

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Fenomena jasa joki rank dalam permainan Mobile Legends telah berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan semakin populernya permainan ini di kalangan pengguna smartphone di Indonesia. Mobile Legends, yang merupakan salah satu permainan daring terbesar, menawarkan sistem peringkat yang memungkinkan pemain untuk menunjukkan kemampuan mereka melalui kenaikan level dan ranking dalam permainan. Seiring berjalannya waktu, banyak pemain yang merasa tertekan untuk terus meningkatkan peringkat mereka, baik untuk prestise pribadi maupun untuk memenuhi ekspektasi sosial di kalangan teman atau komunitas permainan.

Salah satu layanan yang muncul adalah jasa joki rank, yang menawarkan solusi kepada pemain yang ingin meningkatkan peringkat mereka dengan cara cepat tanpa harus menjalani seluruh proses permainan yang memerlukan waktu dan usaha yang cukup banyak. Fenomena ini tidak hanya dipicu¹ oleh faktor hiburan semata, tetapi juga oleh berbagai motivasi sosial dan ekonomi yang melatarbelakangi keputusan pemain untuk menggunakan jasa joki rank. Bagi banyak pemain, peringkat tinggi dalam permainan Mobile Legends. Pemain dengan peringkat tinggi sering kali dipandang lebih berpengalaman dan terampil, menciptakan tekanan sosial bagi sebagian individu yang ingin memiliki

¹Athii'uallah, Afif Muhammad; Hadi, Nur. Perilaku Konsumtif: Non-Professional Player Pada Game Online Mobile Legends Di Kota Malang. *Jurnal Socius: Journal Of Sociology Research And Education*, 2024, 11.1: 50-60.

status serupa, meskipun mereka tidak memiliki cukup waktu atau keterampilan untuk mencapainya. Dalam situasi ini, jasa joki rank menjadi pilihan yang praktis, karena memungkinkan pemain untuk meraih peringkat tinggi tanpa harus menghabiskan waktu berjam-jam di dalam permainan, bahkan tanpa memerlukan keterampilan bermain yang tinggi. Selain itu, faktor efisiensi waktu menjadi alasan penting lain mengapa jasa joki rank banyak diminati. Mobile Legends memiliki sistem ranking yang kompetitif, di mana untuk mencapai peringkat tinggi, pemain harus melewati banyak pertandingan dengan lawan yang kuat dan berusaha memenangkan setiap pertandingan secara konsisten. Proses ini jelas memerlukan dedikasi waktu yang tidak sedikit, terutama bagi pemain yang memiliki kesibukan di luar permainan, seperti pekerjaan atau pendidikan. Oleh karena itu, mereka cenderung memilih menggunakan jasa joki rank untuk mempercepat pencapaian peringkat tinggi yang mereka inginkan tanpa harus mengorbankan waktu pribadi. dan Tidak semua pemain memiliki keterampilan atau pengalaman yang cukup untuk mencapai peringkat tinggi dalam Mobile Legends. Bagi sebagian pemain yang baru atau kurang mahir, kemampuan untuk bersaing di level tinggi dalam permainan ini bisa sangat menantang. Dengan menggunakan jasa joki rank, mereka dapat mengandalkan penyedia jasa yang sudah berpengalaman dan terampil untuk membantu mereka mencapai peringkat yang diinginkan. Hal ini memberi mereka kesempatan untuk menikmati prestise atau hadiah yang biasanya hanya diperoleh oleh pemain yang berpengalaman, tanpa perlu menguasai strategi permainan yang mendalam.

Meskipun Maraknya praktik jasa joki rank menciptakan peluang ekonomi bagi sebagian orang, fenomena tersebut juga menimbulkan sejumlah permasalahan. Salah satunya adalah pelanggaran terhadap

