

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital di era modern telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia hiburan dan ekonomi kreatif. Salah satu sektor yang berkembang pesat adalah industri *game online*. *Game* tidak lagi hanya dipandang sebagai sarana hiburan semata, melainkan juga telah menjadi bagian dari gaya hidup masyarakat, terutama generasi muda. Tidak hanya sebagai media hiburan, *game online* kini juga menjadi sarana untuk membangun prestasi, jaringan sosial, bahkan sumber penghasilan.⁴

Di tengah kemajuan ini, muncul berbagai bentuk aktivitas baru yang memanfaatkan potensi dalam dunia *game online*, salah satunya adalah praktik jasa joki *game*. Praktik jasa joki *game online* ini adalah di mana sebuah kelompok menyediakan dan menawarkan layanan untuk memainkan *game* atas nama orang lain dengan tujuan meningkatkan level atau prestasi dalam permainan.⁵ Fenomena ini cukup marak ditemukan di berbagai daerah, termasuk di Kabupaten Blitar, melalui keberadaan sebuah komunitas yang dikenal dengan nama Goodparisman.

⁴ Muhammad Yasir Nasution. "Tinjauan Fikih Ekonomi Terhadap Praktik Joki Game Online Player Unknown Battle Ground (Studi Kasus Di Desa Panyabungan Iii Kecamatan Panyabungan Kabupaten Mandailing Natal.)" Eksya: Jurnal Ekonomi Syariah 3.1 (2022): hal 58

⁵ Johan Arista Rapha El Masiakh & Mitha Dwi Restuti, "Analisis Perhitungan Biaya Untuk Menentukan Harga Jual Jasa Pemain Pengganti Game Online," *Perspektif Akuntansi*, vol. 7, no. 3, 2020, hlm. 255.

Praktik jasa joki *game online* dilakukan oleh orang-orang yang berpengalaman dalam bidang *game online*. Mereka adalah orang-orang yang handal dan mampu bermain *game* hingga berjam-jam, sehingga kemampuan mereka dapat digunakan untuk para pemain yang ingin bermain *game* secara instan dan butuh popularitas dalam dunia game. Kemampuannya ini tentu akan dihargai dengan bayaran yang menggiurkan sampai bisa mencapai ratusan juta rupiah per orangnya. Kebanyakan pemain handal yang menawarkan jasa joki *game online* adalah seseorang yang terbilang sudah handal dalam menyelesaikan permainan tersebut dan sering mengikuti kejuara di kampung, kota atau pun nasional pastinya banyak pemain handal memanfaatkan kemampuannya untuk mencari penghasilan dari bermain *game online* dengan cara menawarkan jasa joki *game online* kepada pemain lain.

Komunitas Goodparisman adalah kelompok penjoki *game online* yang berada di Kabupaten Blitar. Mereka secara terorganisir menawarkan jasa joki untuk berbagai jenis *game* populer seperti *Mobile Legends*, *PUBG Mobile*, dan *Free Fire*. Para anggota komunitas ini biasanya adalah individu yang telah memiliki pengalaman dan keahlian tinggi dalam bermain game, bahkan sebagian dari mereka aktif mengikuti kompetisi lokal maupun nasional. Layanan mereka dilakukan secara daring, umumnya melalui media sosial atau aplikasi pesan seperti *WhatsApp* dan *Instagram*. Proses transaksi dilakukan tanpa pertemuan fisik dan umumnya hanya berdasarkan kepercayaan serta kesepakatan informal.

Dalam pelaksanaannya, komunitas Goodparisman menyediakan format pemesanan, daftar harga, dan ketentuan tertentu yang harus disepakati oleh pengguna jasa. Setelah terjadi kesepakatan dan pembayaran, pemain profesional akan menjalankan tugasnya dengan mengakses akun *game* milik pelanggan untuk menyelesaikan target yang diminta. Meskipun kegiatan ini menunjukkan adanya unsur profesionalitas dan komersialisasi keterampilan, di sisi lain praktik ini menyimpan sejumlah potensi persoalan, terutama terkait legalitas dan keabsahan akad yang dilakukan antara penjoki dan pengguna jasa dalam perspektif hukum Islam.

