RECHTENSTUDENT Journal
Sharia Faculty, State Islamic Institute of Jember
Jl. Mataram No.1, Karang Miuwo, Mangli,Kaliwates, Jember, East Java 68136, Indonesia
Phone: +6281259663270 Fax: +62331487550
Email: rechtenstudentjournal@iain-jember.ac.id
Website: rechtenstudentjournal.iain-jember.ac.id
ISSN: 2723-0406 | E-ISSN: 2775-5304
Volume 2 Number (2) Agustus 2021

Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn Nomor 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah

Mahrus Ali[1] dan Mahmudah[2]
[1]Fakultas Syariah, IAIN Jember. E-mail: mahrusa174@gmail.com
[2]Fakultas Syariah, IAIN Jember. E-mail: mahmudahsyariah@iain-jember.ac.id

Article

How to cite:
Mahrus Ali & Mahmudah, **'Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN Nomor 62 DSN-MUI/XII/2007 Tentang Ju'alah'** (2021) Vol. 2 No. 2 Rechtenstudent Journal Fakultas Syariah IAIN Jember.

Histori artikel:
Submit 4 April 2021;
Diterima 4 Agustus 2021;
Diterbitkan 29 Agustus 2021.

ISSN:
2723-0406 (media cetak)
E-ISSN:
2775-5304 (media online)

Abstract

The development of online games in Indonesia is currently growing quite rapidly. This is channeled through various types of careers or professions, such as Game Developers, Game Publishers, Professional Players, Streamers, and even Jockey Services from a game itself. Ju'alah especially in the Mobile Legend game based on the DSN fatwa No. 62 MUI/XII/2007 concerning Ju'alah. The focus of the problems studied in this article are: 1) How is the phenomenon of the practice of transacting the mobile legend rank jockey service through social media?, 2) How is the Ju'alah contract analysis in the mobile legend jockey rank service transaction based on the DSN fatwa No. 62 DSN-MUI/ XII/2017 on Ju'alah. The objectives of this study are: 1) Describe the practice of transactional services for Rank Mobile Legend jockeys through social media, 2) Analyze Ju'alah contracts in transactions for jockey rank Mobile Legend services from the perspective of DSN fatwa No.62 DSN-MUI/XII/2017 regarding Ju'alah. The type of research used by the author is a qualitative research type, which refers to normative data and is very closely related to library data to make an analysis of the object under study. In this study, we will analyze the DSN Fatwa No. 62/DSN-MUI/XII/2007 concerning Ju'alah. The end of this research is that the practice of the mobile legend jockey rank service transaction is a commitment from a gamer to reward someone (jockey) who plays his game account when he reaches the desired rank/level.
Keywords: *Jockey Mobile Legend, Ju'alah, Social Media.*

Abstrak

Perkembangan dari game online di Indonesia saat ini berkembang cukup pesat. Hal tersebut tersalurkan melalui berbagai jenis karir atau profesi, seperti *Game Devoloper, Game Publisher, Profesional 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 tersebut 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 artikel ini adalah: 1) Bagaimana fenomena praktik 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 praktik 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 digunakan penulis 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 objek yang diteliti. Pada penelitian ini akan menganalisa Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang Ju'alah. Akhir dari penelitian ini adalah bawah praktik transaksi jasa joki rank mobile legend merupakan komitmen dari seorang gamer untuk memberikan imbalan pada seseorang (penjoki) yang memainkan akun gamenya ketika mencapai rank/level yang diinginkan.

Kata Kunci: *Joki Mobile Legend, Ju'alah, Social Media.*

Pendahuluan

Peran manusia dalam agama Islam merupakan sebagai *khilafah* di bumi. Pandangan Islam bahwa, bumi beserta segala isinya adalah amanah Allah SWT kepada manusia di bumi agar dapat memanfaatkan secara baik untuk kesejahteraan umum.[1] Perkembangan teknologi dan bermacam variasi profesi juga merupakan karunia tuhan yang maha esa.