aturan yang ditetapkan oleh penyelenggara permainan. Pihak pengembang Mobile Legends, Moonton, dengan tegas melarang penggunaan jasa pihak ketiga untuk menaikkan peringkat pemain dalam permainan mereka. Hal ini tercermin dalam *Terms of Service* (syarat dan ketentuan) yang mengatur bahwa penggunaan akun oleh pihak ketiga, termasuk penyedia jasa joki, merupakan pelanggaran terhadap kebijakan permainan. Moonton beranggapan bahwa penggunaan jasa joki dapat merusak integritas permainan, menimbulkan ketidakadilan bagi pemain lain, serta menciptakan ketidaktransparanan dalam sistem peringkat. Sebagai akibat dari pelanggaran ini, pemain yang menggunakan jasa joki berisiko mendapatkan sanksi dari pengembang permainan, termasuk penangguhan (*suspension*) atau pemblokiran permanen (*permanent ban*) terhadap akun mereka. Hal ini menambah kompleksitas dalam perdebatan mengenai legalitas dan etika dari praktik joki rank. Meskipun demikian, praktik ini tetap berlanjut karena adanya permintaan yang terus meningkat, menciptakan ketegangan antara pengembang permainan, pemain, dan penyedia jasa.

Fenomena ini tidak hanya menimbulkan perdebatan dalam komunitas pemain tetapi juga menimbulkan pertanyaan penting dari sudut pandang hukum. Islam, yang melibatkan pelanggaran terhadap aturan atau kesepakatan yang telah dibuat dianggap tidak sesuai dengan prinsip-prinsip syariah. Dalam konteks ini, jasa joki rank dapat dipertanyakan legalitasnya karena bertentangan dengan kebijakan yang telah ditetapkan oleh pengembang permainan, yaitu Moonton, yang melarang secara tegas segala bentuk manipulasi permainan, termasuk menggunakan pihak ketiga untuk menaikkan peringkat. Pelanggaran terhadap kebijakan ini juga dianggap mencederai hak-hak pemain lain yang bermain secara murni tanpa bantuan pihak luar. Selain itu, prinsip dalam akad ijarah

mengharuskan adanya manfaat yang diperoleh dari jasa yang diberikan, tanpa menyebabkan kerugian bagi pihak lain. Pada praktik jasa joki rank, meskipun pengguna jasa mendapatkan manfaat berupa peningkatan peringkat, hal ini dapat dianggap merugikan pemain lain yang bermain secara kompetitif. Hal ini menimbulkan ketidakseimbangan dan potensi ketidakadilan, yang dalam hukum Islam menjadi salah satu faktor yang dapat membatalkan keabsahan transaksi.²

Dalam konteks hukum positif di Indonesia, legalitas jasa joki rank dapat dianalisis melalui ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), terutama Pasal 30. pasal ini menjadi relevan karena praktik jasa joki rank sering kali melibatkan akses ke sistem elektronik orang lain, dalam hal ini akun permainan, untuk menjalankan layanan yang dijanjikan. Pasal 30 UU ITE secara tegas melarang seseorang untuk mengakses sistem elektronik milik orang lain tanpa izin yang sah. Pelanggaran terhadap pasal ini diatur dengan ancaman pidana, terutama jika akses tersebut dilakukan dengan tujuan tertentu, seperti mengubah, menambahkan, atau mengurangi informasi dalam sistem elektronik. Dalam praktik jasa joki rank, meskipun pengguna jasa memberikan izin kepada penyedia untuk mengakses akun mereka, izin tersebut tidak serta-merta membuat praktik ini sah secara hukum. Hal ini dikarenakan kebijakan pengguna yang ditetapkan oleh Moonton, selaku pengembang Mobile Legends, secara eksplisit melarang penggunaan akun oleh pihak ketiga. Akun permainan secara hukum dianggap

² Manda, A. A., & Ilyas, M. (2022). Tinjauan Hukum Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat. *Iqtishaduna: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum Ekonomi Syari'ah*, 221-233.