Permasalahan yang sering muncul dalam praktik jasa joki ini di antaranya adalah keterlambatan waktu penyelesaian, tidak adanya kontrak tertulis, hingga pelanggaran perjanjian oleh pengguna yang tetap *login* ke dalam akun saat proses joki berlangsung. Hal-hal ini sering menyebabkan pekerjaan penjoki terganggu, performa *game* menurun, bahkan menyebabkan kegagalan dalam mencapai target, yang pada akhirnya menimbulkan konflik antara kedua belah pihak. Dalam beberapa kasus, tidak ada mekanisme penyelesaian sengketa yang jelas, karena seluruh proses hanya dilandasi kesepakatan informal secara online.

Dalam konteks hukum Islam, terutama pada kajian fiqh muamalah, praktik sewa jasa seperti ini dikenal dengan istilah akad *ijarah*. *Ijarah* merupakan salah satu bentuk transaksi muamalah yang berkaitan dengan pemanfaatan jasa atau manfaat tertentu yang diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain dengan imbalan upah. Dalam madzhab Syafi'i, akad *ijarah* memiliki

syarat dan rukun yang harus dipenuhi, seperti adanya ijab qabul, kejelasan manfaat, kejelasan upah, dan ketentuan waktu. Jika salah satu unsur ini tidak terpenuhi, maka keabsahan akad bisa dipertanyakan, dan bisa berimplikasi pada tidak sahnya transaksi secara syar'i.

إِنَّمَا الْحَيَاةُ الدُّنْيَا لَعِبٌّ وَلَهُوَ ۖ وَإِنْ تُؤْمِنُوا وَتَتَّقُوا يُؤْتِكُمْ أَجْرَكُمْ وَلَا يَسْأَلْكُمْ أَمْوَالَكُمْ ۚ ٣٦

Artinya “Sesungguhnya kehidupan dunia hanyalah permainan dan senda gurau. Dan jika kamu beriman dan bertakwa, Allah akan memberikan pahala kepadamu dan Dia tidak akan meminta harta-hartamu.”(Q.S Muhammad : 36)⁶

Dari ayat tersebut, dapat dipahami bahwa pada dasarnya manusia memang menyukai permainan, karena permainan bisa menjadi sarana hiburan dan penghilang rasa lelah dari kesibukan dan tekanan hidup sehari-hari. Islam memandang permainan sebagai sesuatu yang wajar dan dibolehkan selama tidak melalaikan kewajiban, tidak mengandung unsur haram, dan tetap dalam batas yang wajar. Hal ini juga berlaku untuk *game online*, yang kini banyak digemari berbagai kalangan karena alasan seperti hiburan, tantangan, interaksi sosial, atau bahkan sebagai sumber penghasilan.

Perlu di ketahui tidak semua jenis *game online* mendapat tempat dalam agama islam. Islam hanya memperbolehkan jenis-jenis hiburan yang di dalamnya tidak terdapat unsur- unsur yang merusak tujuan-tujuan dari syariat islam. Permainan *game online* seperti *Mobile Legends*, *PUBG mobile*, dan *Free Fire* bisa diqiyaskan dengan permainan tradisional seperti permainan catur yang sama-sama melibatkan strategi, perencanaan, dan pengambilan keputusan dalam situasi yang kompleks.

⁶ Q.S Muhammad, Ayat 36

Sebagai orang yang beragama Islam, sangat penting untuk selalu berpedoman pada kaidah-kaidah Islam dalam menjalankan aktifitas sehari-hari terutama pada aktifitas perdagangan atau sewa-menyewa. Penghasilan yang didapatkan dari aktifitas perdagangan maupun sewa-menyewa tentunya harus berasal dari hal yang halal.

