

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia telah diciptakan oleh Allah Swt sebagai makhluk sosial yang artinya mereka membutuhkan satu sama lain, agar mereka saling tolong menolong, berinteraksi, dan bersosialisasi dalam hal memenuhi kebutuhan hidup masing-masing, khususnya dalam hal berinteraksi dalam hal ekonomi, baik melalui cara jual beli, sewa menyewa, bercocok tanam, atau segala sesuatu hal yang lainnya, baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan umum. Dengan cara tersebut maka kehidupan masyarakat menjadi lebih makmur dan teratur dan hubungan antara yang satu dengan yang lainnya menjadi lebih kokoh.

Jual beli adalah salah satu bentuk tukar menukar, jual beli adalah sebuah kontrak yang dibuat berdasarkan pernyataan (*ijab*) dan penerimaan (*qabul*) yang dinyatakan dengan baik dengan tulisan maupun dengan lisan, tertulis maupun tidak tertulis yang mempunyai makna yang sama. Pernyataan (*Ijab*) dapat di buat secara pribadi maupun melalui surat tertulis. Penerimaan (*Qabul*) dapat ditunda sampai selesainya transaksi.¹

Jual beli merupakan suatu aktifitas sehari-hari yang tidak dapat lepas dari berbagai macam transaksi jual beli, dimana dalam transakis jual beli terdapat beberapa macam transaksi yaitu *Ijārah* (sewa menyewa dan upah), antara sewa dan upah mempunyai perbedaan makna, sewa biasanya digunakan untuk benda, sedangkan upah digunakan untuk tenaga. Dalam bahasa arab upah dan sewa disebut *Ijārah*.

Para ulama berbeda beda mendefinisikan *Ijārah*, salah satunya yakni menurut Sayyid Sabiq bahwa *Ijārah* adalah suatu jenis akad untuk mengambil manfaat dengan jalan

¹ Muhammad Sharif Chaudhry, *Sistem Ekonomi Islam: prinsip dasar*, (Jakarta: Prenadamedia Group, 2012), 124.

penggantian. Menurut Idris Ahmad bahwa upah artinya mengambil manfaat tenaga orang lain dengan jalan memberi ganti menurut syarat-syarat tertentu.²

Dalam transaksi jual beli khususnya *Ijārah* ini pada zaman yang semakin maju dan berkembang ini (*modern*) perilaku *Ijārah* ini bukan hanya di peruntukkan untuk kegiatan yang terdapat dalam keseharian dunia nyata melainkan pada era modern ini sewa menyewa juga merambah ke dunia maya (*online*) Tak dapat dipungkiri jika kemajuan teknologi masa kini telah berkembang pesat. Hal ini dapat dibuktikan dengan banyaknya inovasi-inovasi yang telah dibuat di dunia ini. Kemajuan teknologi memang sangat penting untuk penunjang kemajuan dalam kehidupan manusia saat ini. Di banyak belahan dunia, teknologi telah membantu memperbaiki di berbagai aspek kehidupan manusia seperti dalam bidang ekonomi, pangan, komputer, komunikasi, *game* dan masih banyak lagi. *Ijārah* sering digunakan untuk berbagai macam kepentingan pribadi dan umum yang bersifat *online* seperti dalam dunia *game online* seperti saat ini khususnya dalam *game online Mobile Legend*. Adanya jual beli jasa joki disini memperlihatkan bahwasannya fenomena tentang praktik ini membawa angin segar dimana para *player game* yang menginginkan suasana bermain yang kompetitif tanpa berdasarkan usaha sendiri dapat bisa saja diraih dengan gampang hanya dengan membayar para *player* yang mempunyai *skill* mumpuni yang biasanya membuka praktik ini dalam *game mobile legend*.

Seiring berjalannya dari waktu ke waktu, nampaknya semakin banyak player dalam *game* ini khususnya *game mobile legend* membuka praktik jasa ini. Karena disamping praktik ini dapat dijadikan bisnis *online* yang gampang untuk dilakukan, juga syarat yang mudah untuk membuka jasa ini menjadi alasan utama para *player* membuka praktik jasa joki ini. Padahal pihak *game mobile legend* tidak menyarankan untuk memberi informasi akun *game* tersebut kepada orang lain karena dampak yang ditimbulkan dengan adanya

² Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2016),113-115.

transaksi yang tidak *legal* (resmi) akan dapat menyebabkan penyalahgunaan *user* akun oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Oleh karenanya jasa joki ini merupakan suatu bisnis yang mana dalam bisnis ini terdapat sebuah penghasilan yang cukup mencukupi akan tetapi dalam transaksinya masih terdapat beberapa kekurangan seperti transaksi yang tidak terlihat dan juga kesepakatan dari kedua belak pihak yang hanya didasarkan pada asas kepercayaan dengan bukti sebuah *screenshot* transaksi yang sudah disepakati oleh pihak penyedia jasa dan juga konsumen. Berdasarkan permasalahan di atas penulis tertarik untuk meneliti “**Tinjauan Hukum Islam terhadap Praktik Sewa Menyewa Jasa Joki dalam Game Online (E-Sport) Studi Kasus Game Mobile Legend**”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme sewa menyewa jasa joki dalam *Game Mobile Legend* ?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap praktik sewa menyewa jasa joki dalam *Game Mobile Legend* ?