sebagai milik pribadi yang terikat pada satu pemain sesuai dengan perjanjian awal. Ketika penyedia jasa joki menggunakan akun tersebut untuk menaikkan peringkat, tindakan tersebut dapat dikategorikan sebagai bentuk akses ilegal dalam konteks kebijakan yang telah disepakati antara pemain dan pengembang. Dengan demikian, praktik ini dapat melanggar Pasal 30 UU ITE,³ yang melindungi hak-hak akses terhadap sistem elektronik. Dalam konteks jasa joki rank pada permainan Mobile Legends, penyedia jasa sering kali mengakses akun pemain untuk meningkatkan peringkat mereka, yang merupakan tindakan yang dapat dikategorikan sebagai akses tidak sah terhadap akun milik orang lain. Meskipun transaksi ini dilakukan atas permintaan pemain, akses yang dilakukan tanpa izin eksplisit dari pengembang permainan bisa melanggar ketentuan yang diatur dalam Pasal 32. Penelitian ini mengambil relevansi yang sangat penting dalam konteks lokal dengan fokus pada komunitas jasa joki rank Mobile Legends Lembu Gaming di Desa Kamulan, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. Komunitas ini merupakan representasi nyata dari bagaimana fenomena global seperti Mobile Legends memengaruhi kehidupan masyarakat di tingkat lokal. Praktik jasa joki rank di komunitas ini mencerminkan bagaimana teknologi digital tidak hanya mengubah cara masyarakat bermain tetapi juga menciptakan peluang ekonomi baru yang melibatkan transaksi berbasis teknologi, seperti penggunaan dompet elektronik (*e-wallet*).

Studi kasus pada komunitas jasa joki rank Mobile Legends Lembu Gaming di Desa Kamulan, Kecamatan

³ Ayustin, Lani Zihan. "Perbuatan Pidana Mengakses Tanpa Hak Ke Sistem Elektronik Orang Lain Menurut Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik." *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Hukum [Jimhum]* 2.3 (2022).

Durenan, Kabupaten Trenggalek, memiliki relevansi yang sangat signifikan dalam konteks penelitian ini. Komunitas ini merupakan contoh nyata dari bagaimana fenomena global, seperti penggunaan jasa joki rank berkembang dan diterjemahkan dalam dinamika lokal.⁴ Komunitas Lembu Gaming menjadi representasi unik dari praktik jasa joki rank di wilayah pedesaan, yang mungkin memiliki karakteristik berbeda dibandingkan dengan daerah perkotaan. Sebagai sebuah komunitas, Lembu Gaming menunjukkan bagaimana praktik jasa ini berkembang menjadi aktivitas ekonomi lokal yang melibatkan pemain, penyedia jasa, dan teknologi seperti *e-wallet* untuk transaksi. Studi ini relevan untuk memahami bagaimana jasa joki rank dipraktikkan dalam skala mikro, termasuk jaringan sosial yang terlibat dan pola transaksi yang terbentuk. Desa Kamulan sebagai lokasi komunitas Lembu Gaming memiliki potensi ekonomi yang unik dimana teknologi digital menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari. Layanan joki rank tidak hanya menjadi sarana hiburan tetapi juga sumber penghasilan bagi sebagian anggota komunitas terutama generasi muda.

Dari uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Tinjauan Akad Wakalah Bil Ujrah Dan Undang Undang ITE Pasal 30 Terhadap Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legends”

⁴Suzzai, Imam Suzzai. *Motif Gamer Dalam Keputusan Menggunakan Jasa Joki Game Mobile Legends (Studi Kasus Pada Pelangana Akun Shadowrie Kaskus)*. Diss. Universities Bakrie, 2018.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang diatas dapat disimpulkan bahwasanya fokus aspek penelitian sebagai berikut ;

1. Bagaimana Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legends Pada Komunitas Lembu Gaming ?
2. Bagaimana Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legend Ditinjau Dari Akad Wakalah Bil Ujah ?
3. Bagaimana Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legend Ditinjau Dari UU ITE Pasal 30 ?

C. Tujuan penelitian

Tujuan dari penelitian ini di harapkan dapat menemukan jawaban dan kejelasan yang terperinci mengenai beberapa aspek pokok masalah adalah ;

1. Untuk Mengetahui Bagaimana Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legends Pada Komunitas Lembu Gaming.
2. Untuk Mengetahui Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legend Ditinjau Dari Akad Wakalah Bil Ujah
3. Untuk Mengetahui Praktik Jasa Joki Rank Mobile Legend Ditinjau Dari UU ITE Pasal 30

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan Fokus penelitian di atas yang telah di jelaskan tersebut, maka manfaat penelitian ini sebagai berikut;