Dalam hal ini materi kajian muamalah memberikan ajaran dasar tentang pemenuhan kebutuhan hidup manusia, serta hubungan hak dan tanggung jawab atas kegiatan yang dilakukan seseorang dengan orang lain atau sekelompok orang untuk memenuhi kebutuhannya masing-masing.⁷ Bentuk kegiatan dalam kajian Muamalah adalah jual beli (*bai'*) dan sewa-menyewa atau menyewakan jasa (*ijārah*). Jual beli, sewa-menyewa dan jasa mengalami perkembangan yang begitu pesat dan telah disyariatkan oleh Al-Quran, Sunnah, atau Ijma'. Menurut sebagian besar ulama, hukum asli keduanya adalah mubah atau boleh jika dilaksanakan sesuai dengan ketentuan syariat mengenai ruang lingkup Muamalah, yakni aturan-aturan yang ditinjau dari segi objek kemaslahatan sampai dengan segi kemanfaatan dari tujuan akad itu sendiri.

Oleh karena itu, akad dalam transaksi yang dilakukan juga harus diperhatikan apakah dalam pengerjaan transaksi tersebut ada pihak yang dirugikan, tidak hanya sekadar melihat kesempatan ataupun peluang bisnis yang cukup menjanjikan dan hasil yang didapatkan bukan berasal dari sesuatu yang dilarang dalam Islam.

⁷ Nasrun Haroen, *Fiqh Muamalat*, cet. 2, (Jakarta: Gaya Media Pratama, 2007), hal vii.

Penelitian ini penting dilakukan untuk memberikan gambaran secara mendalam mengenai praktik ekonomi digital yang berkembang di kalangan masyarakat muslim, khususnya di daerah seperti Kabupaten Blitar. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat dan pelaku jasa joki mengenai pentingnya menjadikan prinsip-prinsip fiqh muamalah sebagai pedoman dalam menjalankan usaha, agar setiap transaksi yang dilakukan tidak hanya sah secara hukum positif, tetapi juga sesuai dengan nilai-nilai syariat Islam.

Dengan menjadikan komunitas Goodparisman sebagai objek kajian, penelitian ini juga diharapkan mampu menghadirkan data lapangan yang sesuai mengenai bagaimana transaksi sewa jasa dijalankan dalam dunia digital, dan bagaimana bentuk tanggung jawab serta hak yang dijalankan oleh kedua belah pihak. Konteks lapangan ini menjadi sangat relevan di tengah semakin kompleksnya bentuk-bentuk muamalah modern, sehingga menuntut adanya interpretasi dan adaptasi fiqh terhadap fenomena ekonomi kontemporer dan membuat karya tulis dengan judul **“Analisis Akad Ijarah Terhadap Transaksi Jasa Joki Game Online Perspektif Fiqh Muamalah Madzhab Syafi’i (Studi Kasus Pada Komunitas Penjoki Goodparisman Kabupaten Blitar)”**

B. Fokus Penelitian

Dengan pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan, menghasilkan rumusan masalah yang ingin dibahas adalah :

1. Bagaimana tinjauan akad ijarah terhadap transaksi jasa joki *game online* pada komunitas penjoki goodparisman?
2. Bagaimana pandangan ulama' madzhab syafi'i terhadap keterlambatan waktu penyelesaian yang terjadi dalam pelaksanaan jasa joki pada komunitas penjoki goodparisman?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah penelitian yang telah di tulis, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui tinjauan akad ijarah terhadap transaksi jasa joki *game online* pada komunitas penjoki goodparisman.
2. Untuk mengetahui pandangan ulama' madzhab syafi'i terhadap keterlambatan waktu penyelesaian yang terjadi dalam pelaksanaan jasa joki pada komunitas penjoki goodparisman.

