanding game kompetitor (sejenis) nya seperti DOTA, LOL dan lain sebagainya. Game ini sendiri bisa dimainkan secara perorangan maupun berkelompok atau yang lebih dikenal di kalangan gamer Mobile Legend nya adalah bermain solo atau main bareng (mabar). Game Mobile Legend sebagai game alternatif yang kini menjadi salah satu game yang paling digemari di Indonesia. Terbukti dengan game ini sudah diunduh di playstore dan app store sebanyak 100 Juta lebih. Hampir semua gadget saat ini berisi aplikasi game Mobile Legend.

Cara bermain yang mudah dan permainan yang menarik dan seru membuat antusiasme masyarakat dari kaum remaja hingga dewasa meningkat apalagi dengan semakin seringnya diadakan kompetisi-kompetisi game mobile legend baik tingkat lokal, regional, nasional, bahkan internasional. Meskipun game ini masuk ke Indonesia pada enam tahun yang lalu, namun jasa joki game Mobile Legend ini baru populer di kota-kota besar pada awal tahun 2018 sampai sekarang, meski terkesan baru mucnul belakangan ini, bisnis jasa joki game bukanlah hal baru bagi

kalangan gamer indonesia, praktek semacam ini sudah mulai muncul pada pertengahan tahun 2000-an tepatnya sejak game-game online mulai populer di indonesia seperti *Ragnarok* dan lain-lain. Secara singkat, joki juga bisa dikatakan sebagai pemain yang memberikan jasanya untuk menaikan Rank atau level akun game pemain lain, mereka yang di-*Boost* (istilah praktek joki game di luar negeri) akan memberikan upah atau konpensasi kepada penjoki sesuai dengan seerapa banyak bintang atau peringkat yang naik (*Natijah*).



## BAB III

### METODELOGI PENELITIAN

#### A. Metodologi Penelitian

Sudah seharusnya, dalam melakukan penelitian hendaknya terlebih dahulu peneliti harus mengetahui metode atau sistem atau penulisan yang akan dipakai, metodologi penelitian menggambarkan seluruh langkah/metode yang dilakukan oleh penulis baik dari awal proses penulisan sampai akhir, serta menjelaskan bentuk instrumen yang dipakai dan alasan yang meyakinkan peneliti kenapa instrumen tersebut dapat diandalkan<sup>34</sup>. Secara umum metode penelitian dapat juga diartikan sebagai sebuah kegiatan ilmiah yang terencana, terstruktur, dan mempunyai tujuan-tujuan tertentu baik secara praktis maupun teoritis<sup>35</sup>, penggunaan metodologi penelitian sangat diperlukan agar penelitian tersebut lebih terarah dan sistematis<sup>36</sup>.

##### 1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang penulis pakai dalam hal ini adalah jenis penelitian kualitatif, yaitu mengacu pada data yang bersifat normatif dan sangat erat kaitannya dengan data-data yang bersifat kepustakaan dengan bertujuan untuk membuat analisa terhadap obyek yang diteliti.

Pada penelitian ini akan menganalisa Fatwa DSN No.62/DSN-

---

<sup>34</sup> Kinayati Djodjosuroto, *Prinsip-Prinsip Dan Dasar Penelitian Bahasa & Sastra*, (Bandung; Yayasan Nuansa Cendekia, 2004), 14.

<sup>35</sup> Institut Agama Islam Negeri Jember, *Pedoman Tulisan Karya Tulis Ilmiah*, (Jember; IAIN Jember Pers, 2015), 53.

<sup>36</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung; ALFABETA, 2007), 63-82.

MUI/XII/2007 Tentang Ju'alah. Penelitian ini meliputi kegiatan observasi, menela'ah dokumen dan melakukan pengamatan<sup>37</sup>.

## 2. Pendekatan penelitian

Dalam penelitian terdapat beberapa pendekatan yang bisa digunakan, dengan pendekatan tersebut peneliti akan mendapatkan informasi dari berbagai aspek dan sumber mengenai isu atau masalah yang diangkat oleh penulis, maka berdasarkan tujuan yang hendak penulis capai penelitian ini menggunakan dua pendekatan, yaitu, pendekatan historis, dan pendekatan konseptual.

Pendekatan historis dilakukan dengan cara menelaah latar belakang masalah yang diangkat dan perkembangan pengaturan mengenai isu yang dihadapi. Jadi dengan menggunakan pendekatan ini peneliti dapat mengetahui tentang awal mula adanya transaksi jasa joki *Mobile Legend* dan perkembangan kejelasan pengaturan mengenai jasa joki tersebut.

Adapun pendekatan yang kedua adalah pendekatan konseptual, yaitu pendekatan yang beranjak dari pandangan dan doktrin-doktrin yang sedang berkembang mengenai jasa joki game *Mobile Legend*, dengan menggunakan pendekatan ini peneliti akan menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian, konsep, dan asas-asas yang relevan dengan isu yang diangkat oleh peneliti<sup>38</sup>.

---

<sup>37</sup> Iskandar indranata, *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas*, (Jakarta: UI-Press, 2008), 11.

<sup>38</sup> Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta, Kencana Penada Media Group, 2005), 136-137.

### 3. Sumber bahan penelitian

Untuk menjawab masalah yang sedang diteliti, seorang peneliti pasti memerlukan bahan penelitian untuk kemudian juga memberikan preskripsi yang seharusnya, ada dua macam sumber bahan penelitian yaitu primer dan sekunder. Berikut beberapa baham sumber penelitian yang penulis pakai;

#### a. Bahan hukum primer

Bahan-bahan hukum primer merupakan bahan yang mempunyai otoritas, terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pemuatan perundangan-undangan dan putusan-putusan hakim<sup>39</sup>. Akan tetapi karena penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual, maka sumber bahan paling utama fatwa Dewan Syari'ah Nasional (DSN). Dimana fatwa tersebut merupakan produk dari organisasi keagamaan terbesar di Indonesia yaitu Majelis Ulama Indonesia (MUI) yang memang dikhususkan untuk menjawab atau memberikan pandangan mengenai permasalahan dibidang Muamalah.

#### b. Bahan hukum sekunder

Bahan hukum sekunder yang paling utama adalah buku, karena berisi mengenai prinsip dasar ilmu hukum dan pandangan klasik para sarjana yang memiliki kualifikasi tinggi, selain itu bahan hukum sekunder berupa buku hukum, skripsi, tesis disertasi hukum

---

<sup>39</sup> Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 142

dan jurnal hukum, isa juga kamus hukum dan analisa atas putusan pengadilan<sup>40</sup>.

#### 4. Teknik pengumpulan data

Teknik pengumpulan data adalah salah satu langkah yang paling penting dalam penelitian, ada satu hal yang perlu diperhatikan apabila menggunakan pendekatan konseptual, yang harus dikumpulkan terlebih dahulu bukanlah peraturan perundang-undangan karena memang belum adanya aturang peraturan perundang-undangan untuk isu hukum yang hendak dipecahkan<sup>41</sup>. Akan tetapi yang perlu dikumpulkan terlebih daulu adalah penelusuran buku-buku hukum (*treatesis*) karena dalam buku tersebut terdapat konsep-konsep hukum.

Kemudian pengumpulan data dengan observasi, yaitu dengan melakukan pengamatan menggunakan indera penglihatan saja dan tidak mengajukan pertanyaan-pertanyaan terhadap obyek penelitian<sup>42</sup>. Tekhnik pengamatan dilakukan dengan melihat dan mengamati baik langsung maupun tidak tentang transaksi jasa joki Rank Mobile Legend kemudian mencatat kejadian/praktek yang terjadi sebenarnya.

Pengumpulan data selanjutnya adalah penggunaan teknik dokumenter, yaitu mengumpulkan beberapa naskah atau dokumen yang berhubungan dengan isu yang sedang diangkat. Metode dokumentasi adalah salah satu metode pengumpulan data kualitatif dengan menganalisa dokumen-dokumen yang dibuat oleh subjek

<sup>40</sup> Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*,, 155

<sup>41</sup> Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*,, 239

<sup>42</sup> Irwan soehartono, *Metode Penelitian Social*, (bandung:pt remaja rosdakarya, 1995), 67-68.

sendiri, dokumentasi juga salah satu cara yang dapat dilakukan oleh peneliti kualitatif untuk mendapat deskripsi dari sudut pandang subjek melalui suatu media tertulis dan dokumen lain yang dibuat langsung oleh subjek yang bersangkutan<sup>43</sup>. Dalam konteks penelitian ini berarti buku-buku yang berisi tentang penerapan *Ju'alah* dan beberapa materi dokumentasi seperti akun-akun yang membuka jasa joki *Mobile Legend*.