1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi signifikan terhadap pengembangan ilmu hukum Islam dan hukum positif, khususnya dalam konteks jasa joki rank Mobile Legends. Dengan menganalisis praktik ini melalui perspektif hukum Islam, seperti akad ijarah, serta hukum positif terkait UU ITE dan perlindungan konsumen, penelitian ini akan memperkaya literatur akademis terkait penerapan prinsip-prinsip syariah dan regulasi hukum

dalam dunia digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang mengkaji fenomena serupa dalam dunia game online⁵

2. Praktis

Penelitian ini memberikan rekomendasi praktis bagi komunitas Lembu Gaming dan pelaku jasa joki rank lainnya untuk menjalankan kegiatan mereka sesuai dengan prinsip syariah dan regulasi hukum yang berlaku. Dengan memahami landasan hukum Islam dan hukum positif, komunitas dapat meningkatkan kesadaran terhadap aspek kehalalan jasa yang mereka tawarkan, mengurangi potensi risiko hukum, serta mengelola praktik jasa joki rank dengan cara yang lebih etis dan bertanggung jawab.

3. Sosial

Penelitian ini memiliki manfaat sosial yang penting, yaitu mendorong kesadaran masyarakat, khususnya komunitas gamer, terhadap implikasi etis dari jasa joki rank Mobile Legends. Penelitian ini membantu mengedukasi masyarakat tentang dampak sosial dan moral dari praktik tersebut, serta mengarahkan komunitas gamer untuk memahami pentingnya menjalankan aktivitas digital yang sesuai dengan nilai-nilai budaya, etika, dan hukum.

4. Bagi peneliti

Penelitian ini memberikan wawasan mendalam bagi peneliti tentang praktik jasa joki rank Mobile Legends dalam perspektif akad wakalah dan UU ITE Pasal 30. Hasil penelitian ini menjadi landasan untuk penulisan karya ilmiah dan memperkaya pengetahuan peneliti tentang fenomena dalam komunitas gamer, khususnya

⁵Ali, Mahrus. "Analisis Transaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn No 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah." *Skripsi. Tidak Diterbitkan. Jember: Iain Jember* (2020).

komunitas Lembu Gaming di Desa Kamulan, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan teori dan praktik di bidang hukum, ekonomi syariah, dan dunia digital, serta memotivasi peneliti untuk melakukan kajian lebih lanjut di masa depan.

E. Penegasan istilah

1. Penegasan istilah secara konseptual

a. Jasa Joki Mobile Legends

Jasa joki Mobile Legends merujuk pada layanan yang diberikan oleh seorang individu atau kelompok pemain, yang disebut sebagai joki.⁶ Untuk memainkan akun permainan Mobile Legends milik orang lain. Tujuan utama jasa ini adalah untuk membantu pemilik akun meningkatkan peringkat atau rank dalam permainan tersebut. Mobile Legends sendiri adalah sebuah permainan daring dengan *genre Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) yang sangat populer, khususnya di kalangan anak muda. Jasa joki umumnya dilakukan melalui kesepakatan antara pemilik akun dan joki, dengan imbalan berupa pembayaran tertentu yang telah disepakati sebelumnya. Pembayaran biasanya dilakukan menggunakan metode seperti transfer bank, dompet digital, atau voucher game. Dalam banyak kasus, pemain yang menggunakan jasa joki adalah mereka yang ingin mencapai peringkat atau prestasi tertentu tetapi tidak memiliki cukup waktu, pengalaman, atau kemampuan untuk melakukannya sendiri. Di sisi lain, joki adalah pemain yang memiliki keterampilan tinggi, pemahaman mendalam

⁶Dewi, Anita. *Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)*. Diss. Anita Dewi, 2023.

tentang strategi permainan, dan kemampuan bermain secara profesional. Mereka mampu menyelesaikan tugas dengan lebih cepat dan efisien. Komunitas Lembu Gaming di Desa Kamulan, Kecamatan Durenan, Kabupaten Trenggalek, adalah salah satu komunitas yang menyediakan jasa ini.⁷

b. Praktik Jasa Joki Rank

Praktik jasa joki rank Mobile Legends di komunitas Lembu Gaming merupakan fenomena yang berkembang di kalangan anggota komunitas tersebut. Komunitas ini terdiri dari para pemain Mobile Legends yang memiliki berbagai tujuan dalam bermain *game*, salah satunya untuk mencapai rank atau peringkat yang lebih tinggi tanpa harus menghabiskan banyak waktu atau usaha. Praktik jasa joki rank dilakukan dengan melibatkan seorang pihak yang lebih berpengalaman untuk membantu anggota lain dalam meningkatkan peringkat akun mereka. Di bagian ini nantinya menjelaskan bagaimana tahapan awal jasa joki rank Mobil Legend di komunitas Lembu Gaming.