D. Manfaat Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang telah disebutkan di atas, maka manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam mendapatkan wawasan dan pengetahuan bagi pembaca serta penulis sendiri tentang transaksi dalam joki *game online* menurut perspektif fiqh

muamalah terhadap salah satu jenis akad ijarah atau sewa-menyewa serta dapat dijadikan pengembangan penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penyedia Jasa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan rekomendasi praktis bagi para penyedia jasa joki, dan komunitas pemain *game online* agar lebih mengetahui bagaimana aturan dan cara melakukan transaksi dengan menggunakan akad dan pelaksanaan sewa jasa joki yang benar dengan perspektif fiqh muamalah madzab syafi'i. Dan juga bisa menjadi bahan pertimbangan serta menambah wawasan dalam melakukan kegiatan sewa-menyewa jasa joki *game online*.

b. Bagi Penyewa Jasa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada penyewa jasa joki game online mengenai tata cara transaksi yang sesuai dengan ketentuan akad ijarah dalam fiqh muamalah madzhab Syafi'i. Dengan adanya pemahaman ini, penyewa dapat mengetahui hak dan kewajiban mereka, sehingga dapat terhindar dari praktik yang merugikan atau tidak sesuai syariat. Penelitian ini juga diharapkan dapat membantu penyewa menjadi lebih selektif dalam memilih penyedia jasa yang amanah, serta menambah wawasan mereka terkait hukum sewa-menyewa dalam Islam, khususnya dalam konteks jasa joki game online.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi awal dan bahan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai transaksi jasa dalam game online dari perspektif fiqh muamalah. Penelitian ini dapat memberikan gambaran umum mengenai penerapan akad ijarah dalam konteks digital, serta membuka ruang untuk kajian lebih lanjut terkait permasalahan hukum, etika, dan perkembangan teknologi dalam muamalah kontemporer.

E. Penegasan Istilah

1. Akad Ijarah

Ijarah secara lughawi memiliki arti upah, sewa, jasa atau imbalan. Secara istilah ijarah adalah akad pemindahan manfaat dan hak guna dari suatu barang atau jasa dalam waktu tertentu dengan adanya bayaran berupa upah (*ujroh*), tanpa diikuti adanya pemindahan kepemilikan atas barang itu sendiri.⁸ Transaksi ijarah dilandasi adanya perpindahan manfaat atau sewa. Transaksi ini dapat berubah menjadi transaksi leasing sebagai pilihan kepada penyewa untuk membeli aset tersebut pada akhir penyewaan, meski hal ini tidak selalu dibutuhkan. Dalam perbankan syariah transaksi ini dikenal dengan sewa yang diikuti dengan kepemilikan. Bank mendapatkan imbalan atas jasa sewa yang nominal harganya telah disepakati di awal.

⁸ M Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah dan Implementasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah* (Logung Pustaka: Yogyakarta, 2009), hal 179.

Dalam konteks penelitian ini, akad ijarah dipahami sebagai bentuk perjanjian sewa-menyewa antara penyewa jasa dan penyedia jasa yang terjadi dalam praktik nyata di komunitas Goodparisman Kabupaten Blitar. Peneliti mendefinisikan akad ijarah berdasarkan temuan lapangan sebagai kesepakatan antara kedua belah pihak untuk memperoleh manfaat berupa peningkatan peringkat dalam game online, dengan imbalan tertentu (ujrah) yang telah disepakati sebelumnya. Akad ini lebih sering terjadi secara lisan atau melalui media digital tanpa kontrak tertulis.

2. Jasa Joki *Game Online*

Game online adalah permainan yang dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, permainan ini seringkali menggunakan jaringan internet yang di kaitkan dengan teknologi seperti *computer* atau *smartphone*, dan dapat di mainkan secara bersama.

Sedangkan jasa joki *game online* adalah di mana sebuah kelompok menyediakan dan menawarkan layanan untuk memainkan *game* atas nama orang lain dengan tujuan meningkatkan level atau prestasi dalam permainan.⁹ Jasa joki *game online* bisa juga disebut dengan menjual *skill* atau keterampilan dalam bermain.

Jasa joki dalam penelitian ini merujuk pada aktivitas profesional yang dilakukan oleh penjoki untuk menyelesaikan misi, menaikkan

⁹ Artikel <https://kincir.com/game/mobile-game/jasa-joki-game-online-mobile-legends-SYSU7Ef45b2w/> diakses pada 23 Oktober 2024, pukul 20.24

peringkat, atau mencapai target tertentu dalam game online atas nama orang lain. Berdasarkan observasi di lapangan, aktivitas ini dilakukan dengan perjanjian tertentu yang mencakup waktu penyelesaian, harga, dan aturan teknis (seperti larangan login selama proses joki berlangsung). Jasa joki dalam penelitian ini juga diposisikan sebagai bentuk jual beli keterampilan (*skill-based service*) dalam dunia digital.