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 juga mempunyai macam dan klasifikasi masing-masing seperti yang dapat dilihat di gudang aplikasi seperti: *Playstore*, *App store* dan sejenisnya. Mulai dari jenis game yang berupa MOBA (*Multiplayer Online Battle Arena*), *Survival*, *Jungle*, *Race* dan lain-lain, mulai dari game untuk kalangan anak kecil hingga kalangan untuk umur dewasa semua tersedia.

Adapun 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. Untuk memudahkan kita dalam menganalisa dan memahami bagaimana praktik jasa joki dan penerapan akad *ju'alah* dalam transaksi tersebut perlu diketahui tentang dasar dari game Mobile Legend tersebut, bahwa dalam permainan Mobile Legend terdapat beberapa tingkatan/rank, yaitu *warrior, elite, master, grand master, epic, legend* dan yang terakhir yaitu *mithycal glory* dapat diperoleh setelah seorang *player* memenangkan sebuah pertandingan. Hal ini cukup menarik, mengingat jika pemain mengalami kekalahan maka pemain mendapat *punishment* berupa turun rank. Dari fenomena tersebut timbul rasa kompetitif di antara sesama pemain sehingga sebagian pemain menempuh jalan pintas yaitu menggunakan jasa seorang joki Mobile Legend untuk memperoleh rank yang tinggi.

Berdasarkan beberapa uraian di atas, mengingat maraknya perkembangan game online, Majelis Ulama Indonesia (MUI) di beberapa daerah dan Majelis Permusyawaratan Ulama di Aceh memberikan perhatian khusus dengan mengadakan beberapa kajian, maka kemudian terkait dari traksaksi jasa joki rank Mobile Legend tersebut penulis merasa bahwa, hal tersebut menarik untuk dikaji. Lebih dalam lagi berdasarkan Fatwa Dewan Syariah Nasional No.62/DSN-MUI/XII/2007. Mengingat perhatian MUI terhadap perkembangan game online di Iindonesia juga sangat antusias, serta fatwa DSN juga merupakan produk dari MUI tentang ekonomi syariah, dan membahas secara rinci mengenai akad *ju'alah*.

Rumusan Masalah

Adapun permasalahan yang diangkat menjadi pokok masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana Praktik 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*?.

Metode Penelitian

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian kualitatif, yaitu mengacu pada data yang bersifat normatif dan sangat erat kaitanya dengan data-data yang bersifat kepustakaan

[1] Imron Sadewo, Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Meminjam Uang Bersyarat dalam Praktik Perniagaan Tirai Bambu di Kabupaten Jember, (Jember: Rechtenstudent Journal Vol. 2 No. 1 April 2021), 1.

dengan bertujuan untuk membuat analisa terhadap objek yang diteliti. Pada penelitian ini akan menganalisa Fatwa DSN No.62/DSN-MUI/XII/2007 Tentang *Ju'alah*. Penelitian ini meliputi kegiatan observasi, menelaah dokumen dan melakukan pengamatan.[2]

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua macam 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.[3]

Adapun yang menjadi sumber bahan penelitian dalam hal ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. 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.[4] Akan tetapi karena penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual, maka sumber bahan paling utama fatwa Dewan Syariah Nasional (DSN). Di mana 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 di bidang Muamalah. Adapun 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 dan jurnal hukum, bisa juga kamus hukum dan analisa atas putusan pengadilan.[5]

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 aturan peraturan perundang-undangan untuk isu hukum yang hendak dipecahkan.[6] Akan tetapi yang perlu dikumpulkan terlebih dahulu adalah penelusuran buku-buku hukum (*treatesis*) karena dalam buku tersebut terdapat konsep-konsep hukum.

