

**ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP WANPRESTASI PADA
SEWA JOKI *GAME MOBILE LEGEND***

SKRIPSI

Oleh :

Hasti Nurchasanah

NIM. C92215109



**Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Prodi Hukum Ekonomi Syariah
Surabaya
2019**

**ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP WANPRESTASI PADA
SEWA JOKI *GAME MOBILE LEGEND***

SKRIPSI

Diajukan kepada

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
dalam Menyelesaikan Program Sarjana Strata Satu Program Studi Hukum
Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum

Oleh

Hasti Nurchasanah
NIM. C92215109

Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Fakultas Syariah dan Hukum
Jurusan Hukum Perdata Islam
Program Studi Hukum Ekonomi Syariah
Surabaya
2019

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hasti Nurchasanah

NIM : C92215109

Fakultas/Jurusan/Prodi : Syariah dan Hukum/ Hukum Perdata Islam/Hukum
Ekonomi Syariah (Muamalah)

Judul Skripsi : Analisis Hukum Islam Terhadap Wanprestasi Pada
Sewa Joki *Game Mobile legend*

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya
saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya.

Surabaya, 23 Oktober 2019

Saya yang menyatakan,



Hasti Nurchasanah

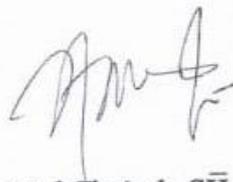
NIM. C92215109

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul “ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP WANPRESTASI PADA SEWA JOKI *GAME MOBILE LEGEND*” yang ditulis oleh Hasti Nurchasanah NIM C92215109 ini telah diperiksa dan di munaqasahkan.

Surabaya, 23 Oktober 2019

Pembimbing



Ifa Mutiatul Choiroh, SH, M.Kn.

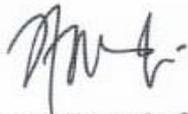
NIP : 197903312007102002

PENGESAHAN

Skripsi yang ditulis oleh Hasti Nurchasanah NIM. C92215109 ini telah dipertahankan di depan sidang Munaqasah Skripsi Fakultas Syariah dan Hukum UIN sunan Ampel Surabaya pada hari Rabu, tanggal 27 November 2019 dan dapat diterima sebagai salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program sarjana strata satu dalam Ilmu Syariah dan Hukum.

Majelis Munaqasah Skripsi

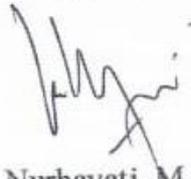
Penguji I,



Ifa Mutiatul Choiroh, S.H, M.kn

NIP. 197903312007102002

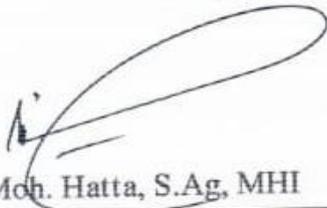
Penguji II,



Dra. Hj. Nurhayati, M.Ag

NIP.196806271992032001

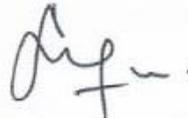
Penguji III,



Mch. Hatta, S.Ag, MHI

NIP. 197110262007011012

Penguji IV,



Novi Sopwan, M.Si

NIP. 198411212018011002

Surabaya, 04 Desember 2019

Menegaskan,

Fakultas Syariah dan Hukum
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel
Dekan,



Dr. H Masruhan, M.Ag.

NIP.195904041988031003



KEMENTRIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax. 031-8413300 E-mail: perpus@uinsby.ac.id

LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Hasti Nurhasanah
NIM : C92215109
Fakultas/Jurusan : Syariah dan Hukum/Hukum Perdata Islam
E-mail : hastiknurhasanah24@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah:

Skripsi Tesis Disertasi Lain-lain(.....)

Yang berjudul:

**ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP WANPRESTASI PADA SEWA JOKI
GAME MOBILE LEGEND**

Beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikan, dan menampilkan/mempublikasikan di internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan/atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 23 Desember 2019

Penulis

HASTI NURHASANAH

video, membuat foto yang lebih menarik, dan juga *Game* seperti *hago*, *Lords mobile*, *clash of clans*, *Line lets get rich*, *Mobile legend*, dan *PUBG Mobile*. Peneliti melakukan penelitian pada *Game* yang akhir-akhir ini banyak sekali diminati oleh kalangan masyarakat, yaitu *mobile legend*. *Game* ini merupakan *game* yang bergenre *MOBA (Multiplayer Online Battle Arena)*.

