

TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP GAME ONLINE *MOBILE LEGENDS* SEBAGAI PENINGKAT EKONOMI MASYARAKAT

Akhmad Ashari Manda, Musyfikah Ilyas
Universitas Islam Negeri Alauddin Makassar
Email: asharianda@gmail.com

Abstrak

Mobile Legends Bang-Bang adalah game *MOBA* yang dirilis oleh pengembang asal China (*Moonton*). Saat ini *MLBB* telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih 200 negara. Sejak pertama kali dirilis, *mobile legends* telah didesain khusus untuk perangkat *mobile* sehingga semua orang dapat memainkannya. Berbeda dengan game *MOBA* lainnya yang hanya bisa dimainkan melalui PC (*personal computer*). Kemunculan teknologi dan perkembangan game online juga memberikan dampak *multilevel* pada gaya hidup. Hal yang sama berlaku untuk generasi muda yang tidak bisa lepas dari perangkat *SmartPhone*. Awalnya pemain yang bermain game Online hanya bermain untuk hiburan dan penghilang stress. Para pemain game sendiri menganggap game sebagai suatu keadaan yang normal, sekarang banyak pemain game yang menghasilkan uang dari *game online* dengan menjadi pemain *professional*, menjual akun game serta menjadi penjoki jasa rank. Pokok permasalahan dari penelitian ini adalah bagaimana pandangan Syariah terhadap upaya-upaya dalam meningkatkan ekonomi masyarakat melalui game online *Mobile Legends Bang-Bang* berdasarkan studi kasus pada komunitas *SIH Esports Gowa*. Jenis penelitian pada karya tulis ini menggunakan jenis data “kualitatif”, sedangkan hasil penelitian dalam karya tulis ini akan menguraikan mekanisme dalam peningkatan ekonomi yang dilakukan oleh para *gamers* berdasarkan ketentuan-ketentuan syariah.

Kata Kunci: Ekonomi Masyarakat, Game Online, Hukum Islam.

Abstract

Mobile Legends Bang-Bang is a game released by a developer from China (*moonton*). Currently, *Mobile Legends* has managed to become a popular game with hundreds of million of users in more than 200 countries. Since it was first released, *Mobile Legend* has been specially designed for mobile devices so that everyone can play it. Different from other games that can only be played through a computer. The emergence of technology and the development of online games also has a *multilevel* impact on lifestyle. The same applies to the younger generation who can not be separated from *smartphones*. Initially game players who play only for entertainment and stress relief. The players themselves consider the game as a normal situation, now many gamers are making money from online games by becoming professional players, selling game account, and being a rank service jockey. The main problem in this research is how the sharia view of efforts to improve the community's economy through the online game *mobile legends* based on a case study in the *SIH Esports Gowa Community*. The type of research in this paper uses qualitative data types, while the results of the research in this paper will

describe the mechanism for economic improvement carried out by gamers based on sharia provisions.

Keywords: *Community Economy, Islamic Law, Online Games.*

A. PENDAHULUAN

Game merupakan salah satu bentuk permainan yang terhubung melalui internet. *Game online* salah satu bentuk perkembangan teknologi di era globalisasi. Hampir semua orang bisa mengakses game online, hal ini dikarenakan cara mengaksesnya sangat mudah, hanya membutuhkan PC (*personal computer*) atau *smartphone* yang terhubung dengan jaringan internet, dan biasanya banyak pemain yang bermain dalam waktu bersamaan.

Perkembangan game sangat pesat dimulai dari single player, kemudian fungsi dimana player dapat saling berinteraksi (*multiplayer games*). Salah satu game yang sedang booming di Indonesia saat ini adalah game online mobile legends bang-bang (MLBB) yang juga merupakan game yang bergenre MOBA. MOBA sendiri merupakan singkatan dari Multiplayer Online Battle Arena yang berarti sebuah game multiplayer online bertemakan arena pertarungan.

Mobile legends bang-bang dirilis oleh pengembang asal China (*moonton*). Saat ini *mobile legends* telah berhasil menjadi game populer dengan ratusan juta pengguna di lebih 200 Negara. Game ini diluncurkan pada tahun 2016 dan dapat dimainkan secara gratis di *android* dan *iOs*. Sejak pertama kali dirilis, *mobile legends* telah didesain khusus untuk perangkat *mobile* sehingga semua orang dapat memainkannya. Berbeda dengan MOBA lainnya yang hanya bisa dimainkan melalui PC (*personal computer*).¹

Kemunculan teknologi dan perkembangan game online juga memberikan dampak *multilevel* pada gaya hidup. Hal yang sama berlaku untuk generasi muda yang tidak bisa lepas dari *smartphone*. Awalnya, para *player* yang bermain game hanya bermain untuk hiburan dan penghilang *stress*. Para pemain game menganggap game sebagai suatu keadaan yang normal, sekarang banyak pemain *game* yang menghasilkan uang dari game online dengan menjadi pemain *professional*, menjual akun game serta membuka jasa joki *ranked game mobile legends*.