3. Fiqh muamalah

Fiqh muamalah adalah hukum yang berkaitan dengan tindakan manusia dalam persoalan keduniaan, misalnya dalam persoalan jual beli, utang-piutang, kerjasama dagang, perserikatan, kerjasama dalam penggarapan tanah, dan sewa-menyewa. Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa pengertian muamalah dalam arti sempit atau khusus yaitu semua akad yang memperbolehkan manusia saling menukar manfaat dengan cara dan aturan yang telah ditetapkan.¹⁰

Fiqh muamalah dalam penelitian ini dipakai sebagai landasan analisis terhadap praktik sewa-menyewa jasa joki. Berdasarkan kajian literatur dan konfirmasi lapangan, fiqh muamalah dimaknai sebagai seperangkat aturan Islam yang mengatur hubungan antar manusia dalam hal transaksi ekonomi, termasuk kegiatan ijarah jasa. Prinsip-prinsip fiqh muamalah digunakan untuk mengukur sejauh mana praktik jasa joki memenuhi unsur-unsur akad yang sah menurut madzhab Syafi'i.

¹⁰ Prilia Kurnia Ningsih. "*Fiqh Muamalah*." (Depok: PT. RajaGrafindo Persada, 2021), hal 10

F. Sistematik Penulisan Skripsi

Untuk mengerahui gambaran dan mempermudah dalam menyusun penelitian ini, maka dibuatlah sistematika pembahasan yang jelas. Adapun sistematika pembahasan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Mengenai pendahuluan, dalam bab ini peneliti mengemukakan latar belakang masalah, rumusan masalah yang menjadi dasar pada penelitian awal yang memuat kerangka umum pada penulisan penelitian ini, serta tujuan dan manfaat dari penelitian ini, penegasan istilah dan sistematika penulisan.

BAB II : KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisikan landasan teori dan penelaahan pustaka terkait judul penelitian. Di bab ini membahas tentang teori-teori atau kerangka teori yang menjelaskan tentang Analisis Akad Ijarah Terhadap Transaksi Jasa Joki Game Online Perspektif Fiqh Muamalah Madzhab Syafi'i.

BAB III : METODE PENELITIAN

Pada bab ini menjelaskan metode penelitian yang dipakai, diantaranya seperti: jenis metode penelitian, lokasi penelitian, kehadiran peneliti, sumberdata, teknik pengumpulan data, teknik analisis data, pengecekan keabsahan data, dan tahap tahap penelitian.

BAB IV : PAPARAN DATA DAN TEMUAN

Pada bab ini penulis memberikan pembahasan tentang analisis data yang diperoleh, paparan data yang di peroleh melalui pengamatan dan hasil wawancara serta deskripsi informasi lainnya.

BAB V : PEMBAHASAN

Pada bab ini menyajikan pembahasan tentang hasil penelitian, yaitu hasil dari rumusan masalah.

1. Bagaimana tinjauan akad ijarah terhadap transaksi jasa joki *game online* pada komunitas penjoki goodparisman?
2. Bagaimana pandangan ulama' madzhab syafi'i terhadap keterlambatan waktu penyelesaian yang terjadi dalam pelaksanaan jasa joki pada komunitas penjoki goodparisman?

BAB VI : PENUTUPAN

Pada bab ini, berisi kesimpulan atas perumusan masalah dan data-data yang telah didapatkan selama penelitian. Bab ini juga berisi saran yang ditunjukkan kepada pihak-pihak yang terlibat dalam kegiatan praktek transaksi jasa joki *game online* dan juga kepada komunitas Goodparisman agar kedepannya bisa mempraktekkan akad-akad dalam melakukan transaksi jasa joki *game online* sesuai dengan syariat islam.