Analisa dan pengelolaan data, tergantung pada jenis dan bahan data, untuk penelitian ini yang mengenal pada bahan hukum primer dan sekunder maka dalam mengelola dan menganalisis tidak dapat melepaskan dari penafsiran yang dikenal dalam ilmu hukum.[7] Untuk mengevaluasi keabsahan data peneliti menggunakan teknik triangulasi, yaitu pengecekan ulang baik sebelum dan atau sesudah data dianalisis.[8] Penelitian ini

---

[2] Iskandar indranata, *Pendekatan Kualitatif Untuk Pengendalian Kualitas*, (Jakarta:UI-Press, 2008), 11.
[3] Peter Mamud Marzuki,*Penelitian Hukum*,(Jakarta,Kencana Penada Media Group,2005), 136-137.
[4] Peter Mamud Marzuki,*Penelitian Hukum*, 142.
[5] Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 155.
[6] Peter Mamud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 239.
[7] Aminudin Dan Zainal Hakim, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: Rajawali Pers,2013), 166.
[8] Nusa Putra, *Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada,2012), 103.

menggunakan triangulasi sumber untuk menguji kredibilitas data dengan cara mengecek data yang diperoleh dari berbagai sumber.

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, d). Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum, e). Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang dibangun dalam kesimpulan.[9]

Hasil dan Pembahasan

Praktik Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend

Al-Quran menyatakan bahwa, lingkup keberlakuan ajaran Islam yang dibawa oleh nabi Muhammad SAW merupakan ajaran untuk seluruh umat manusia dan tidak terikat oleh tempat dan waktu.[10] Perkembangan zaman dan kemunculan praktik transaksi baru atau profesi baru menjadi hal yang tidak terelakkan terjadi pada setiap masanya.

Praktik perjokian dalam sebuah game sudah lumrah dilakukan, dalam hal ini seseorang yang sudah mahir memainkan sebuah game memanfaatkan skill bermain game untuk mendapatkan keuntungan, yaitu dengan cara joki, membantu pemain lain yang kemampuannya masih di bawah rata-rata tapi ingin naik level dengan cepat, atau pemain yang sedang sibuk tapi tetap ingin level gamenya mencapai level yang tinggi.

Saat ini jasa joki game di Indonesia tumbuh begitu cepat seiring maraknya beberapa game online beberapa tahun terakhir, hal ini bisa dilihat di media sosial khususnya Instagram, akan banyak akun-akun Instagram yang membuka jasa praktik joki game online, bahkan tidak jarang "layanan" ini juga diecerkan 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 praktik 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 merambat ke platform mobile.

Dalam memesan jasa joki game online Mobile Legend ada beberapa hal yang harus diperhatikan;

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

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

   Cara mengaitkan akun:

   a) Masuk ke dalam game Mobile Legend
   b) Klik avatar (profil) terletak di sebelah kiri atas
   c) Pada tab bassic info, klik account, lalu klik bind akun
   d) Kemudian pilih media sosial lainya yang ingin kamu kaitkan dengan akun Mobile legend mu.

[9] Peter Muhamad Marzuki, *Penelitian Hukum*,(Jakarta;Kencana Penada Media Group,2005), 171.
[10] Muhammad Ikrom, *Paradigma Hukum Islam Klasik dan Alternatif*, (Jember: IJLIL Vol. 1 No. 1 2019), 58.

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 diberikan sebelum pekerjaan dimulai, dan apabila ada data yang tidak benar, seperti pembeli pernah melakukan *cheat* maka penjoki berhak membatalkan perjanjian.
5. Pastikan akun sudah dapat bermain di mode *ranked*.
   Sebagaimana kita ketahui tujuan utama dari praktik joki ini adalah menaikkan level (*rank*) 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 Mobile Legend dan sandi.
   Jadi, walaupun akun Mobile Legend dikaitkan dengan akun Facebook atau akun media sosial lainya, pemesan tidak perlu memberikan pasword media sosialnya.
8. Setelah proses transaksi selesai dianjurkan untuk mengubah sandi akun Mobile Legend pemilik.
   Hal ini untuk menghindari pembobolan akun dari pihak yang tidak bertanggungjawab.