Zaman sekarang ini banyak orang mencari rezeki tanpa memperdulikan unsur kehalalan dari profesinya. Mencari rezeki yang halal adalah kewajiban setiap Muslim untuk mencari penghidupan yang halal, dalam hadist ditegaskan oleh Ibnu Qudamah dalam kitabnya *Mukhtasar Minhajul Qashidin*. “*ketahuilah bahwa mencari yang halal adalah fardhu atas setiap muslim*”.² Seperti halnya hukum islam, mereka yang menegakkannya akan diberi pahala. Oleh karena itu, manusia diperintahkan Allah untuk mencari rezeki bukan hanya yang mencukupi kebutuhannya, tetapi Al-Qur’an memerintahkan untuk mencari apa yang

¹Amin, “Sejarah *Mobile Legends* Yang Harus Diketahui”, www.gametweeps.com (14 Februari 2021).

²Mita Mita “Mencari Rezeki Yang Halal Dan Baik, www.kompasiana.com, (8 Januari 2021).

diistilahkan *fadhl* Allah, yang secara harfiah berarti “kelebihan yang bersumber dari Allah”.³

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskripsi kualitatif yang menggunakan jenis studi kepustakaan (*library research*), yaitu studi yang fokus pada bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah yang akan dibahas. Selain memanfaatkan penelitian kepustakaan, penelitian ini memanfaatkan penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu upaya yang dilakukan untuk mencari dan mengevaluasi kebenaran pengetahuan yang ada di lapangan dan kemudian diberi kesimpulan.

C. HASIL PEMBAHASAN

1. Analisis Profesi Profesi Pro Player Game Online Mobile Legends

a. Profesi Professional Player

Di zaman teknologi ini, aktivitas bermain game masih sering mendapat stigma kurang baik dari banyak orang. Banyak orang yang beranggapan bahwa bermain game itu hanya membuang-buang waktu saja. Berbeda halnya dengan professional player, professional player sendiri merupakan sebutan untuk orang yang pandai, mahir dan pintar memainkan suatu permainan

Tak dapat dipungkiri, eSports di Indonesia berkembang dengan begitu pesat. eSports sendiri merupakan istilah untuk sebuah kompetisi permainan video game multiplayer antara pemain professional player. Pro player dan eSports saling berkaitan, eSports sendiri memiliki prospek yang lebih cerah dibanding prospek sepakbolaan di Indonesia yang mana kini nilai kontrak dari seorang professional player sangatlah fantastis. Team eSports mobile legend sendiri menjadi salah satu olahraga yang dipertandingkan di event olahraga bergengsi. Misalnya Piala presiden di Indonesia, mobile legend: bang-bang professional league, SEA games bahkan M3 mobile legends world championship yang merupakan kompetisi mobile legends bergengsi tingkat dunia yang diikuti oleh 16 tim hebat dari berbagai negara. Tidak hanya memperebutkan gelar sebagai juara dunia, tetapi termasuk total hadiah sebesar USD 800 ribu atau sekitar Rp. 11,5 miliar.

Setelah eSport dijadikan cabang olahraga yang dipertandingkan di event-event bergengsi di seluruh dunia. Professional player mobile legend juga mulai dilirik sebagai profesi yang bisa menghasilkan pendapatan bernilai jutaan rupiah bahkan puluhan juta setiap bulannya. Aktifitas bermain game online seringkali terlihat hanya pada sisi negatifnya saja. Terutama efek rasa ketagihan. Namun jika kegiatan tersebut dilakukan secara professional dan terarah, hobi tersebut dapat menjadi sumber penghasilan bagi para player game mobile legend. Sebagai contoh, tim eSport Indonesia yang bernama Evos Legends yang berhasil menjadi juara Mobile Legends M1 Bang-Bang World Championship 2019 yang digelar di Axiata Data Arena, Kuala Lumpur, Malaysia. Tidak hanya itu, mereka juga berhak atas hadiah uang rupiah Rp. 1.125 Miliar. Berkat perkembangan dan pencapaian tim eSport Indonesia, persepsi negatif masyarakat umum tentang game online mobile legend berangsur hilang.

³M.Quraish Shihab, *Wawasan Al-Qur'an*, (Bandung: Mizan, 2004), h. 403.

b. Sumber Penghasilan Professional Player

1) Gaji Dari Tim

Seorang atlet profesional eSport disebut bisa mendapat penghasilan hingga ratusan juta rupiah setiap bulan. Hal tersebut diungkapkan oleh ketua komunitas SIH eSport Gowa Hirza Arafathul menurut hirza, jika seorang pro player sudah terikat kontrak dengan sebuah tim, seorang gamer profesional tidak perlu khawatir tidak di gaji meskipun tidak menjuarai turnamen. Manajemen akan tetap memberi gaji selama profesional player yang telah dikontrak tidak melanggar kontrak yang telah disepakati.⁴

Selain gaji pokok, seorang profesional player juga akan mendapatkan beberapa tunjangan, seperti asuransi kesehatan, tunjangan pensiun, dan mendapatkan bonus 50 % dari kompetisi.