## 5. Analisa bahan penelitian

Analisa dan pengelolaan data, tergantung pada jenis dan bahan datanya, untuk penelitian ini yang mengenal pada bahan hukum primer dan sekunder maka dalam mengelol dan menganalisis tidak dapat melepaskan dari penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum<sup>44</sup>.

- a. Merumuskan asas-asas hukum, data sosial atau data hukum tertulis
- b. Merumuskan pengertian hukum
- c. Pembentukan standar hukum
- d. Perumusan kaidah hukum

Jadi dapat ditarik suatu konklusi yakni jawaban atas fokus kajian, meskipun kemudian tidak mendapat teori asas hukum atau teori yang baru, setidaknya dapat memberikan preskripsi terhadap permasalahan dalam fokus penelitian yang diajukan peneliti.

---

<sup>43</sup> Haris Herdiansyah, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Jakarta: Salemba Humanika, 2010), 143.

<sup>44</sup> Aminudin Dan Zainal Hakim, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2013), 166.

## 6. Keabsahan data

Untuk mengevaluasi keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pengecekan ulang baik sebelum dan atau sesudah data dianalisis<sup>45</sup>. Penelitian ini menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber, triangulasi dapat diperoleh dengan jalan sebagai berikut;

- a. Membandingkan beberapa sumber hukum
- b. Membandingkan kendala atau perspektif seseorang dengan berbagai pendapat dan pandangan terhadap kasus yang diteliti
- c. Membandingkan isu hukum yang diteliti dengan dengan isi suatu dokumen yang berkaitan denganya<sup>46</sup>.

## 7. Tahap penelitian

Berikut beberapa tahapan yang akan digunakan oleh peneliti dalam melakukan penelitian.

- a. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi hal-hal yang tidak sesuai untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan
- b. Pengumpulan bahan-bahan hukum dan yang sekiranya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non hukum
- c. Melakukan analisis terhadap isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan

<sup>45</sup> Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta; Raja Grafindo Persada, 2012), 103.

<sup>46</sup> Lexy J Moelong, *Metode Penelitian Kualitatif*, (Bandung; Remaja Rosdakarya, 2002), 331.

- d. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum
- e. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang dibangun dalam kesimpulan<sup>47</sup>.

Langkah-langka tersebut relevan dengan karakter ilmu hukum sebagai ilmu yang bersifat perspektif dan terapan, sebagai ilmu yang bersifat perskriptif ilmu hukum mempelajari tujuan hukum, nilai-nilai keadilan, validitas aturan hukum, konsep-konsep hukum, dan norma-norma hukum. adapun sebagai ilmu terapan menetapkan standar prosedur, ketentuan-ketentuan, rambu-rambu dalam melaksanakan aturan hukum. oleh karena itu langka-langka tersebut dapat diterapkan dengan baik dalam bentuk penelitian praktis, maupun akademis<sup>48</sup>



---

<sup>47</sup> Peter Muhamad Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta; Kencana Penada Media Group, 2005), 171.

<sup>48</sup> Peter Muhamad Marzuki, *Penelitian Hukum*, 172

## BAB IV

### PEMBAHASAN

#### A. Fenomena Praktek Transaksi Jasa Joki Mobile Legend Melalui Sosial Media

Islam seagai agama terakhir yang telah dijamin kebenarannya oleh Allah berisi tentang segala aturan dan moral untuk membimbing manusia dalam menjadi khalifah di bumi, oleh karena itu dalam islam diajarkan tolong menolong<sup>49</sup>. Didunia yang saat ini ajang gengsi dan kompetensinya sangat tinggi, semua orang berlomba-lomba ingin menjadi yang terbaik. Tidak terkecuali dalam sebuah game online seperti *Mobile Legend* yang kini sedang *trend* hampir disemua kalangan pun tidak luput dari persaingan. Kemudian demi gengsi serta pengakuan dari orang-orang lain akibat sulitnya persaingan, tidak sedikit dari mereka yang mengambil jalan pintas, hal ini pada akhirnya melahirkan sebuah profesi *joki* game online. Secara singkat joki dapat diartikan sebagai penjualan jasa seorang untuk memainkan dan menaikkan peringkat atau level akun game pemain lain, mereka yang di-Boost (istilah joki diluar negeri) akan memberi upah sejumlah uang kepada penjoki tadi sesuai seberapa banyak bintang atau peringkat yang naik.

##### 1. Sejarah Joki Game Online Mobile Legend di Indonesia

Praktek perjokian dalam sebuah game sudah lumrah ditemukan, dalam hal ini seseorang yang sudah mahir memainkan sebuah game

---

<sup>49</sup> Mardani, *Fiqih Ekonomi Syari'ah: Fiqih Muamalah*, (Jakarta; kencana, 2012), 314.

memfaatkan kemampuan skill bermain gamenya untuk mendapatkan keuntungan. Yaitu dengan cara nge joki, membantu pemain lain yang kemampuan masih di bawah rata-rata tapi ingin naik level dengan cepat, atau pemain yang sedang sibuk tapi tetap ingin game nya mencapai level yang tinggi.

Saat ini jasa joki game di indonesia tumbuh begitu cepat seiring nge *trend* nya beberapa game online beberapa tahun terakhir, hal ini bisa dilihat di media sosial khususnya Instagram, akan banyak akun-akun instagram yang membuka jasa praktek joki game online, bahkan tidak jarang “Layanan” ini juga di ecerkan situs-situs atau toko jual-beli daring (online). Meski terkesan muncul belakangan ini, bisnis jasa joki game online bukan lah sebuah hal yang baru di indonesia, sejatinya praktek seperti ini telah populer sejak game online mulai populer di indonesia, tepatnya awal tahun 2000-an, Namun klimaks praktik joki baru dirasakan sejak game-game online merambah ke platform mobile.

Game online telah memiliki siklus ekonominya sendiri, tidak hanya antara pihak daveloper dengan gamer nya, tapi juga antar gamer yang beradaptasi menjadi penyedia jasa dan pembeli yang saling membutuhkan di dunia virtual. Tidak terkecuali game Mobile Legend Bang-Bang (MLBB) yang baru dirilis oleh moonton, perusahaan asal malaysia empat tahun terakhir tepatnya pada 11 juli 2016 dan kini sedang naik daun dikancah e-sport indonesia. Sebagian para pemain game MLBB ini tidaklagi menggap permainan hanya sebuah hiburan, tapi menjadi suatu

hal yang lumayan menguntungkan, sebagai wadah untuk memperkaya diri.

Tentu, dengan Joki<sup>50</sup>.

Berikut beberapa contoh akun joki yang terdapat di media sosial

*Instagram:*

### 1. Akun @lambe\_moba

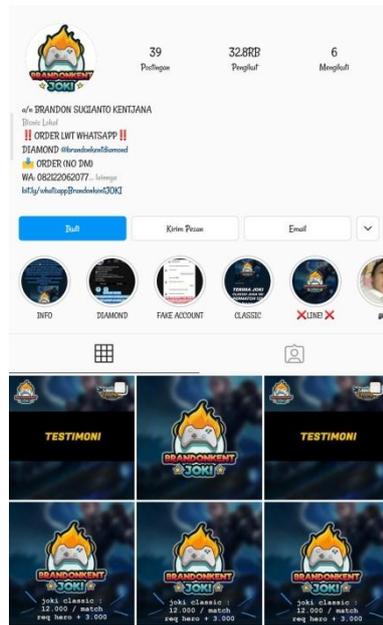


### 2. Akun @mobilelegendsbluesky

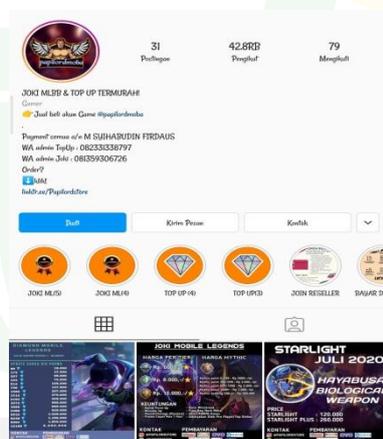


<sup>50</sup> FIKRI MUHAMMAD, “Bisnis Joki Gim Online Mobile Legends”, <https://www.google.com/amp/tirto.id/bisnis-joki-gim-online-mobile-legends-cGD8>, 05 Juli 2019

### 3. Akun @brandonkentjoki



### 4. Akun @papilordstore



## 5. Akun @joki\_yugek



## 2. Praktek jasa joki game online Mobile Legend

Seperti yang telah diketahui sebelumnya, penyedia layanan jasa joki game online ini banyak kita jumpai di beberapa platform sosial media seperti facebook, instagram dan beberapa aplikasi jual-beli online lainnya. Bahkan tidak jarang layanan jasa joki ini kita temukan di *Insta Story* Para Pro Player, di video para youtuber dan beberapa streamer. Hal ini untuk menarik minat seorang yang ingin di Boost akunya oleh penjoki, untuk para penggemar mobile legend di indonesia sudah tidak asing akun instagram @lambemoba yang kerap jadi admin komunitas seputar mobile legend, uniknya selain memberikan informasi tentang hal yang berhubungan dengan mobile legend akun ini juga punya usaha sampingan lainnya yaitu menjual diamond dan membuka jasa joki game ML itu sendiri.