C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui mekanisme sewa menyewa jasa joki dalam *Game Mobile Legend*
- b. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap praktik sewa menyewa jasa joki dalam *Game Mobile Legend*

2. Kegunaan Penelitian

- a. Bagi penulis untuk menambah pengetahuan dan wawasan tentang sewa menyewa jasa joki dalam *Game*
- b. Bisa memahami proses praktik sewa menyewa jasa joki dalam *Game* dalam tinjauan hukum Islam

- c. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi rujukan bagi peneliti berikutnya dalam masalah sewa menyewa jasa joki dalam *Game*
- d. Diharapkan bermanfaat dan berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan.

D. Kajian Pustaka

1. Skripsi Agnes Fitryanica “ Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Terhadap Pelaku Perjokian Pembuatan Karya Ilmiah di Perguruan Tinggi Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta.³

Dalam penelitian ini menjelaskan tentang penjatuhan sanksi pidana kepada pelaku pelanggaran yang dihasilkan oleh joki karya ilmiah dan dalam kajian tinjauan hukum islam bahwasannya akad yang digunakan didalam perjokian ilmiah ini adalah akad Ijarah.

2. Skripsi Raden Muhammad Satria Putra “ Perkembangan *E-sport* di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya terhadap Masyarakat di Indonesia “ Universitas Katholik Parahyangan Bandung 2017.⁴

Dalam Penelitian ini menjelaskan tentang gambaran perkembangan *E-sport* di mata dunia yang sudah mengalami banyak kemajuan sejak pertama kali kemunculannya hingga saat ini masih di pandang sebelah mata oleh sebagian masyarakat didunia khususnya di Indonesia.

³ Agnes Fitryanica, “*Tinjauan Yuridis Tindak Pidana Terhadap Pelaku Perjokian Pembuatan Karya Ilmiah di Perguruan Tinggi Menurut Hukum Positif dan Hukum Islam*” Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2018.

⁴ Raden Muhammad Satria Putra, “ *Perkembangan E-sport di Mata Internasional dan Pengakuan serta Pengaruhnya terhadap Masyarakat di Indonesia* “ Universitas Katholik Parahyangan Bandung, 2017.

3. Skripsi Muhammad Iqbal Febri Ramadani “Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)” Universitas Muhammadiyah Surakarta 2018.⁵

Dalam penelitian ini menjelaskan tentang Dampak yang terjadi kepada seorang *gamer* dalam permainan *online*. Skripsi ini menguraikan tentang penjelasan penarikan diri dalam *game online* yang salah satunya *game online* tersebut adalah *Mobile Legend*. Penulis menekankan kepada karakter seorang *gamer* pada permainan *online* yang menarik diri dalam kehidupan sosial seperti menciptakan batas-batas antar individu, karena tidak ingin diganggu atau tidak merasa nyaman dan lebih memilih untuk menyendiri.

E. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembaca dalam pembahasan skripsi ini peneliti menyusun sistematika sebagai berikut:

BAB I (Pendahuluan): berisi pendahuluan sebagai pengantar skripsi ini secara keseluruhan. Terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, kajian pustaka dan sistematika pembahasan.

BAB II (Landasan Teori): berisi penjelasan tentang teori-teori yang digunakan dalam penelitian, yang bertujuan sebagai landasan pembahasan dan pemecahan masalah yang berkaitan dengan permasalahan tinjauan hukum Islam terhadap praktik sewa menyewa jasa joki dalam game mobile legend.

BAB III (Metode Penelitian): bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, bahan dalam sebuah penyusunan skripsi yang meliputi jenis penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data dan analisis data.

⁵ Muhammad Iqbal Febri Ramadani “Penarikan Diri Dalam *Game Online* (Studi Deskriptif Kualitatif *Withdrawal Gamer Mobile Legends* Mahasiswa Ilmu Komunikasi UMS 2014)” Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2018.

BAB IV (Hasil Penelitian): dalam bab ini penulis akan memaparkan hasil penelitian dan menganalisis tentang bagaimana sewa menyewa jasa joki dalam game mobile legend dalam hukum Islam.

BAB V (Penutup): bab ini berisi tentang kesimpulan yang meliputi kesimpulan dan hasil penelitian serta diakhiri dengan saran-saran penulis.