2) Hadiah Turnamen

Banyak sekali turnamen yang diikuti oleh tim *eSport*, baik itu di gelar oleh pihak developer maupun pihak lainnya. Hadiah yang diberikan kepada pemenang juga terbilang sangat besar, apalagi jika sudah berskala internasional. Misalnya adalah turnamen *M1 World Championship* yang berlangsung di *Axiata Arena*, Kuala Lumpur, Malaysia. Tim *eSports evos legends* menjadi juara setelah menumbangkan tim *eSport* Indonesia lainnya yakni *req regum qeon (RRQ)* dengan skor tipis 4-3 pada partai *grandfinal best of seven (bo7)*. Hal ini pun membuktikan kekuatan merah putih dalam sebuah turnamen *Mobile Legends Bang-Bang*.⁵

Keberhasilan *evos eSport* menjuarai turnamen *M1 World Championship* berhak mendapatkan hadiah sebesar \$80.000 atau sekitar Rp. 1.125 Miliar. Sementara *RRQ* membawa pulang uang senilai \$40.000 atau sekitar Rp.563 Juta. Adapun total hadiah *M1 World Championship* sebesar \$250.000 (setara Rp. 3, 518 miliar).⁶

3) Live Streaming Video Game

Live streaming video game merupakan acara atau gameplay game yang disiarkan secara langsung dan bisa dinikmati pada saat itu juga. Tidak sedikit profesional player yang juga menjadi seorang streamer game. Menjadi streamer adalah hal yang diinginkan bagi kaula muda, akan tetapi untuk menjadi seorang streamer membutuhkan ketekunan serta kesabaran. Butuh waktu yang cukup lama untuk membangun subscriber dan viewers. Dari situlah mereka akan mendapatkan keuntungan, pemain aktif maupun yang pensiun bisa menjadi seorang streamer video game.⁷ Seorang pemain yang sudah terkenal mungkin akan mendapatkan penghasilan lebih cepat, dari beberapa

⁴Hirza Arafathul (24 Tahun) Ketua Komunitas SIH *eSport* Gowa, *Wawancara*, Gowa, 3 Agustus 2021.

⁵Indri, "Dari Mana Gaji Pro Player Berasal", <https://www.indo.esports.com> (4 Agustus 2021)

⁶Muhammad Surur (22 Tahun) Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa, *Wawancara*, Gowa, 5 Agustus 2021.

⁷Hilmi MS Adiguna (22 Tahun) Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa, *Wawancara*, Gowa, 5 Agustus 2021

live streamer masih ada yang menjadi professional player mobile legends, selebihnya adalah mantan professional player diantaranya; Oura, Jonathan Liandi, Donkey, Marsha dan masih banyak lagi.⁸ Menurut Ahmad Reynaldi, sumber pendapatan streamer video game tidak hanya dari YouTube. Sekarang sudah banyak platform yang bisa digunakan untuk Streaming Video Game. Salah satu platform streaming yang terkenal adalah Nimo TV.⁹ Sumber pendapatan streamer video terbagi kedalam tiga jenis, yaitu; subscription, iklan, dan donasi. Namun sebagian besar dari mereka mendapatkan penghasilan dari subscription.

4) Sponsorship dan Endorsement

Banyak peluang bisnis eSport jika seorang professional player memang sudah piawai dalam memainkan game mobile legend. Apalagi jika seorang professional player sudah memiliki branding diri sendiri yang kuat. Seorang atlet eSport biasanya memiliki akun media sosial untuk membangun branding dirinya. Nah, dari sana mereka juga akan mendapatkan sponsorship personal. Jadi, jangan heran jika ada banyak professional player game yang juga bisa sukses di dunia entertainment.¹⁰

2. Analisis Hukum Islam Terhadap Profesi Professional Player Game Online Mobile Legends

Hukum muamalah sebenarnya diperbolehkan, tetapi kehati-hatian diperlukan kecuali mengandung unsur-unsur yang dilarang apapun bentuk transaksinya. Terkait dengan permainan atau *game online*, hukum asal dari permainan ini juga boleh, selagi tidak ada *illat* (alasan dasar) keharaman yang menjadikan *game online* itu berubah menjadi alat *malahi*. Ap aitu alat *malahi*? Alat *malahi* juga sering disebut dengan istilah *al-lahwi*, yaitu alat yang ditujukan semata untuk bersenda gurau sehingga melalaikan penggunaanya dari *berdzikir* kepada Allah *subhanahu wata'ala*. Maksud dari lalai *berdzikir* ini adalah lalai dari sholat, sebab Allah telah menegaskan dalam firman-Nya, yang ditafsiri oleh Syekh Abu Zahrah dalam kitab *Zahratu al-tafsir* sebagai berikut:

والسجود العالمين، لرب خضوعك في استمر أي، (السَّاجِدِينَ مِّنْ وَكُنْ) هو وذكره له فالخضوع تعالى، لله المطلق الخضوع معناه إن: نقول أن إما هنا: نقول أو، (الْقُلُوبُ تَطْمَئِنُّ لِلَّهِ بِذِكْرِ أَلَا . . .): تعالى قال وقد القلوب، اطمئنان تفريج الصلاة ففي صلاتك، في مستمرا كن المعنى ويكون الصلاة، سجد إنه الهموم عن والانصراف الأحران، وذهاب الكرب،