Awalnya akun lambemoba ini ditunjukkan untuk mengosipkan hal-hal rumor seputar mobile legend, namun pada akhirnya mereka juga

memutuskan untuk membuka bisnis jasa joki sejak pertengahan tahun 2018, sistemnya kurang lebih seperti bandar dengan sistem penjokian yang tidak jauh beda dengan joki lainnya, mereka tidak sendirian mengerjakan semua pesanan joki ini, mereka menyebarkan pesanan kepada joki yang bekerja untuk mereka. Jadi para gamer yang ingin memakai jasa nya bisa melalui DM, adapun pembagian hasil dengan joki yang mengerjakan pesanan sendiri tidak menentu, bergantung pada kesepakatan dengan sang penjoki<sup>51</sup>.

Dalam hal setelah terjadi kesepakatan antara pemesan dengan penjoki, maka yang dilakukan selanjutnya adalah pemesan memberikan akun Mobile legend nya kepada penjoki, biasanya dalam proses pemesanan ini setelah terjadi kesepakatan akan dialihkan ke kontak *WhatsApp*, hal ini untuk mempermudah transaksi dan menjaga privasi. Adapun mengenai pembayarannya tiap-tiap penjoki berbeda-beda, ada yang cukup di DP setengahnya dulu dan pelunasan setelah pekerjaan dilakukan, ada yang pelunasan diawal, dan ada juga yang meminta pembayaran di akhir setelah pekerjaannya diselesaikan, hal ini tentu menjadi sesuatu yang menarik bagaimana para penkoki mengatur strategi bisnis jokinya. Namun Hal ini juga kemudian yang menjadi perhatian dalam pelaksanaan transaksi tersebut, berdasarkan konsep ju'alah seharusnya pemberian upah diberikan setelah pekerjaan joki tersebut selesai.

---

<sup>51</sup> Redaksi kincir "Jasa Joki Game Online: Siapa Untung Siapa Buntung?", diakses 05 juli, <http://www.kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legend>.

Dalam memesan jasa joki game online mobile legend ada beberapa hal yang harus diperhatikan;

1. Sebelum memesan jasa joki, pastikan semua akun sudah di bind (google, VK, Facebook, moonton).

Maksudnya adalah sebelum menyerahkan akun kepada penjoki seorang pemesan harus mengaitkan dulu akun Mobile legend nya dengan salah satu media sosial miliknya, hal ini untuk mengurangi resiko kehilangan akun.

Cara bind akun.

- 1) Masuk ke dalam game mobile legend
  - 2) Klik avatar (profil) terletak disebelah kiri atas
  - 3) Pada tab basic info, klik account, lalu klik bind akun
  - 4) Kemudian pilih media sosial lainnya yang ingin kamu kaitkan dengan akun Mobile legend mu.
2. Pemesan diwajibkan memberikan data akun yang akurat, benar dan dapat diakses
  3. Pembeli dipastikan untuk mencatat beberapa hal yang penting sebelum akun diserahkan ke penjoki, seperti jumlah diamond dan battle point.
  4. Setelah akun diterima oleh penjoki, penjoki akan mengecek semua data yang diberilan sebelum pekerjaan dimulai, dan apabila ada data yang tidak benar, seperti pembeli pernahmelakukan *Cheat* maka penjoki berhak membatalkan perjanjian.

5. Pastikan akun sudah dapat bermain di mode Ranked.

Sebagaimana kita ketahui tujuan utama dari praktek joki ini adalah menaikkan level (ranked) akun dari pemesan joki, dalam game mobile legend seseorang baru bisa memainkan mode ranked apabila sudah level dan memiliki minimal 8 hero.

6. Supaya jasa joki berjalan lancar dan cepat, selama pengerjaan pemilik akun tidak diperkenankan untuk log in.

Pemesan cukup menunggu penjoki menyelesaikan pekerjaannya dan mendapat konfirmasi dari penjoki.

7. Saat memesan pembeli hanya memberikan akun ML dan passwordnya.

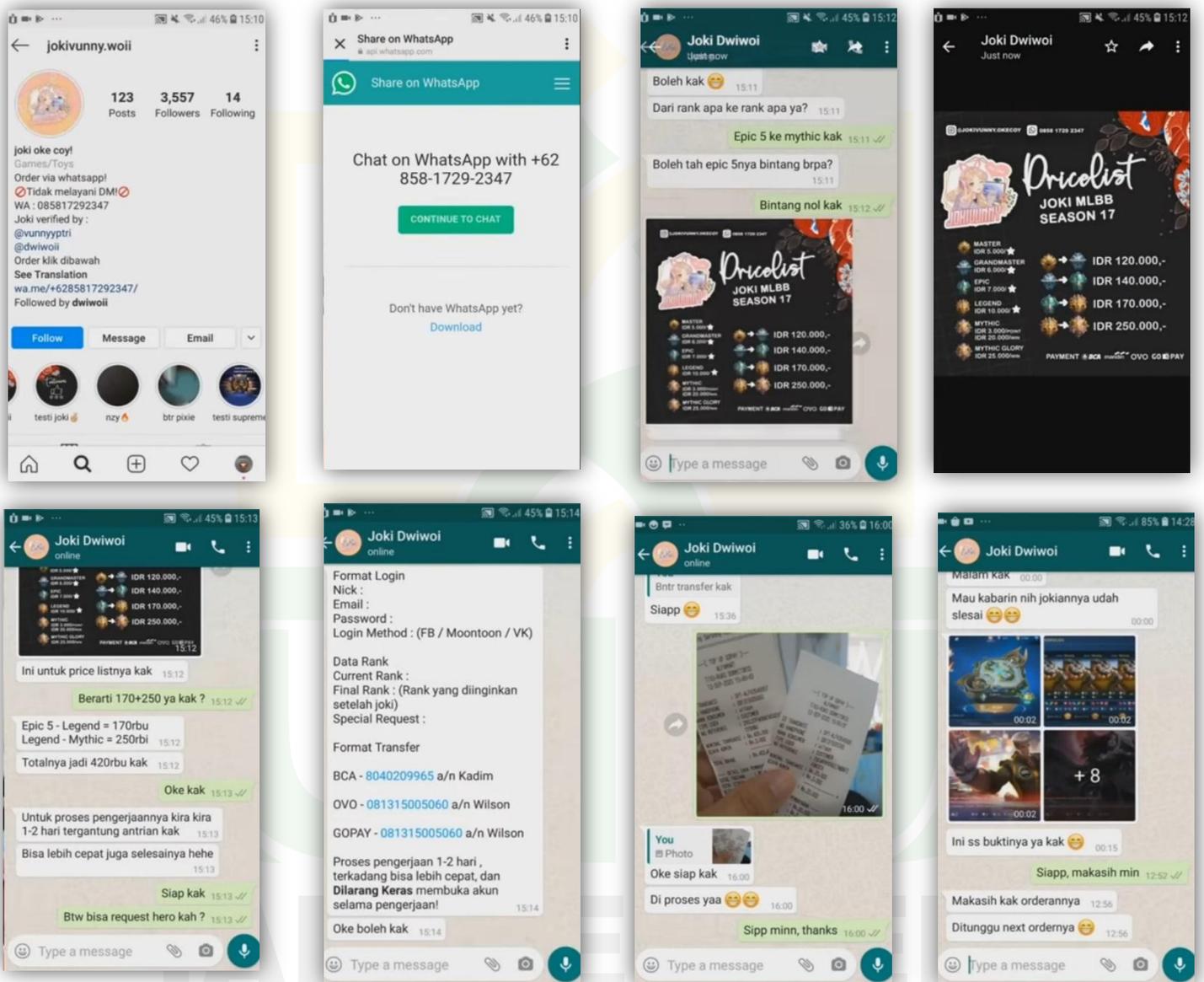
Jadi walaupun akun ML nya di kaitkan dengan akun facebook atau akun media sosial lainnya, pemesan tidak perlu memberikan password medsosnya.