c. Akad wakalah bil ujah

praktik jasa joki rank Mobile Legends dapat ditinjau melalui akad wakalah bil ujah, yaitu akad perwakilan yang disertai imbalan. Dalam akad ini, pemilik akun (muwakkil) memberikan kuasa kepada joki (wakil) untuk menjalankan tugas tertentu, yakni menaikkan peringkat akun game, dengan imbalan (ujrah) yang telah disepakati sebelumnya. Akad ini diperbolehkan dalam syariah selama memenuhi rukun dan syarat: adanya pihak-pihak yang berakad (muwakkil dan wakil), objek akad yang jelas dan halal (layanan peningkatan rank), serta imbalan yang diketahui

⁷ Mahrus Ali, "Analisis Tranksaksi Jasa Joki Rank Mobile Legend Melalui Sosial Media Perspektif Fatwa Dsn No 62 Dsn-Mui/Xii/2007 Tentang Ju'alah", Skripsi, Iain Jember, 2020

secara pasti. Dengan demikian, praktik joki rank dapat dianggap sah dalam hukum Islam jika dilakukan secara transparan, sukarela, serta tidak mengandung unsur penipuan atau eksploitasi. Namun, praktik ini tetap harus mempertimbangkan kehalalan konten dan tujuan dari permainan itu sendiri agar tidak menyimpang dari nilai-nilai syariah Islam.¹²

d. UU ITE Pasal 30

Praktik jasa joki rank Mobile Legends dapat dihubungkan dengan Pasal 30 Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), yang melarang setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain dengan cara apa pun. Dalam konteks ini, joki yang mengakses akun game milik orang lain tanpa izin eksplisit atau di luar kesepakatan yang sah dapat dianggap melakukan pelanggaran hukum. Oleh karena itu, penting bagi joki dan pemilik akun untuk membuat perjanjian yang sah dan jelas mengenai batas akses, durasi penggunaan, dan tujuan layanan. Jika tidak ada dasar hukum yang kuat dan terjadi penyalahgunaan akun, joki dapat dikenai sanksi pidana sesuai ketentuan Pasal 30 UU ITE. Hal ini menunjukkan pentingnya perlindungan terhadap data pribadi, keamanan akun, serta hak digital pengguna dalam transaksi berbasis elektronik..

2. Penegasan istilah secara operasional

Penegasan Penegasan operasional dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang jelas mengenai praktik jasa joki rank Mobile Legends yang dilakukan oleh komunitas Lembu Gaming, serta bagaimana praktik tersebut dianalisis dalam konteks hukum Islam dan hukum positif di Indonesia, khususnya berdasarkan akad wakalah bil ujah dan Pasal 30 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE).

Praktik jasa joki rank Mobile Legends dalam penelitian ini didefinisikan sebagai aktivitas di mana pemilik akun memberikan kuasa kepada orang lain (joki) untuk memainkan akunnya dengan tujuan menaikkan peringkat dalam permainan. Dalam pelaksanaannya, pemilik akun memberikan akses kepada joki, dan sebagai imbalannya, joki menerima bayaran sesuai kesepakatan.

Dalam perspektif hukum Islam, praktik ini dikaji menggunakan akad wakalah bil ujah, yaitu akad pemberian kuasa (wakalah) yang disertai imbalan (ujrah). Dalam hal ini, pemilik akun (muwakkil) menunjuk joki (wakil) untuk melakukan suatu tugas tertentu, yakni menaikkan peringkat permainan. Akad ini diperbolehkan selama memenuhi rukun dan syarat, yakni adanya dua pihak yang berakad, objek akad yang jelas dan halal, serta imbalan yang disepakati di awal. Praktik ini dapat dianggap sah menurut syariah jika dilakukan secara suka rela, transparan, dan tidak mengandung unsur yang diharamkan, seperti penipuan atau manipulasi.