Artinya:

“Dan jadilah kalian termasuk orang-orang yang bersujud! Maksudnya: teruslah kamu bersikap khudlu’ (merendahkan diri) kepada Tuhan Semesta

⁸Anedroid, “20 Daftar Live Streamer Mobile Legends di Nimo TV yang wajib kamu Tonton”, <https://anedroid.blogspot.com/2020/10/streamer-ml-nimo-tv.html> (5 Agustus 2021)

⁹Ahmad Reynaldi (21 Tahun) Anggota Komunitas SIH eSport Gowa, Wawancara, Gowa (5 Agustus 2021)

¹⁰Firman Kurniawan (22 Tahun) Anggota Komunitas SIH eSport Gowa, Wawancara, Gowa (6 Agustus 2021)

Alam! Dan sujud disini bisa kita tafsirkan dengan makna merendahkan diri secara mutlak kepada Allah SWT. Sikap rendah diri dihadapan Allah, dan mengingat (berdzikir) semata karena Allah merupakan sarana tenangnya hati. Dan Allah telah berfirman: Ingatlah bahwa dengan berdzikir kepada-Ku adalah sumber ketenangan hati. Atau kita juga bisa menafsirkan bahwa yang sesungguhnya dimaksud jadilah kamu termasuk orang-orang yang bersujud itu adalah sujud di dalam sholat. Oleh karenanya, makna dari perintah itu adalah seolah jadilah kamu terus menerus dalam sholatmu, karena sholat merupakan solusi bagi segala kesusahan, hilangnya duka cita, dan jalan keluar dari keprihatinan.”¹¹

Alhasil salah satu makna *dzikir* adalah sholat, al-lahwi bermakna melalaikan dari *berdzikir* pada Allah SWT. Oleh karena itu menurut pemikiran ini, status hukum *game online* dapat menjadi haram ketika penggunaanya menjadi lalai dari sholat atau *berdzikir* pada Allah SWT. Jika tidak melalaikan maka bukan termasuk alat *malahi*, maka *game* tersebut dapat dimanfaatkan dengan cara yang mubah (*li manfaatin mubahah*).

3. Analisis Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends

a. Mekanisme Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends

Perilaku konsumsi bukanlah ada atau tidak adanya suatu permintaan, melainkan kecenderungan atau dorongan untuk mengkonsumsi berbagai barang untuk memuaskan keinginan berbelanja.¹²

Sama halnya dengan perilaku transaksi jual beli akun game online *mobile legends* yang kini mulai marak diperbincangkan. Adapun mekanisme jual beli akun *game online mobile legends* dimulai dengan *email* atau *id* yang menjadi target penjualan untuk mengakses *game mobile legends*. Rata-rata pembeli tertarik pada akun dengan dengan peringkat lebih tinggi, *skin* yang lebih memuaskan, dengan harga mulai dari Rp.50.000 hingga jutaan rupiah.

Hal yang membedakan transaksi akun game online *mobile legends* dan transaksi jual beli pada umumnya adalah objek serta tempat yang digunakan dalam melakukan proses transaksi. transaksi jual beli game online *mobile legends* merupakan pertemuan virtual atau semu antara penjual dan pembeli. Pembeli di mediasi oleh perangkat komunikasi yakni *smartphone*, *tablet*, dan *personal computer* yang terhubung ke jaringan nirkabel atau data internet (kuota).

Akun hanya dapat dijual oleh mereka yang memiliki akses ke akun game. Cara umum untuk menjual akun game online *mobile legends* itu dengan cara, mempromosikan akun tersebut melalui *Instagram*, *facebook*, atau *line*. Tidak ada syarat khusus saat membeli akun seseorang, jika penjual dan pembeli menyepakati harga yang telah disepakati maka penjual wajib memberikan akun game *mobile legends* miliknya dan pembeli berkewajiban membayar pada harga yang telah disepakati. Perdagangan akun game online *mobile legends* menggunakan sistem kepercayaan antara penjual dan pembeli. Ada banyak kasus penipuan yang telah terjadi, seperti: pembeli yang sudah memberikan uang sesuai dengan harga yang

¹¹ Muhammad Abu Zahrah, *Zahratu Al-Tafasir Juz 8*, (Arab: *Dar al-fikr al-araby*), h.4.118

¹² Nila Sastrawati, *Konsumtivisme Dan Status Sosial Ekonomi Masyarakat*, Jurnal *El-Iqtishady* Volume 2 Nomor 1 Juni 2020

telah disepakati kepada penjual, namun akun game yang menjadi objek transaksi jual beli tersebut tak kunjung diberikan kepada pembeli.

b. Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends
Salah satu syarat transaksi dalam islam adalah yang dikomersialkan itu bersih dan halal. Oleh karena itu, nabi melarang perdagangan barang yang pada dasarnya haram, termasuk babi, racun, khamar, patung dan mayat.¹³