8. Setelah proses transaksi selesai dianjurkan untuk mengubah password akun ML nya.

Hal ini untuk menghindari pembobolan akun dari pihak yang tidak bertanggung jawab.

IAIN JEMBER

Untuk memudahkan kita dalam mengetahui praktek transaksi jasa joki rank mobile legend, berikut beberapa contoh transaksinya .



### 3. Pro Kontra Praktek *Joki* Dikalangan *Gamer* Indonesia

Mungkin jika dilihat secara sekilas praktek perjokian game online ini sangat menguntungkan bagi kedua belah pihak, yaitu baik bagi penjoki dan gamer yang menggunakan jasa joki tersebut, bagi penjoki tentu mereka mendapat keuntungan dari hasil kerja keras mereka menaikkan level game para pemakai joki dengan bayaran yang telah ditentukan, sedangkan bagi para gamer yang menggunakan jasa joki ini mereka mendapatkan *Boostingan* di akun game mereka tanpa susah payah nge-*Push*. Akan tetapi bagaimana dampak perjokian ini bagi gamer lainnya yang ingin bermain game secara kompetitif? Tentu dalam hal ini praktek jasa joki rank menimbulkan pro-kontra. Ada yang merasa dirugikan mereka menganggap hal ini mencederai sportivitas dan ada pula yang menganggap sah-sah saja, yaitu mereka yang menganggap kalau semua lawan yang mereka hadapi adalah sama, mengingat pendeteksian *In game* akun yang dijoki dan tidak sangat susah.

Mereka yang memutuskan untuk menggunakan jasa joki dianggap hanya mendapat kebahagiaan semu oleh player lain, mengingat walaupun *Rank* mereka lebih tinggi dari orang lain, tapi semua itu di dapatnya dengan *Boostingan*, bukan dengan jerih payah sendiri. Ketika *Rank* yang mereka capai tinggi semua orang akan melihat nya dan menganggapnya hebat padahal sebenarnya kemampuan mereka jauh berada dibawah level rank nya. Namun ada juga sebagian dari mereka yang memang *Sill* bermainnya jago, Cuma memakai jasa joki karena mereka tidak mempunyai

cukup waktu untuk nge-*Push*. Sedangkan keinginanya tetap ingin berada selevel dengan kemampuan game nya tadi.

Menurut penulis dengan adanya praktek jasa joki hal ini menghilangkan substansi dari bermain game, game yang awalnya diciptakan sebagai sarana mencari kebahagiaan dengan bermain secara kompetitif tercerderai dengan adanya akun-akun jokian. Permainan menjadi tidak seimbang karena bertemu lawan yang kemampuan dan rank nya berbeda level, bayangkan saja dalam game Mobile Legend akun dengan rank *Epic* atau kebawah tapi dimainkan oleh pemain yang kemampuan nya sudah mencapai *Mithycal Glory*.

#### **4. Peran Pemerintah Terhadap Perkembangan *E-Sport* Di Indonesia**

Berdasarkan uraian di atas, tidak berlebihan kalau pemerhati gamer terutama kalangan *E-Sport* di indonesia meminta perhatian khusus dan menindak tegas para pelaku joki game, apalagi di beberapa negara praktek joki sudah mendapat larangan tegas, seperti *Korea Selatan* yang bahkan mengancam semua yang terlibat bisnis joki dengan ancaman minimal dua tahun penjara. Hal ini dikarenakan Korea Selatan mendukung secara penuh perkembangan e-sport, korea melarang perjokian ini karena akan menyulitkan pemerintah saat mencari gamer berbakat untuk di ikutkan di beberapa turnamen besar berskala internasional seperti *Sea Games* dan event-event lainnya. Berbeda hal nya dengan Korea Selatan, indonesia bisa dikatakan kurang siap untuk menerapkan peraturan serupa, di indonesia praktek joki masih bisa dibilang sah-sah saja, apalagi jika

melihat keuntungan lumayan besar yang didapat oleh para penjoki. Pengguna joki juga tidak merasa dirugikan dengan transaksi tersebut, bahkan mereka merasa juga diuntungkan karena rank mereka naik. Makanya terlalu berlebihan kalau para penjoki ini diancam dengan dua tahun penjara dengan mata pencaharian mereka<sup>52</sup>.

Berbicara peran pemerintah dalam hal *E-Sport*, akhir-akhir ini pemerintah mulai memberikan perhatian khusus dan mendukung secara penuh talenta-talenta player muda berbakat Indonesia. Salah satu bentuk nyata dukungan pemerintah terhadap perkembangan e-sport di Indonesia adalah dengan diadakannya turnamen resmi dari presiden bertajuk *Piala Presiden* dengan beberapa game online yang dipertandingkan tidak terkecuali *Mobile Legend*. Lebih dari itu kini Indonesia mendirikan federasi khusus di bidang e-sport yang diberi nama Federasi E-Sport Indonesia (FEI), sebuah lembaga *E-Sport Independent* yang dibentuk untuk membina, mengembangkan dan menjamin keadilan *E-Sport* Indonesia. Mengembangkan nilai-nilai *E-Sport* yang *Sportif, Kompetitif, dan Fair* FEI berkomitmen untuk memberikan kontribusi secara langsung, dan menjadi wadah bagi *E-Sport* Indonesia baik dari sisi pemain, *Talent, Owner, Creator, Streamer, Publisher, Developer* serta masyarakat pada umumnya. Di awal keberadaannya fokus FEI adalah melakukan regenerasi melalui aktivitas *Grassroots*, mengadakan kompetisi yang bekerja sama dengan pihak *Developer* game, menciptakan standarisasi kualitas acara *E-*

<sup>52</sup> Redaksi kincir, "Jasa Joki Game Online: Siapa Untung Siapa Buntung?", diakses 08 juli, <http://www.kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legend>.

*Sport* dan mengatur beberapa transaksi antara klub-klub e-sport indonesia<sup>53</sup>. Jadi bukan tidak mungkin para pelaku yang bisnis joki akan mendapat ancaman dua tahun penjara.

## **B. Analisis Akad Ju'alah Dakam Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Berdasarkan Fatwa DSN NO. 62 MUI/XII/2007 Tentang Ju'alah**

Pada bagian ini, kita akan mengkaji secara lebih dalam mengenai fenomena jasa joki rank sebagaimana telah kita ketahui, berdasarkan fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 Tentang ju'alah.

### **1. Perbedaan akad *Ju'alah* dengan akad lainnya**

Ju'alah dalam kehidupan sehari-hari oleh para fuqaha diartikan sebagai pemberian upah kepada seseorang karena telah menemukan barang yang hilang, mengobati orang yang sakit, menggali sumur sampai menyemburkan air. Namun seiring perkembangan *Ji'alah* kini tidak hanya berfokus pada hal-hal tertentu saja, akan tetapi dapat dilakukan juga pada setiap pekerjaan yang menguntungkan seseorang<sup>54</sup>. Dalam kehidupan kita sehari-hari, akad ju'alah adalah akad yang menunjukkan bahwa manusia adalah makhluk sosial, yaitu bahwa manusia tidak bisa hidup tanpa bantuan manusia lainnya, dalam rangka membantu dan mendapat bantuan dari orang lain inilah, manusia bisa saling memberi upah/imbalan atas suatu pekerjaan yang

<sup>53</sup> Michael, "Fedeerasi E-Sport In Donesia", 08 juli 2019  
<https://esport.id/other/news/2019/d38ee19a4815c4eba48227913092a6e/resmi-hadir-federasi-esport-indonesia-benahi-standarisasi-esports>.

<sup>54</sup> Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat*, (Jakarta: Kencana, 2015), 141.

telah membantunya dalam hal apapun, termasuk *joki Mobile Legend*, hal ini tentu memerlukan sesuatu untuk mengaturnya, yang dalam islam dikenal dengan istilah akad, termasuk akad *Ju'alah* , *Ijarah*, *Laqathah* dan lain sebagainya.

Dalam beberapa literatur-literatur *Fiqih* pembahasan tentang *Al-Ju'alah* senantiasa berdampingan dengan pembahasan tentang *Al-Ijarah*. Karna memang jika kita perhatikan *al-ju'alah* memiliki beberapa kesamaan dengan *Al-Ijarah*, bahkan di satu sisi *Al-Ju'alah* juga memiliki kesamaan dengan *Laqathah*.