Jika dilihat secara sekilas praktik joki game online dapat 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 pemain yang menggunakan jasa joki ini mereka mendapatkan peningkatan level di akun game mereka dengan tidak memainkan secara langsung. Akan tetapi bagaimana dampak jasa joki ini bagi gamer lainnya yang ingin bermain game secara kompetitif? Tentu dalam hal ini praktik 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 semua lawan yang mereka hadapi adalah sama.

Pemain yang memutuskan untuk menggunakan jasa joki dianggap hanya mendapat kebahagiaan semu oleh pemain lain, mengingat walaupun level mereka lebih tinggi dari orang lain, tapi semua itu didapatnya bukan dengan jerih payah sendiri. Ketika level yang pemain capai tinggi semua orang akan melihatnya dan menganggapnya hebat padahal sebenarnya kemampuan mereka jauh berada di bawah level sebenarnya. Namun, ada juga sebagian dari mereka yang memang *skill* bermain handal, hanya memakai jasa joki karena mereka tidak mempunyai cukup waktu untuk bermain. Sedangkan, keinginannya tetap berada selevel dengan kemampuan game tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, tidak berlebihan jika pemerhati gamer terutama kalangan *e-sport* di Indonesia meminta perhatian khusus dan menindak tegas para pelaku joki game, apalagi di beberapa negara praktik 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 Selatan melarang praktik joki dengan alasan akan menyulitkan pemerintah saat mencari pemain berbakat untuk diikutkan turnamen besar berskala internasional seperti Sea

Games dan event-event lainya. Berbeda halnya dengan Korea Selatan, Indonesia bisa dikatakan kurang siap untuk menerapkan peraturan serupa, di Indonesia praktik joki masih dapat dibilang sah-sah saja, apalagi jika melihat keuntungan cukup besar yang didapat oleh para penjoki. Pengguna joki juga tidak merasa dirugikan dengan transaksi tersebut, bahkan mereka merasa juga diuntungkan karena level yang naik. Dengan demikian, terlalu berlebihan jika para penjoki ini diancam dengan dua tahun penjara dengan alasan mata pencaharian mereka.[11]

Analisis Akad Ju'alah pada Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa DSN No.62 Mui/XII/2007 Tentang Ju'alah

Dewasa ini seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi yang penuh dengan kompetensi dan eksistensi atau perasaan ingin diakui, semua orang berlomba-lomba ingin menjadi yang terbaik di antaranya. Di ranah video game, game online seperti Mobile Legend tidak luput dari persaingan-persaingan yang sangat ketat. Demi gengsi, eksitensi dan pengakuan diri dari orang lain serta akibat sulitnya persaingan, tidak sedikit di antara para pemain Mobile Legend memilih jalan pintas dengan menggunakan seorang joki, hal tersebut memicu adanya profesi joki game online atau *e-sport*. Saat ini perkembangan jasa joki game di Indonesia berada dalam fase perkembangan yang sangat signifikan, hal ini bisa dilihat di beberapa platform sosial media seperti Instagram, Facebook, Whatsaap, Line dan lain-lain di mana seorang *Maj'ul Lah* dalam hal ini menawarkan jasa joki, bahkan layanan semacam ini juga diecerkan di situs-situs atau toko jual-beli daring.

Melafalkan akad (*Sighat*) bukanlah satu-satunya jalan yang harus dilakukan dalam mengadakan akad, ada beberapa cara untuk memperlihatkan kesungguhan. Maka dari itu para *Fuqahah* menerangkan beberapa cara yang bisa ditempuh, 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.

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 teknologi. Hal ini tentu mengingatkan (bidang teknologi) pada praktik jasa joki Mobile Legend yang sedang berkembang akhir-akhir ini tentang memberikan upah pada penjoki sesuai level yang dicapai.

Dalam beberapa literatur-literatur fiqih pembahasan tentang *Al-Ju'alah* senantiasa berdampingan dengan pembahasan tentang *Al-Ijarah*. Karena memang jika kita perhatikan *al-ju'alah* memiliki beberapa kesamaan dengan *Al-Ijarah*, bahkan disatu sisi *Al-Ju'alah* juga memiki 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.

[11] 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.