Perdagangan akun *game online mobile legends* menggunakan teori jual beli (al-bai') menurut defenisi adalah menukar apa yang anda inginkan dengan properti atau yang setara melalui metode tertentu yang bermanfaat. Dilihat dari rukun syarat jual beli akun *game online mobile legend*, transaksi akun *game online mobile legends* sesuai dengan yang dijelaskan dalam syariat islam, sebagaimana rukun dan syarat jual beli *game online mobile legend* adalah sebagai berikut:¹⁴

1. Pihak-pihak Yang Bertransaksi (penjual dan pembeli)
2. Objek
3. Kesepakatan

Dasar hukum Jual Beli terdapat dalam firman Allah SWT QS. An-Nisa/4: 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Terjemahnya:

“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang berlaku dengan suka sama suka diantara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu; sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”.¹⁵

Transaksi asli yang sah diperbolehkan kecuali ada bukti larangannya,¹⁶ dilihat oleh hukum Islam dan sifat jual beli, Sebagian besar ulama mengklasifikasikan menjadi dua jenis: sah (sahih) dan jual beli, pemasaran yang tidak benar adalah jual beli yang tidak memenuhi salah satu syarat dan rukun, seperti jual beli yang rusak sedangkan pemasaran yang sah adalah jual beli yang memenuhi semua ketentuan, rukun dan syarat.¹⁷

Transaksi jual beli akun game online mobile legends disepakati dan diikat oleh qabul, sehingga jual beli tunduk pada *Bai' As-Salam* berdasarkan petunjuk di atas. Uraian diatas memberikan keselarasan dan kondisi dalam pemasaran menurut hukum Islam. Transaksi pemasaran merupakan kegiatan yang sah karena dapat mendatangkan manfaat yang besar bagi manusia dan masyarakat sebagai makhluk

¹³Musyfikah Ilyas, “Memaknai Fashion Dalam Hukum Islam”, *Al-Daulah: Jurnal Peradilan dan Hukum Keluarga Islam*, Vol.5, no. 1 (2016), h. 140

¹⁴Abdul Ghofur Anshori, *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia, : Konsep, Regulasi dan Implementasi*, (Yogyakarta : Gadjah Mada Univesity Press, 2010), hal.41-44

¹⁵Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: CV. Dipenogoro, 2005) Q.S. An-Nisa':29.

¹⁶Imam Musbikin, *Qawaid Al-Fiqhiyyah*, (PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2001), h.58.

¹⁷Mela Meliani, Skripsi, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif” (Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2013) h.71

sosial.¹⁸ Akan tetapi, pemasaran akun game online *mobile legends* tidak dapat digunakan oleh masyarakat luas dan hanya untuk kepentingan para gamers saja.

c. Analisis Tranksaksi Sistem Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends di Komunitas SIH eSport Gowa.

1) Mekanisme Tranksaksi Sistem Jasa Joki Ranked Game Online *Mobile Legend*
Jasa joki *ranked game online mobile legends* merupakan layanan tranksaksi meminjamkan keahlian game online untuk menaikkan rank atau peringkat dari akun game pemilik pengguna jasa. Keahlian jasa seperti ini memudahkan pemain pemula agar mudah meningkatkan level mereka tanpa harus memulai dari awal permainan.

Layanan peningkatan rank game online *mobile legends* ini disebabkan oleh beberapa *gamer professional*, termasuk pelajar atau *professional player* yang telah memutuskan untuk membuka jasa joki rank untuk tambahan uang saku.

Terkait metode pemasaran praktik layanan jasa joki rank *mobile legends*, para joki dan konsumen yang tertarik tidak serta merta bertemu saat memberikan layanan joki rank. Sehingga metode yang dilakukan sangat beragam, ada sistem layanan yang melayani para konsumen di forum grup seperti, *facebook*, atau media sosial *Instagram*, *blog* dan lain-lain.

Tranksaksi layanan peningkatan rank ini seperti mencari player yang tepat dari penyedia jasa joki *ranked game online mobile legends* serta mencari player yang dibutuhkan. Seperti memesan dari perantara admin atau penyedia layanan untuk mengecek harga sesuai level yang diinginkan oleh para konsumen.

Sebelum terjadinya tranksaksi diperlukan negosiasi terlebih dahulu antara joki dan konsumen yang akan menggunakan jasa joki melalui media sosial. Penyedia joki biasanya memposting daftar harga dari setiap ranknya dengan keterangan jelas di akun sosial media mereka. Para penjoki biasanya memberikan informasi kepada konsumen terkait estimasi waktu pengerjaannya serta memberikan kontak kepada konsumen agar mudah untuk dihubungi.¹⁹

Tahap negosiasi antara konsumen dan penyedia jasa apabila konsumen menyetujui kesepakatan pada proses pengerjaan dan harga. Selanjutnya, tahap negosiasi antara konsumen dan penyedia jasa. Apabila konsumen menyetujui kesepakatan pada proses pengerjaan dan harga. Pengguna jasa atau konsumen selanjutnya mentransfer biaya yang telah disepakati kepada pemilik jasa joki rank tersebut. Proses pembayaran biasanya dilakukan melalui transfer bank atau pulsa.