Adapun persamaan antara *Al-Ju'alah* dan *Al-Ijarah* adalah sebagai berikut;

- a. Keduanya sama-sama memakai jasa orang lain untuk melakukan suatu perbuatan atau membantunya melaksanakan sesuatu.
- b. Keduanya sama-sama memberikan imbalan/upah terhadap pekerja atas pekerjaannya.
- c. Imbalan/upah yang diberikan sudah jelas sebelum pekerjaan dilaksanakan.

Adapun perbedaan diantara keduanya, Wahbah al Zuhaili menjelaskan sebagai berikut;

- a. *Al-ijarah* harus dilakukan dengan orang yang sudah jelas, sedangkan *Al-Ju'alah* tetap sah dilakukan meski dengan orang yang belum jelas.

- b. *Al-ijarah* pekerjaanya harus pasti, sedangkan *Al-Ju'alah* diperbolehkan untuk pekerjaan yang belum pasti.
- c. Dalam *Al-Ju'alah* ucapan Qabul tidak disyari'atkan, karena upaya atas keinginan pribadi. Sedangkan *Al-Ijarah* harus ada Qabul dari pihak penyewa karena dia melibatkan kedua belah pihak secara langsung.
- d. *Al-ju'alah* sifatnya boleh dan tidak mengikat, sedangkan *Al-Ijarah* sifatnya lazim bagi kedua belah pihak dan tidak bisa dibatalkan tanpa persetujuan dari keduanya.
- e. Akad *Al-Ju'alah* upahnya tidak bisa diraih kecuali setelah selesainya amal. Apabila mensyaratkan upah terlebih dahulu maka akad *Ju'alah* rusak. Adapun *Ijarah* diperbolehkan mensyaratkan upah terlebih dahulu.

Sedangkan perbedaan mendasar antara *ju'alah* dengan *laqathah*<sup>55</sup> adalah sebagai berikut;

- 1) Dalam *Ju'alah* disyaratkan adanya penjamin pemberi imbalan dan imbalanya harus jelas, sedangkan dalam *Laqathah* pemberian imbalan dikembalikan kepada pemilik barang, jika berkenan memberi imbalan jika tidak maka tidak dilarang
- 2) Dalam *Ju'alah* terdapat sighat sedangkan dalam *Laqathah* tidak ada.

<sup>55</sup> Luqatahah adalah harta yang hilang dari pemiliknya, Lihat Muwafidin bin Ahmad bin Muhammad bin Qudammah, Al-mughny, , Riyadh, 1998, Cet.3, Jilid 8, (t.tp Dar' Alam al Kutub,1998).290

Dengan berbagai macam karakteristik diatas, bisa kita sebutkan bahwa akad yang paling memungkinkan untuk dipakai dalam transaksi Jasa Joki Rank *Mobile Legend* adalah akad ju'alah, sebagaimana pendapat dari dua imam besar yaitu magzhab syafi'i dan maliki yang menekankan ju'alah pada titik ketidak pastian waktu pengerjaan dan ketidak pastian tentang keberhasilannya . Hal ini juga akan didukung dengan identifikasi akad ju'alah dengan fatwa DSN No.62 MUI/XII/2007 tentang ju'alah, mengingat fatwa DSN suatu lembaga yang mempunyai kapasitas untuk menjawab berbagai permasalahan transaksi ekonomi.

*Al-ju'alah* secara konsep merupakan bentuk nyata dari keluhuran agama islam yang menghargai kerja keras seseorang, hal ini sejalan dengan profesionalitas kerja yang dihargai oleh masyarakat modern dengan memberikan imbalan atau upah kepada seseorang sesuai beban pekerjaannya. Dengan adanya konsep ini ju'alah memicu dan memacu perkembangan dalam berbagai bidang baik bidang bisnis, pendidikan dan tekhnologi. Hal ini tentu mengingatkan kita (bidang tekhnologi) pada praktek Jasa Joki *Mobile Legend* yang sedang berkembang akhir-akhir ini tentang memberikan upah pada penjoki sesuai level yang dicapai.

## 2. Analisis Akad Ju'alah terhadap praktek jasa joki Rank Mobile

### Legend

Mazhab Maliki yang mendefinisikan ju'alah; "*suatu upah yang dijanjikan sebagai imbalan atas suatu jasa yang belum pasti bisa dilakukan oleh seseorang*", Dalam pengertian ini Mazhab Maliki menekankan segi "ketidak pastian berhasilnya suatu perbuatan yang diharapkan"<sup>56</sup>, maka dari itu dalam proses pengerjaanya butuh keahlian tertentu atau oleh orang-orang tertentu. Relevansinya dengan konteks penelitian ini adalah, bahwa dalam jasa joki rank, tidak semua orang bisa mengerjakanya, hanya orang-orang dengan keahlian tinggi dan profesional dibidang nya (*Mobile Legend*) yang bisa mengabulkan permintaan atas pekerjaan yang di harapkan oleh seorang gamer, yaitu menaikan Rank(*Tier*) di akun mobile legend nya.

Sedangkan menurut Madzhab Syafi'i tentang ju'alah menekankan segi ketidak pastian waktu selesainya suatu pekerjaan yang diminta (*Natijah*). Kita tahu dalam hal ini bermain game untuk mencapai level tertentu tidak bisa kita jamin mengingat ini adalah sebuah permainan, bisa menang dan cepat mencapai Rank yang diminta oleh ja'il, bisa juga kalah dan menghambat pekerjaan tersebut. Oleh karena itu penulis mengkajijenis transaksi joki ini menggunakan Ju'alah berdasarkan dari dua pendapat imam besar tersebut.

<sup>56</sup> Abdul aziz dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*, (jakarta; PT ichtiar baru van hoeve, 1997), 817.

Berikut juga beberapa syarat tentang ju'alah menurut para ulama'. *Pertama* orang yang menjanjikan upah/hadiah haruslah orang yang sudah mampu melaksanakan hukum, yaitu orang dewasa, sehat jasmani-rohani dan sebagainya, sedangkan bagi orang yang melakukan apabila telah ditentukan maka ia haruslah orang cakap juga. *Kedua* upah atau sesuatu yang dijanjikan haruslah bernilai dan jelas, upah akan diberikan setelah pekerjaan selesai dilaksanakan, atau setelah pihak pemberi kerja menerima manfaatnya. *Ketiga* objek dari ju'alah haruslah pekerjaan yang dibolehkan *Syara'*, madzhab syafi'i menambahkan bahwa perbuatan itu harus memerlukan usaha dan kemampuan karena orang yang melakukan tanpa usaha tidak berhak mendapat imbalan. *Keempat* madzhab syafi'i dan maliki menambahkan syarat bahwa dalam masalah tertentu seperti mengembalikan budak yang lari tidak boleh dibatasi oleh waktu, sedangkan menurut mazhab hanbali hal tersebut boleh boleh saja. Madzhab maliki juga menambahkan syarat kelima yaitu pekerjaan tersebut tidak boleh terlalu berat, meskipun bisa dilakukan berulang-ulang<sup>57</sup>.

---

<sup>57</sup> Abdul aziz dahlan, *Ensiklopedia Hukum Islam*, (jakarta; PT ichtiar baru van hoeve, 1997), 820.

### 3. Identifikasi fatwa DSN No 62/DSN-MUI/XII/2007 dengan transaksi jasa joki Rank Mobile Legend (Hasil Temuan)

Fatwa adalah suatu keputusan dalam agama islam yang diberikan oleh Mufti/Ali, Ulama' tentang suatu permasalahan<sup>58</sup>. Dari sini kita dapat melihat bahwa para Ulama' /Mufti lah yang berhak mengeluarkan fatwa, Ulama-Ulama yang tentunya mengerti Syari'at khusus nya dalam bidang muamalah.

Sebagai binformasi tambahan, bahawa di Indonesia sendiri terdapat beberapa organisasi keagamaan diamana setiap organisasi tersebut mempunyai lembaganya masing-masing dalam mengkaji suatu permasalahan, setiap organisasi mempunyai metode yang berbeda beda, yang tentunya juga akan menghasilkan produk hukum yang tidak sama antara organisasi satu dengan organisasi lainnya, semua sifat dari masing-masing organisasi adalah tidak mengikat, kecuali sifat dari fatwa yang dikeluarkan oleh Dewan Syari'ah Nasional. Yang kita tahu DSN sendiri merupakan lembaga dibawah naungan MUI yang khusus membahas segala hal yang berhubungan dengan perekonomian, salah satunya adalah ju'alah.

---

<sup>58</sup> Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 424.