Adapun perbedaan di antara 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 disyariatkan, karena upaya atas keinginan pribadi. Sedangkan *Al-Ijarah* harus ada qabul dari pihak penyewa karena 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.

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 ketidakpastian berhasilnya suatu perbuatan yang diharapkan", maka dari itu dalam proses pengerjaannya membutuhkan keahlian tertentu atau oleh orang-orang tertentu. Relevansinya dengan konteks penelitian ini adalah, bahwa dalam jasa joki rank, tidak semua orang bisa mengerjakannya, hanya orang-orang dengan keahlian tinggi dan profesional di bidang tersebur (Mobile Legend) yang bisa mengabulkan permintaan atas pekerjaan yang diharapkan oleh seorang pemain, yaitu menaikkan rank (*Tier*) di akun Mobile Legendnya.

Sedangkan menurut madzhab Syafi'i tentang *ju'alah* menekankan segi ketidakpastian waktu selesainya suatu pekerjaan yang diminta (*natijah*). Dalam hal ini bermain game untuk mencapai level tertentu tidak bisa dijamin mengingat hal ini adalah sebuah permainan, bisa menang dan cepat mencapai level 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.

Adapun pemilihan fatwa DSN sebagai pisau analisa dalam transaksi jasa joki Mobile Legend, karena sebagaimana telah kita ketahui bahwa DSN dibentuk untuk merespons masalah yang sedang berkembang di kalangan masyarakat, di samping 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.

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

Dalam fatwa DSN No 62/DSN-MUI/XII/2007 disebutkan beberapa ketentuan yang jika diidentifikasi 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 pemain untuk memberi upah pada pemain lain yang membuka jasa joki, jika memainkan akunnya dan mencapai level tertentu.
2. *Ja'il adalah orang yang berjanji untuk memberi upah atas pekerjaan (natijah) yang ditentukan*. Artinya bahwa *ja'il* merupakan pemain yang memesan jasa joki, untuk memberi upah karena telah memainkan akunnya mencapai level tertentu (*natijah*).
3. *Maj'ul lah* adalah orang yang melaksanakan *ju'alah*. Dalam hal ini tentu yang dimaksud adalah penjoki.

Dari uraian di atas, dapat kita ketahui bahwa praktik 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.

Pada pokoknya, dalam judul penelitian ini penulis menggunakan kata "Analisa" adalah penelitian ini tidak hendak mengungkap bahwa, transaksi jasa joki level harus menggunakan akad *ju'alah*, akan tetapi mengkaji jasa joki rank ini dari karakteristiknya dan mencari tahu akad apa yang dapat diaplikasikan dalam jenis transaksi semacam ini. Sebagaimana diketahui dalam fiqih muamalah terdapat banyak jenis akad dan karakteristiknya yang dapat dipakai dalam beberapa transaksi sesuai ketentuan-ketentuan yang berlaku di dalamnya. Tidak terkecuali dalam jenis transaksi seperti jasa joki rank Mobile Legend ini, yang tentunya terdapat akad yang dapat dipakai untuk bertransaksi, dari sekian jenis akad yang terdapat dalam fiqih muamalah kemudian penulis memilih untuk mengkajinya menggunakan akad *Ju'alah* karna mengacu pada dua pendapat imam besar, yaitu madzhab Maliki dan Imam Syafi'i.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, ada satu hal yang menjadi perhatian penulis dalam praktik jasa joki ini, yaitu mengenai pemberian upah di awal yang diminta oleh penjoki, di mana berdasarkan konsep *ju'alah* pemberian upah di awal tidak dibenarkan karena hal ini mengandung ketidakjelasan, sebagaimana diketahui dalam pengerjaan memainkan akun Mobile Legend untuk menaikkan level merupakan pekerjaan yang tidak pasti, sekalipun penjoki tersebut adalah orang yang ahli di bidang tersebut namun tidak menutup kemungkinan bahwa penjoki tersebut akan bertemu dengan pemain lain yang lebih tinggi kemampuannya, hal tersebut berpeluang bertemu dengan penjoki lainya atau *pro player* sehingga *natijah* yang diminta oleh *ja'il* susah dilaksanakan.