Akad yang terjadi untuk barang-barang yang terdaftar tergantung pada satu waktu serta harga yang ditentukan,²⁰ adapun daftar harga dari setiap rank yang biasanya ditawarkan oleh para penjoki, sebagai berikut:

- a) Warrior: Rp. 3.000 per bintang
- b) Elite: Rp. 4.000 per bintang
- c) Master: Rp. 5.000 per bintang

¹⁸Nur Apriyani, Ashabul Kahfi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Gabah Dengan Pembayaran Sebelum Panen", *Iqtishaduna: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol.2, no. 2 (2020), h. 89.

¹⁹Khalid Ikhsan 22 (Tahun) Anggota Komunitas SIH eSport Gowa, *Wawancara*, Gowa, 8 Agustus 2021.

²⁰ Abdullah Bin Muhammad Ath-Thayyar, *Ensiklopedia Muamalah*, (Yogyakarta: Maktabah al-Hanif, 2009), h. 137.

- d) Grandmaster: Rp. 8.000 per bintang
- e) Epic: Rp.10.000 per bintang
- f) Legend: Rp. 15.000 per bintang
- g) Mytich: Rp. 23.000 per bintang

Berdasarkan penjelasan diatas pada hakikatnya penggunaan layanan peningkat rank game online *mobile legends* sama halnya seperti transaksi *online shop*, jadi konsumen harus lebih berhati-hati untuk memilih penyedia jasa agar terhindar dari penipuan. Ketika penyedia jasa tidak bertanggung jawab atas kesepakatan yang telah disepakati tentunya konsumen akan merasa dirugikan secara materi maupun waktu. Konsumen yang pada awalnya menggunakan jasa joki rank agar meringkas tempo dalam proses menaikkan rank pada akun game miliknya, malah waktunya yang terbuang akibat dari penyedia layanan melalaikan kesepakatan yang telah disepakati bersama.

d. Analisis Hukum Islam Terhadap Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legend

Hukum yang ditetapkan oleh Rasulullah SAW adalah hukum yang terlepas dari pengaruh hawa nafsu dan kecongkakan pembuatnya. Itulah sebabnya kaum muslimin pada masa itu melaksanakan hukum atau peraturan secara sukarela, dalam pelaksanaan hukum sekalipun.²¹ Islam sangat memperhatikan prinsip-prinsip bermuamalah. Tentunya harus memenuhi pilar dan persyaratan hukum kontrak *Ijara* sebagai berikut:²²

Yang pertama adalah aqidain, yaitu adanya dua pelaku dalam akad ijarah termasuk mu`jir pemilik jasa atau manfaat. Dalam praktek transaksi jasa joki ini menyangkut tenaganya sendiri harus menjadi penyedia jasa joki. Mu`jir pemilik jasa atau manfaat dalam praktik ijarah berkaitan dengan pekerjaan sendiri, sedangkan *musta`jir* adalah penyewa atau pengguna jasa mengasosiasikan dengan pihak penyedia layanan untuk melakukan transaksi sewa jasa.

Secara keseluruhan, pihak-pihak yang terlibat dalam transaksi ini telah memenuhi persyaratan, yaitu adanya penyedia layanan joki yang terkenal untuk game online *Mobile Legends* dan pengguna atau konsumen layanan tersebut. untuk melakukan akad ijarah. atau menyewa layanan yang terkait dengan penawaran joki rank. Sebagian besar pengguna layanan ini adalah siswa sekolah menengah pertama (SMA) dengan usia rata-rata 17 tahun atau lebih dan mereka dianggap dewasa dan dapat membedakan yang baik dari yang buruk.

Syarat selanjutnya adalah memahami kepentingan objek kontrak dalam hal ini agar tidak terjadi perselisihan. Dalam ulasan penawaran joki berperingkat ini, pengguna layanan mempelajari tentang manfaat menggunakan layanan joki berperingkat, termasuk menyediakan atau mengotorisasi akun game online mereka. pemain yang menginginkan peningkatan peringkat instan di akun mereka. Meskipun pada akhirnya, setelah menggunakan jasa joki, pelanggan akan merasa dirugikan karena akun game mereka tidak akan banyak memberikan keuntungan

²¹Hadi Daeng Mapuna, "Hukum dan Peradilan Dalam Masyarakat Muslim Periode Awal", *Al-Qadau: Jurnal Peradilan dan Hukum Keluarga Islam*, Vol.2, no. 1 (2015) h. 97.

²²Dwi Kartika Sari, "Sewa Menyewa Dalam Hukum Islam", <https://pkebs.feb.ugm.ac.id>" (20 Agustus 2021)

dan hanya akan meningkatkan peringkat di akun mereka hal ini pun merupakan tindakan yang berlebihan atau *mubazir*.

Kepentingan objek akad ijarah harus merupakan harta benda yang dapat digunakan secara sah. Kepentingan dalam barang dan jasa yang disewa harus jelas, penyewa harus dapat dilaksanakan serta dapat dialihkan, kepentingan atas barang dan jasa yang disewa harus disahkan oleh undang-undang.