<b>Nama Organisasi</b>	<b>Muhammadiyah</b>	<b>Nahdlatul ulama</b>	<b>Persatuan Islam (Persis)</b>	<b>Majelis Ulama Indonesia (MUI)</b>
<b>Tahun Berdiri</b>	1912	1926	1923	1975
<b>Nama Lembaga</b>	MT-PPI	LBM	Dewan Hisbah	Lembaga fatwa
<b>Metode</b>	1. Bayan 2. Ta'li 3. Istikhla'i	1. Qouly 2. Ilhaqy 3. Manhaj	Istinbaht	1. Insyah'i 2. Intida'i
<b>Sifat</b>	Tidak mengikat	Tidak mengikat	Tidak mengikat	Tidak mengikat/mengikat

Sejak awal pendiriannya sampai tahun 2017 lalu, DSN MUI setidaknya telah mengeluarkan kurang lebih 109 fatwa. Dengan peincian 70 fatwa dibidang perbankan, 10 fatwa dibidang industri keuangan non bank, pasar modal syari'ah 15 fatwa, bidang bisnis syari'ah sebanyak 7 fatwa, dan fatwa yang sidatnya general adalah 45 fatwa. Hal ini tentu akan terus bertambah seiring dengan munculnya permasalahan baru ditengah masyarakat. Walaupun ada beberapa transaksi yang hanya memerlukan adaptasi, seperti contoh dalam transaksi jasa joki Mobile Legend, antara ju'alah dan ijarah.

Struktur tubuh dari fatwa DSN ini terdiri dari isi fatwa, dan penjelasannya. Bagian fatwa yang berupa isi, memuat konsideran menimbang, mengingat, memperhatikan dan memutuskan, konsideran

mengingat berisi tentang dasar-dasar hukum yang digunakan, yaitu *Al-Qur'an Dan Al-Hadist, Ijma' Qiyas, Dan Al-Qowaidul Fiqhiyah*.

Adapun pemilihan fatwa DSN sebagai pisau analisi dalam transaksi jasa joki Mobile Legend, karena sebagaimana telah kita ketahui bahwa DSN dibentuk untuk merespon masalah yang sedang berkembang dikalangan masyarakat, disamping itu penggunaan DSN khususnya fatwa DSN NO.62 MUI/XII/2007 Tentang *Ju'alah* diharapkan mampu menganalisa secara tepat karna sudah sangat berorientasi terhadap transaksi jasa joki itu sendiri. Selain itu bahwa MUI selaku pendiri DSN akhir-akhir ini juga mulai memperhatikan perkembangan game online di kalangan anak muda indonesia.

Pada pokoknya, dalam judul penelitian ini penulis menggunakan kata “Analisa” adalah penelitian ini tidak hendak mengungkap bahwa transaksi jasa joki rank harus menggunakan akad *ju'alah*, akan tetapi mengkaji jasa joki rank ini dari karakteristiknya dan mencari tahu akad apa yang dapat di aplikasikan dalam jenis transaksi semacam ini. Sebagaimana kita ketahui dalam fiqih mualah ada banyak jenis akad dan karakteristiknya yang dapat kita pakai dalam beberapa transaksi sesuai ketentuan-ketentuan yang berlaku di dalamnya. Tidak terkecuali dalam jenis transaksi seperti jasa joki rank mobile legend ini, yang tentunya ada akad yang dapat kita pakai untuk bertransaksi, dari sekian jenis akad yang terdapat dalam fiqih mu'amalah kemudian penulis memilih untuk mengkajinya

menggunakan akad ju'alah karna mengacu pada dua pendapat imam besar, yaitu Madzhab Maliki dan Imam Syafi'i.

Dalam fatwa DSN No 62/DSN-MUI/XII/2007 disebutkan beberapa ketentuan yang jika kita identifikasi adalah sebagai berikut;

Dalam fatwa DSN yang dimaksud dengan

1. *Ju'alah adalah suatu komitmen (iltizam) dari seseorang untuk memberikan suatu upah atas pekerjaan yang diminta. Artinya bahwa ju'alah merupakan suatu komitmen dari seorang gamer untuk memberi upah pada gamer lain yang membuka jasa joki, jika memainkan akun nya dan mencapai level tertentu.*
2. *Ja'il adalah orang yang berjanji untuk memberi upah atas pekerjaan (natijah) yang ditentukan.artinya bahwa Ja'il merupakan gamer yang memesan jasa joki, untuk memberi upah karena telah memainkan akunya mencapai level tertentu(Natijah)*
3. *Maj'ul lah adalah orang yang melaksanakan ju'alah. Dalam hal ini tentu yangdimaksud adalah penjoki.*

Dari uraian diatas, dapat kita ketahui bahwa Praktek Jasa Joki Rank *Mobile Legend* memenuhi beberapa karateristik dan unsur-unsur ju'alah sebagaimana yang terdapat dalam fatwa DSN tersebut, seperti adanya iltizam yaitu Komitmen/Janji memberikan upah dari *ja'il/gamer* untuk *Penjoki/Maj'ul Lah* jika telah mencapai *Natijah* yang disepakati.

Selain itu jika peneliti terdahulu memakai akad ijarah dalam mengkaji transaksi jasa joki, sedangkan penulis lebih memilih mengkajinya menggunakan akad ju'alah karna beberapa alasan yang telah disutkan di atas. Terlepas dari itu jug ajika mau mengintip fatwa DSN No.112/DSN-MUI/IX/2017 Tentang ijarah lebih kepada Lembaga Keuangan Syari'ah (LKS) dengan nasabahnya, antara suatu perusahaan dengan konsumennya.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada satu hal yang menjadi perhatian penulis dalam praktek jasa joki ini, yaitu mengenai pemberian upah diawal yang diminta oleh penjoki, dimana berdasarkan konsep ju'alah pemberian upah diawal tidak dibenarkan karena hal ini mengandung ketidak jelasan, sebagaimana kita ketahui dalam pengerjaan memainkan akun Mobile Legend untuk menaikan level merupakan pekerjaan yang tidak pasti, sekalipun penjoki tersebut adalah orang yang ahli dibidang nya tidak menutup kemungkinan bahwa penjoki tersebut akan bertemu dengan gamer yang lebih tinggi skill nya dari dia, bisa saja dia bertemu dengan penjoki lainya atau pro player sehingga natijah yang diminta oleh ja'il susah dilaksanakan.

Dalam ju'alah tidak diperbolehkan adanya pemberian upah diawal (sebelum natijah terpenuhi), hal ini dikarenakan ju'alah merupakan akad yang pekerjaanya mengandung ketidak pastian baik waktu atau natijah nya, dalam joki Mobile Legend seorang penjoki tidak bisa memastikan akun dari Ja'il akan mencapai level tertentu

pada waktu tertentu, mengingat ini adalah sebuah permainan yang bisa saja menang dengan mudah tetapi bisa juga kalah. Sehingga pemberian upah di awal dalam praktek jasa joki ini seperti membeli sesuatu yang belum jelas. Selain itu berdasarkan syarat dan ketentuan dalam ju'alah pemberian upah diawal sebelum akun Mobile legend tersebut mencapai rank yang diminta adalah tidak benar.

Dalam praktek jasa joki Mobile Legend ada pihak yang dirugikan apabila pemberian imbalan dimuka, yaitu pihak ja'il. Dimana setelah upah diberikan, pihak penjoki dalam melaksanakan pekerjaannya (memainkan ML) menemukan kesulitan dengan bertemu/melawan sesama penjoki atau pro player. Hal ini juga melanggar prinsip muamalah, bahwa setiap transaksi dan hubungan perdata dalam islam tidak boleh menimbulkan kerugian pada diri sendiri dan orang lain.