Dalam *ju'alah* tidak diperbolehkan adanya pemberian upah di awal (sebelum *natijah* terpenuhi), hal ini dikarenakan *ju'alah* merupakan akad yang pekerjaannya mengandung ketidakpastian 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 hal tersebut adalah sebuah permainan yang berpotensi menang dengan mudah tetapi bisa juga kalah. Sehingga pemberian upah di awal dalam praktik jasa joki ini seperti membeli sesuatu yang belum jelas. Selain itu berdasarkan syarat dan ketentuan dalam *ju'alah* pemberian upah di awal sebelum akun Mobile legend tersebut mencapai level yang diminta adalah tidak benar.

Dalam praktik jasa joki Mobile Legend terdapat pihak yang dirugikan apabila pemberian imbalan di muka, yaitu pihak *ja'il*. Di mana setelah upah diberikan, pihak penjoki dalam melaksanakan pekerjaanya (memainkan Mobile Legend) 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.

Kesimpulan

Saat ini jasa joki game di Indonesia tumbuh begitu cepat seiring maraknya beberapa game online beberapa tahun terakhir, hal ini bisa dilihat di media sosial khususnya Instagram, akan banyak akun-akun Instagram yang membuka jasa praktik joki game online, bahkan tidak jarang "Layanan" ini juga diecerkan situs-situs atau toko jual-beli daring (*online*). Meski terkesan muncul belakangan ini, bisnis jasa joki game online bukanlah sebuah hal yang baru di Indonesia, sejatinya praktik 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.

Praktik perjokian dalam sebuah game sudah lumrah ditemukan, dalam hal ini seseorang yang sudah mahir memainkan sebuah game memanfaatkan kemampuan bermain gamenya untuk mendapatkan keuntungan, yaitu dengan cara joki. Memainkan akun Mobile Legend pemain lain yang menggunakan jasanya sampai level/rank tertentu, dan mendapat upah apabila pekerjaan tersebut berhasil dilaksanakan. Sebelum memesan jasa joki, pastikan semua akun sudah dikaitkan (google, VK, Facebook, moonton). Pemesan diwajibkan memberikan data akun yang akurat, benar dan dapat diakses. Dengan berbagai macam karakteristik yang terdapat dalam akad (transaksi) jasa joki level Mobile Legend bisa disebutkan 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 mazhab syafi'i dan maliki yang menekankan *ju'alah* pada titik ketidakpastian waktu pengerjaan dan ketidakpastian tentang keberhasilanya. Hal ini juga 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. Sehingga berdasarkan konsep *ju'alah* pemberian upah di awal tidak dibenarkan karena hal ini mengandung ketidakjelasan, sebagaimana diketahui dalam pengerjaan memainkan akun Mobile Legend untuk menaikan level merupakan pekerjaan yang tidak pasti, sekalipun penjoki tersebut adalah orang yang ahli di bidangnya. Selain itu juga Praktik 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*/pemain untuk *Penjoki/Maj'ul Lah* jika telah mencapai *natijah* yang disepakati.

Daftar Pustaka

Buku

Aziz, Abdul Dahlan, 1997, "Ensiklopedia Hukum Islam", Jakarta; PT Ichtiar Baru Van Hoeve

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

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

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

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

Putra, Nusa, 2012,Metode Penelitian Kualitatif Pendidikan,Jakarta;Raja Grafindo Persada

Jurnal

Sadewo, Imron, 20211, Tinjauan Fiqh Muamalah Terhadap Transaksi Meminjam Uang Bersyarat dalam Praktik Perniagaan Tirai Bambu di Kabupaten Jember, Jember: Rechtenstudent Journal Vol. 2 No. 1.

Ikrom, Muhammad, 2019, Paradigma Hukum Islam Klasik dan Alternatif, Jember: IJLIL Vol. 1 No. 1.

Laman

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