Pada dasarnya, layanan game online yang mengklasifikasikan *Mobile Legends* joki menurut hukum Islam tidak diperbolehkan atau dilarang. Karena jasa peningkatan *rank* adalah suatu perbuatan yang berupa penipuan dengan membujuk orang lain untuk melakukan suatu pekerjaan dan bukan karena usaha atau usaha sendiri, padahal Islam menganjurkan umatnya untuk berbuat baik kepada orang lain. Jelas dalam hal ini bukan untuk membantu orang baik, tetapi juga untuk membantu orang dalam hal yang buruk. Peraturan *Developer Moonton* sendiri tidak membenarkan hal demikian, sebab terdapat kecurangan dalam menaikkan *rank* atas pemalsuan identitas dan bukan usaha sendiri, pihak *Moonton* juga telah menghimbau kepada para *player* untuk tidak melakukan aktivitas tersebut dan jika *player* terbukti telah melakukan joki *rank*, maka otomatis akun tersebut akan di *banned* oleh pihak *developer* yang merupakan hukuman dari perusahaan *Moonton*.

Kedua, adanya sighthat ijab qabul, ijab qabul antara mu`jir dan musta`jir. Dalam hukum Islam, ijarah al-amal atau sewa mengacu pada pekerjaan atau profesi seseorang. Menurut Dr. Muhammad Syafi Antonio, ijarah atas jual beli tenaga atau keahliannya biasa disebut dengan *ijarah al-asykhas*.

Ijab qabul antara penyedia layanan dan konsumen atau pengguna layanan seperti: pengguna layanan memberikan akun game-nya kepada penyedia layanan dan mengatakan akun game-nya ingin levelnya dinaikkan kemudian penyedia layanan menerima ini dengan menunjukkan harga atau gaji yang benar untuk tugas tersebut. Hal ini memenuhi persyaratan kontrak, dengan pengajuan akun game online dan konsumen setuju untuk memproses pembayaran, itu diklasifikasikan sebagai ijab qabul melalui transaksi.

Ujrah atau upah, dalam transaksi muamalah perlu diketahui terlebih dahulu besarnya gaji, baik dalam transaksi sewa maupun dalam gaji. Ujrah atau pembayaran dalam transaksi jasa yang tergolong joki, konsumen biasanya membayar titipan, jika pekerjaan selesai konsumen wajib membayar sesuai kesepakatan semula, maka pedagang mengembalikan akun game milik konsumen dengan memberikan *username* dan *password* dari konsumen yang memesan.

Selain itu, barang yang disewakan atau barang yang dibuat dalam transaksi ijarah harus disyaratkan atas barang yang harus diketahui kepentingannya. Subyek sewa harus dipenuhi dan diserahkan, barang atau jasa diizinkan secara hukum berdasarkan hukum Syariah. Seperti halnya manfaat properti sewa, hal-hal yang diperbolehkan oleh agama bukanlah hal-hal yang dilarang oleh agama.

Sebenarnya game online layanan joki yang dinilai *Mobile Legends* buatan joki bukanlah sesuatu yang dilarang, tetapi objek dari layanan joki ini adalah game online, dalam islam tidak ada yang melarang masyarakatnya untuk bersenang-senang dan hiburan seperti bermain game, tetapi harus mematuhi dan tidak mengabaikan kewajiban untuk berdoa.

Ulama berpendapat *Game online* pada dasarnya diperbolehkan jika tidak membuat anda melupakan ibadah dan aktivitas lainnya, Namun, beberapa ulama melarang karena banyak faktor negatif, seperti penipuan.

Selanjutnya, kegiatan wanprestasi yang dilakukan oleh penyedia jasa joki rank yang tidak mengembalikan akun konsumen yang telah menitipkan akunya. Dalam hal ini penyedia jasa dapat dikategorikan sebagai pihak yang gagal mewujudkan aktualisasi *visi social* dan tujuan normatif Ilmu Ekonomi.²³ Sistem layanan peningkatan rank di game *Mobile Legends* lebih banyak memberikan efek negatif. *void contract* adalah kontrak dimana salah satu pihak tidak terpenuhi dan syarat dan ketentuan tidak terpenuhi. Oleh karena itu, kondisi ini merugikan semua peserta kontrak dan sangat rentan terhadap perselisihan dan permusuhan. Inilah maksud dari larangan gharar, agar tidak ada pihak yang dirugikan karena tidak menuntut haknya dan agar tidak terjadi konflik di antara mereka. Dalam hal ini, pengguna jasa layanan peningkatan rank *Mobile Legends* harus cakup dalam bertransaksi agar terhindar dari penipuan.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh oleh penulis dari berbagai referensi, maka kesimpulan yang diperoleh adalah:

- a. Sumber penghasilan *professional player game online Mobile Legends*, yaitu: gaji dari tim, hadiah turnamen, *endorsement*, sponsor, dan *live streaming video game*. Hukum asal dari *game online Mobile Legends* ini juga boleh, selagi tidak ada *illat* (alasan dasar) keharaman yang menjadikan *game online* itu berubah menjadi alat *malahi*. Apa itu alat malahi? Alat malahi juga sering disebut dengan istilah alat *al-lahwi*, yaitu alat yang ditujukan semata untuk bersenda-gurau sehingga melalalaikan penggunaanya dari *berdzikir* kepada Allah subhanahu wata'ala.
- b. Akun game *Mobile Legends* ditukarkan sebagai username dan password yang akan dikirimkan ke pembeli setelah menyelesaikan transaksi pembayaran. Harga sangat bervariasi tergantung dari jumlah skin dan atribut pendukung lainnya yang terdapat dalam akun game *Mobile Legends* itu sendiri. Pembelian dan penjualan akun game online *Mobile Legends* terikat dengan ijab dan qabul, sehingga penjualannya tunduk pada Bai` As-Salam. Syarat jual beli sesuai syariat Islam. Namun jual beli akun game *Mobile Legends* secara online ini tidak digunakan untuk masyarakat secara luas melainkan hanya menguntungkan para gamers. Transaksi layanan joki rank *Mobile Legends*, adalah transaksi bisnis baru yang dilakukan oleh para pemain game *Mobile Legends* online profesional dengan menawarkan jasa atau meningkatkan peringkat akun game *Mobile Legends* untuk memudahkan pemain baru untuk naik level tanpa harus mengulang dari awal permainan. Layanan joki rank *Mobile Legends* adalah praktik imitasi dengan cara membujuk orang lain untuk melakukan pekerjaan yang bukan hasil kerja atau usaha sendiri.

²³Mahmudah Mulia Muhammad, "Membangun Sistem Ekonomi Islam Berorientasi Kesalehan Sosial", *El-Iqtishady: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol.1, no. 1 (2019), h. 39.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Ath-Thayyar, Abdullah Bin Muhammad. *Ensiklopedia Muamalah*, Yogyakarta: Maktabah al-Hanif, 2009.
- Anshori, Abdul Ghofur. *Hukum Perjanjian Islam di Indonesia, : Konsep, Regulasi dan Implementasi*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2010.
- Abu Zahrah, Muhammad. *Zahratu Al-Tafasir Juz 8*, Arab: *Dar al-fikr al-araby*, 2000.
- Musbikin, Imam. *Qawaid Al-Fiqhiyyah*, PT. Raja Grafindo Persada: Jakarta, 2001.
- Shihab, M.Quraish. *Wawasan Al-Qur'an*, Bandung: Mizan, 2004.

Jurnal

- Muhammad, Mahmudah Mulia. "Membangun Sistem Ekonomi Islam Berorientasi Kesalehan Sosial", *El-Iqtishady: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol.1, no.1, 2019.
- Mapuna, Hadi Daeng. "Hukum dan Peradilan Dalam Masyarakat Muslim Periode Awal", *Al-Qadau: Jurnal Peradilan dan Hukum Keluarga Islam*, Vol.2, no.1, 2015.
- Nur Apriyani, Ashabul Kahfi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Jual Beli Gabah Dengan Pembayaran Sebelum Panen", *Iqtishaduna: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*", Vol.2, no. 2, 2020.
- Sastrawati, Nila. "Konsumtivismes Dan Status Sosial Ekonomi Masyarakat", *El-Iqtishady, Jurnal Hukum Ekonomi Syariah*, Vol.2, no.1 2020.
- Ilyas, Musyfikah. "Memaknai Fashion Dalam Hukum Islam", *Al-Daulah, Hukum Pidana dan Ketatanegaraan*, Vol.5, no.1, 2016.

Al-Qur'an

- Departemen Agama Republik Indonesia. *Al-Quran dan Terjemahannya*, Bandung: CV. Diponegoro, 2005.

Website

- Amin, "Sejarah *Mobile Legends* Yang Harus Diketahui", www.gametweeps.com (diakses 14 Februari 2021).
- Mita Mita "Mencari Rezeki Yang Halal Dan Baik, www.kompasiana.com (diakses 8 Januari 2021).
- Indri, "Dari Mana Gaji Pro Player Berasal", <https://www.indo.esports.com> (diakses 4 Agustus 2021)
- Anedroid, "20 Daftar Live Streamer *Mobile Legends* di Nimo TV yang wajib kamu Tonton", <https://anedroid.blogspot.com/2020/10/streamer-ml-nimo-tv.html> (diakses 5 Agustus 2021)
- Dwi Kartika Sari, "Sewa Menyewa Dalam Hukum Islam", <https://pkebs.feb.ugm.ac.id>" (diakses Agustus 2021)

Skripsi

Meliani, Mela. Skripsi, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans Dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif”, Lampung: IAIN Raden Intan Lampung, 2013

Wawancara

Wawancara dengan Hirza Arafathul sebagai Ketua Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 3 Agustus 2021

Wawancara dengan Muhammad Surur sebagai Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 5 Agustus 2021

Wawancara dengan Hilmi Ms Adiguna sebagai Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 5 Agustus 2021

Wawancara dengan Ahmad Reynaldi sebagai Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 5 Agustus 2021

Wawancara dengan Firman Kurniawan sebagai Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 6 Agustus 2021

Wawancara dengan Khalid Ikhsan sebagai Anggota Komunitas SIH *eSport* Gowa pada 8 Agustus 2021