#### **4. Tarnsaksi jasa joki melalui sosial media dan Metode (*uslub*) Akad**

Dewasa ini seiring dengan perkembangan zaman dan tekhnologi yang penuh dengan kompetensi dan eksistensi atau perasaan ingin diakui, semua orang berlomba-lomba ingin menjadi yang terbaik diantaranya. Di ranah video game, game online seperti mobile legend pun tak luput dari persaingan-persaingan yang sangat ketat. Demi gengsi, eksistensi dan pengakuan diri dari orang lain serta akibat sulitnya persaingan, tidak sedikit diantara para gamer mobile legend tadi memilih jalan pintas dengan menggunakan seorang joki,

hal inilah kemudian yang memicu adanya profesi “joki’game online atau esports. Saat ini perkembangan jasa joki game di Indonesia berada dalam fase perkembangan yang sangat signifikan, hal ini bisa kita lihat di beberapa platform sosial media seperti *Instagram, Facebook, WhatsApp, Line* dan lain-lain dimana seorang *Maj’ul Lah* dalam hal ini menawarkan jasa joki game nya, bahkan layanan semacam ini juga di ecerkan di situs-situs atau toko jual-beli daring (*Online Shope*)

Melafalkan akad (*Sighat*) bukanlah satu-stuanya jalan yang harus dilakukan dalam mengadakan akad, ada beberapa cara untuk memperlihatkan kesungguhan. Maka dari itu para *Fuqahah* menerangkan beberapa cara yang bisa kita tempuh dalam berakad. Yaitu secara *Kitabah* (tertulis), *Isyarah*, dan *Ta’athi* (beri memberi yang berlaku dalam akad *Bai’ul Mu’athah*/jual-beli secara beri memberi). Berdasarkan hal ini maka transaksi secara online tidak dilarang selama tidak melanggar ketentuan-ketentuan (rukun-syarat) yang terdapat dalam suatu akad

*Kitabah* antara dua *Aqid* yang berjauhan tempatnya, sama dengan ucapan lidah yang disampaikan secara langsung oleh *Aqidain* yang sama-sama hadir, sebagaimana dengan *Ijab* dan *Qabul* dengan perkataan, boleh juga *Ijab* dan *Qabul* dengan surat menyurat, dan seiring dengan perkembangan zaman akad melalui *Kitabah* juga bisa kita lakukan lewat *Chat* di *Sosial Media* seperti yang marak dilakukan oleh masyarakat saat ini. Atas dasar inilah para *Fuqahah* membentuk

kaidah “*Alkitabtu Kalhitabatuh*”(akad secara tulisan itu sama dengan akad secara ucapan/langsung), dan *Kaidah Al'isyaratu Ma'hudatu Alkhorosa Kalbayani Bill Lisan* (isyarat bagi orang bisu sama penjelsanya dengan ucapan lidah)<sup>59</sup>.

Uslub-uslub dalam akad dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu sebagai berikut;

- a. Akad dengan *Lafadz* (ucapan), cara ini paling banyak digunakan karena mudah dan cepat dipahami, sighthat dalam metode ini tidak disyaratkan untuk menyebutkan barang yang dijadikan objek, dan para ulama' sepakat untuk menggunakan kata kerja *fi'il madhi* karena dianggap paling mendekati maksud akad.
- b. Akad dengan perbuatan, seperti yang biasa kita temukan disekitar kita, yaitu transaksi dengan sekedar pembeli memberikan uang dan penjual menyerahkan barang nya, walaupun dalam penggunaan metode ini terdapat beberapa perbedaan para ulama'.
- c. Akad dengan isyarat, metode hanya diperuntukan bagi orang yang tidak memiliki kemampuan untuk berbicara (bisu) tidak diperbolehkan orang yang mampu berbicara menggunakan metode ini.
- d. Akad dengan tulisan, metode ini boleh digunakan baik orang yang bisa berbicara ataupun orang bisu sekalipun<sup>60</sup>.

<sup>59</sup> Hasbi Muhammad Tengku, *PENGANTAR Fiqih Mualah*,, 30-31

<sup>60</sup> Syafe'i Rachmat, *FIQIH MUAMALAH*,,46-51

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian tentang “analisis transaksi jasa joki game mobile legend melalui sosial media perspektif fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2007 tentang ju’alah” dapat disimpulkan beberapa konklus sebagai berikut;

1. Praktek perjokian dalam sebuah game sudah lumrah ditemukan, dalam hal ini seseorang yang sudah mahir memainkan sebuah game memnfaatkan kemampuan skill bermain gamenya untuk mendapatkan keuntungan, Yaitu dengan cara nge joki. . Memainkan akun *Mobile Legend* gamer lain yang menggunakan jasanya sampai Level/Rank tertentu, dan mendapat upah apabila pekerjaan tersebut berhasil dilaksanakan. Sebelum memesan jasa joki, pastikan semua akun sudah di bind (google, VK, Facebook, moonton). Pemesan diwajibkan memberikan data akun yang akurat, benar dan dapat diakses. Pembeli dipastikan untuk mencatat beberapa hal yang penting sebelum akun diserahkan ke penjoki, seperti jumlah diamond dan battle point. Setelah akun diterima oleh penjoki, penjoki akan mengecek semua data yang diberilan sebelum pekerjaan dimulai, dan apabila ada data yang tidak benar, seperti pembeli pernahmelakukan *Cheat* maka penjoki berhak membatalkan perjanjian. Pastikan aku ML suda dapat dimainkan dimode Rank .selama pengerjaan pemilik akun tidak diperkanankan untuk log in. Saat memesan pembeli hanya memberikan akun ML dan paswordnya

Setelah proses transaksi selesai dianjurkan untuk mengubah pasword akun ML nya

2. Dalam judul penelitian ini penulis menggunakan kata “Analisis” adalah penelitian ini tidak hendak mengungkap bahwa transaksi jasa joki rank harus menggunakan akad ju’alah, akan tetapi mengkaji jasa joki rank ini dari karakteristiknya dan mencari tahu akad apa yang dapat di aplikasikan dalam jenis transaksi semacam ini, dari sekian jenis akad yang terdapat dalam fiqih mu’amalah kemudian penulis memilih untuk mengkajinya menggunakan akad ju’alah karna mengacu pada dua pendapat imam besar, yaitu Madzhab Maliki dan Imam Syafi’i.

Mazhab Maliki yang mendefinisikan ju’alah;”*suatu upah yang dijanjikan sebagai imbalan atas suatu jasa yang belum pasti bisa dilakukan oleh seseorang*”, Relevansinya dengan konteks penelitian ini adalah, bahwa dalam jasa joki rank, tidak semua orang bisa mengerjakanya, hanya orang-orang dengan keahlian tinggi dan profesional dibidang nya (*Mobile Legend*) yang bisa mengabulkan permintaan atas pekerjaan yang di harapkan oleh seorang gamer, yaitu menaikkan Rank(*Tier*) di akun mobile legend nya.

Madzhab Syafi’i tentang ju’alah menekankan segi ketidak pastian waktu selesainya suatu pekerjaan yang diminta (*Natijah*). Kita tahu dalam hal ini bermain game untuk mencapai level tertentu tidak bisa kita jamin mengingat ini adalah sebuah permainan, bisa menang dan cepat mencapai Rank yang diminta oleh ja’il, bisa juga kalah dan menghambat pekerjaan

tersebut. Oleh karena itu penulis mengkaji jenis transaksi joki ini menggunakan Ju'alah berdasarkan dari dua pendapat imam besar tersebut.

Selain itu juga Praktek Jasa Joki Rank *Mobile Legend* memenuhi beberapa karakteristik dan unsur-unsur ju'alah sebagaimana yang terdapat dalam fatwa DSN tersebut, seperti adanya iltizam yaitu Komitmen/Janji memberikan upah dari *ja'il/gamer* untuk *Penjoki/Maj'ul Lah* jika telah mencapai *Natijah* yang disepakati.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada satu hal yang menjadi perhatian penulis dalam praktek jasa joki ini, yaitu mengenai pemberian upah diawal yang diminta oleh penjoki, dimana berdasarkan konsep ju'alah pemberian upah diawal tidak dibenarkan karena hal ini mengandung ketidak jelasan, sebagaimana kita ketahui dalam pengerjaan memainkan akun *Mobile Legend* untuk menaikkan level merupakan pekerjaan yang tidak pasti, sekalipun penjoki tersebut adalah orang yang ahli dibidangnya tidak menutup kemungkinan bahwa penjoki tersebut akan bertemu dengan gamer yang lebih tinggi skill nya dari dia, bisa saja dia bertemu dengan penjoki lainya atau pro player sehingga natijah yang diminta oleh *ja'il* susah dilaksanakan

## B. Saran

Setelah melakukan penelitian tentang “Analisis transaksi jasa joki game mobile legend melalui sosial media perspektif fatwa DSN No.62 DSN-MUI/XII/2007 tentang ju’alah” penulis ada beberapa saran sebagai berikut;