Sementara itu, dalam hukum positif Indonesia, praktik ini dianalisis berdasarkan Pasal 30 UU ITE, yang mengatur larangan mengakses sistem elektronik milik orang lain tanpa hak. Dalam konteks jasa joki, jika akses ke akun diberikan secara sadar dan atas izin dari pemilik akun, maka tidak termasuk pelanggaran pasal tersebut. Namun, jika terjadi penyalahgunaan wewenang, pelanggaran privasi, atau pemanfaatan data tanpa persetujuan yang sah, maka joki dapat dikenai sanksi hukum. Oleh karena itu, penting untuk memastikan bahwa pemberian akses akun dilakukan secara sah, dengan kesepakatan yang jelas dan tidak melanggar hak-hak digital pemilik akun.

Fokus penelitian ini adalah pada praktik jasa joki rank dalam komunitas Lembu Gaming, dengan indikator utama berupa bentuk kerja sama antara joki dan pemilik akun,

kejelasan akad yang digunakan, dan kepatuhan terhadap prinsip hukum Islam dan ketentuan hukum positif, khususnya Pasal 30 UU ITEen.⁸

F. Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika pembahasan merupakan kerangka yang diperlukan untuk memahami dan menyusun sebuah karya tulis ilmiah. Pada sistematika ini dibagi menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Bagian Awal

Bagian ini mencakup elemen-elemen penting seperti: Halaman Sampul, Halaman Judul, Halaman Persetujuan, Kata Pengantar, Daftar Isi, Transliterasi, dan Abstrak. Setiap komponen ini memiliki fungsi untuk memberikan informasi awal yang diperlukan pembaca.

2. Bagian Utama

Bagian utama dari penelitian ini terdiri dari enam bab yang dijelaskan sebagai berikut:

1) BAB I Pendahuluan

Mencakup latar belakang yang memberikan konteks penelitian, fokus Penelitian yang menetapkan batasan topik, tujuan penelitian yang menjelaskan sasaran yang ingin dicapai, Manfaat Penelitian yang merinci kontribusi dari penelitian ini, Penegasan Istilah yang mengklarifikasi istilah-istilah yang digunakan, serta Sistematika

⁸ Akbar Maulana, Makrum Kholil Fakultas Syariah, Uin K.H. Abdurrahman Wahid Pekalongan "Implementasi Fatwa Dsn Mui No. 116/Dsn-Mui/Ix/2017 Tentang Uang Elektronik Syariah Di Kspps Bmt Bahtera Pekalongan

Pembahasan yang menjelaskan struktur keseluruhan skripsi.

2) **BAB II Landasan Teori**

Berisi tinjauan teori yang relevan, termasuk pengertian dan konsep mengenai praktik jasa joki Mobile Legends dalam tinjauan hukum islam dan hukum positif. Landasan teori ini bertujuan untuk memberikan landasan teoritis yang mendukung penelitian.⁹

3) **BAB III Metode Penelitian**

Berisi pendekatan penelitian yang digunakan, jenis penelitian (kualitatif), lokasi penelitian yang terfokus pada komunitas Lembu Gaming di Desa Kamulan, kehadiran peneliti, sumber data yang diperoleh, keabsahan temuan, serta tahapan penelitian yang dilalui untuk mengumpulkan dan menganalisis data.

4) **BAB IV Paparan Data Dan Temuan Penelitian**

menguraikan temuan dari penelitian, termasuk informasi terkait praktik jasa joki Mobile Legends. Data yang diperoleh dari wawancara dan dokumentasi juga akan disajikan di sini.

5) **BAB IV Pembahasan**

Bagian ini membahas mengenai temuan dari penelitian terkait jasa joki rank mobile legends komunitas lembu gaming

⁹ Ridho, M. M. (2009). Analisis Konsumsi Pulsa Mahasiswa Universitas Negeri Semarang Tahun 2008. In *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang

6) **BAB VI Kesimpulan dan Saran**

Bab ini menyajikan kesimpulan dari hasil penelitian yang mengintegrasikan semua temuan dan analisis yang telah dilakukan. Di akhir bab, peneliti memberikan rekomendasi berdasarkan hasil penelitian serta saran