1. Bagi para penjoki, hendaknya dalam melaksanakan praktek jasa joki meminta imbalan/upah setelah pekerjaannya selesai sebagaimana konsep dalam ju’alah, hal ini untuk menghindari ketidak jelasan dalam suatu transaksi. Meskipun kemampuan bermain mobile legend nya sangat tinggi, tetap tidak menutup kemungkinan akan bertemu dengan lawan yang lebih tinggi kemampuannya dalam game, hal ini menjadikan imbalan yang telah diberikan sebelumnya menjadi tidak sesuai dengan yang diharpkan oleh pihak ja’il. Selain itu juga harus memperhatikan waktu dalam bermain game dan tidak meninggalkan kewajiban-kewajibanya yang lain.
2. Bagi para gamer yang henda memakai jasa joki, berikanlah upah yang telah dijanjikan setelah akun mobile legendnya mencapai rank yang diharapkan, hal ini untuk mencegah kerugian yang bisa didapat oleh gamer tersebut, selain itu juga gunakanlah jasa joki pada saat-saat tertentu saja, seperti untuk naik level tertentu saja atau memang karena tidak sempat untuk bermain, tetap pertahankan kompetitif yang murni dan menyenangkan dalam bermain game.
3. Bagi orang tua, terutama yang mempunyai anak suka bermain game hendaknya malakukan pendampingan, mengingat pada jaman sekarang bermain game tidak sekedar membuang waktu akan tetapi juga bisa

menghasilkan uang dengan cara menjadi penjoki, pro player dan lain sebagainya. Ketika anak tersebut terlibat transaksi jasa joki baik menjadi penjoki atau pemakai joki, peran orang tua juga diharapkan untuk menyarankannya sesuai karakteristik ju'alah dan prinsip mualah lainnya.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU

Afzalurrahman, 1995, "Doktrin Ekonomi Islam 2", Jakarta: dhana bakti wahab,

Al-Fauzan Saleh, 2005 "Fiqih sehari-hari", Jakarta; Gema Insani.

Aziz Abdul dahlan, 1997 "Ensiklopedia Hukum Islam", Jakarta; Pt Ichtiar Baru Van Hoeve

DjodjosurotoKinayati, 2004, *Prinsip-Prinsip Dan Dasar Penelitian Bahasa & Sastra* Bandung; Yayasan Nuansa Cendekia.

Fatwa dewan syari'ah nasional no.62 MUI/XII/2007 Tentang ju'alah

Ghazaly Abdul Rahman dkk, 2015 "Fiqh Muamalat", Jakarta: Kencana

Hakim Aminudin Dan Zainal, 2013, *Pengantar Metode Penelitian hukum*, Jakarta, Rajawali Pers.

Helmi Karim 1997, *FIQIH MUAMALAH*, Jakarta, Pt raja grafindo persada

Ibn Hazm, *Al-Muhalla' juz V* (Dar al-Fikr, tanpa tahun)

Institus Agama Islam Negeri Jember, 2015, Pedoman Tulisan Karya Tulis Ilmiah Jember; IAIN Jember Pers

Indranata Iskandar, 2008, "Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas", Jakarta: UI-Press,

Mardani, 2012, *Fiqih Ekonomi Syari'ah-Fiqih Muamalah*, Jakarta, Kencana Prenada Media Group

Marzuki Peter Mamud, 2005, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana Penada Media Group

Mudhar Atho, 1998 *Pendekatan Study Islam Dalam Teori dan praktek* Yogyakarta: Pustaka Belajar Offset

Mukhtar Ad-Rarrui *Permulaan Itab Al-Ibda' Fathul Qarib*, Jilid V Hal 458, *Al-Hidayah*

Musthafa Al-bugha Dib, 2017, *Ringkasan Fiqih Mazhab Syafi'i*, Jakarta; Pt mizan publika

- Moelong, Lexy J, 2002, *Metode Penelitian Kualitatif*, Bandung; Remaja Rosdakarya
- Putra Nusa, 2012, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, Jakarta; Raja Grafindo Persada
- Soekamto Soerjono, 1995, *Penelitian Hukum Normatif; Suatu Penelitian Singkat* Jakarta; Raja Grafindo Persada
- Soehartono Irwan, 1995, "Metode Penelitian Social" Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono 2007, *Memahami Penelitian Kualitatif* Bandung; ALFABETA.
- Tengku Hasbi Muhammad, 1997, *PENGANTAR FIQIH MUAMALAH* Semarang, PT PUSTAKA RIZKI PUTRA.
- Tim Penyusun Kamus Pusat Bahasa, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008),
- Umam, Khatibul 2016 *Perbankan Syariah*, Jakarta: PT. RAJA GROFINDO PERSADA
- Nawawi Ismail, 2012, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*, Bogor : Ghalia Indonesia

Zuhaili Wahbah, 2012, *FIQIH IMAM SYAFI'I*, Jakarta, Pt Niaga Swadaya

## **B. KARYA TULIS ILMIAH**

- Andi Farid, *Urgensi Fatwa MUI Dalam Pembangunan Hukum Ekonomi Islam Di Indonesia*
- Bahrul Ulum "Game Mobile Legend Bang-Bang Dikalangan Mahasiswa Uin Sunan Ampel Surabaya Dalam Tinjauan One Demisional Man Herbert Marcuse" (Skripsi, Surabaya; Uin Sunan Ampel, 2018)
- Eddy Nurhayati "Analisis Jual-Beli Akun Game Mobile Legend Perspektif Hukum Islam Dan Hukum Positif" (skripsi, Surabaya; UIN Sunan Ampel, 2018)
- HM. Asrorun Ni'am Sholeh, *Pedoman Dan Prosedur Penetapan Fatwa, Sekretaris Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Tahun 2017*

Ikhwan Farid Chairil “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktek Joki Mobile Legend (Study Kasus Di Desa Pondok Kecamatan Babadan Kabupaten Ponorogo)*”(Skripsi, Ponorogo;Iain Ponorogo,2019)

Muwafaquddin Ibnu Qudamah, *Umdatul Al-Fiqh, Maktabah Aulad Asy Syaikh Litturats*, Mesir,2006

Muzaki Sahal,*Analisa Fatwa Mui No 116/DSN-MUI/Ix/2017 Dan PBI No 20/6/PBI/2018 Tentang Uang Elektronik Syari'ah Ditinjau Dari Perspektif Maqashid Asy-Syari'ah*, Uin Syarif Hidayatullah

### C. INTERNET

Aisyah,”pengajian akad dalam bisnis  
<http://www.aisyiyah.or.id/idsyiar/pengajian/akad-dalam-bisnis-online.html> oleh Drs.H.Fuad , M.A diakses pada tanggal 18 september pukul 02:42

Michael,<https://esport.id/other/news/2019/d38ee19a4815c4eba48227913092a6e/resmi-hadir-federasi-esport-indonesia-benahi-standarisasi-esports> diakses tgl 08 juli

Redaksi kincir, *Jasa Joki siapa untung siapaBuntung?*,<http://www.kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legend>,22 November 2019



## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini:

NAMA: MAHRUS ALI

NIM :S20162023

Program study: hukum ekonomi syari'ah

Fakultas: syari'ah

Institusi: IAIN JEMBER

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau 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 di proses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

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

Jember, 20 oktober 2020

Saya yang menyatakan



MAHRUS ALI  
S20162023

## BIODATA PENULIS



Mahrus Ali, lahir di Pamekasan, salah satu kota dari pulau madura pada tanggal 27 juni 1996. Anak terakhir dari pasangan suami istri Munadi dan Hasunah, menempuh pendidikan pertama di Taman Kanak-Kanak Nahdlatul Athfal, melanjutkan pendidikan dasar di SDN Tlonto Raja II dari tahun 2004-2010, kemudian melanjutkan pendidikannya di Mts, Al-Mardliyyah dan lulus pada tahun 2013. Penulis juga menempuh jenjang pendidikan menengah atasnya di yayasan yang sama yaitu MA, Al-Mardliyyah pada tahun 2013-2016. Pendidikan non formal yang pernah penulis tempuh adalah nyantri di pondok pesantren Al-Mardliyyah selama kurang lebih 6 tahun, tepatnya selama menempuh Mts-MA. Pendidikan terakhir yang penulis tempuh setelah lulus dari MA adalah perguruan tinggi Institut Agama Islam Negeri Jember (IAIN jember).

Pengalaman organisasi, penulis mulai aktif organisasi sejak kecil. Di tingkat sekolah dasar penulis aktif di kegiatan pramuka, kemudian menjadi salah satu anggota Organisasi Siswa Intra Sekolah (OSIS) bidang Pengembangan Pendidikan Dan Akhlaq (Bapaq) ditingkat Mts. Di perguruan tinggi penulis ikut organisasi baik intra maupun ekstra. Di ekstra penulis menjadi salah satu anggota

Pergerakan Mahasiswa Islam Indonesia (PMII) sedangkan untuk organisasi intra penulis menjadi salah satu bagian dari Badan Eksekutif Mahasiswa Fakultas (BEM) Pada tahun 2019. Penulis mempunyai prinsip *“Hidup Penuh Dengan Pilihan, Maka Latihlah Diri Untuk Memilih Dengan Bijak”*