Semua kalangan baik anak-anak, pelajar, remaja sampai dengan dari kalangan dewasa tentu mereka tidak asing lagi dengan *game mobile legend*. *Game* yang dirilis ditahun 2017 ini langsung banyak menarik perhatian para pemain *game handphone* di Indonesia karena sejak awal perilisannya, jutaan orang yang telah yang mengunduh. Hal ini terjadi dikarenakan orang-orang di Indonesia banyak yang memiliki ponsel dan *game* ini juga sangat cocok dimainkan dimanapun dan kapanpun. Pada tahun 2018 *game* ini banyak mengalami perkembangan dan menghasilkan beberapa peluang bisnis diantaranya *youtuber gaming*, jual beli *diamond mobile legend*. sampai dengan joki (jasa) *rank* (ranking atau level seseorang) *mobile legend*. Hal-hal tersebut dapat terjadi karena pasar yang sangat besar oleh orang-orang di Indonesia. Pada akhir-akhir ini mulai banyak kompetisi yang diadakan oleh *game* ini yang resmi maupun tidak. Pemain yang telah mencapai *rank* (level) yang tertinggi dengan mudah dapat mengikuti kompetisi yang lebih resmi. Di Tahun 2019 ini *mobile legend* mengadakan sebuah ajang kompetisi Piala Presiden yang bekerja sama dengan KEMENPORA. Dari sinilah kita bisa liat

bahwasanya permainan ini mulai dipandang di dunia *E-sport (Electronic sport)* di Indonesia. Jadi memainkan *game* ini mempunyai jenjang yang jelas di Indonesia sekarang.

Praktiknya pada *game* MOBA ini adalah dimana masing-masing tim ada lima pemain yang masing-masing mengendalikan *hero*. *game* ini dimainkan dengan cara mengontrol salah satu karakter yang disebut *hero*, dari daftar *hero* yang sudah dimiliki. Kerjasama tim menjadi kunci di permainan ini. Setiap *hero* juga memiliki *skill* yang berbeda satu dengan yang lainnya, karena itu memahami karakter dari *hero* yang digunakan menjadi hal yang sangat dasar.

Kesulitan dari game tersebut adalah pada pencapaian *rank* (level) dan awal bermain dalam game tersebut, maka disini munculah adanya sebuah bisnis sewa joki (jasa) permainan yang bertugas untuk memainkan akun milik orang lain agar akun sipenyewa dapat naik pada *rank* (level) ataupun *skin hero* dengan mudah dan cepat. Dengan melalui perjanjian yang dibuat secara tidak tertulis antara joki dan sipenyewa, kemudian pihak sipenyewa memenuhi atau membayar kepada pihak sewa joki (jasa) sesuai dengan jangka waktu dan harga yang telah disepakati. Kemudian munculah salah satu adanya wanprestasi dalam transaksi tersebut diantaranya dengan tidak terselesaikan permainan dengan waktu yang sudah disepakati dimana awalnya harus menyelesaikan permainan dengan jangka waktu seminggu tetapi dari pihak yang menyewakan tidak menyelesaikannya, dan tidak memenuhi

tidak ada atau hanya sebagai kepuasan sesaat. Dari sini hukum jual beli benda maya dalam permainan *game online* hukumnya tidak boleh. Karena tidak sesuai dengan rukun maupun syarat-syarat yang harus ada dalam setiap transaksi jual beli menurut hukum Islam, maupun cara bertransaksi yang dibenarkan menurut hukum Islam. Penelitian tersebut dengan yang diteliti oleh peneliti adalah sama-sama membahas mengenai permainan dalam *game online*. Sedangkan perbedaan terletak pada penelitian yaitu mengenai wanprestasi pada sewa joki *game mobile legend*.

Ketiga, penelitian yang ditulis oleh Yasinta Devi (2010), Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, dengan judul “ Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Pada Game online Jenis *World of Warcraft* (WOW)”⁹ Analisis hukum Islam ini dinyatakan tidak sah, karena barang yang diperjualbelikan merupakan barang haram yang didapat dari hasil perjudian. meskipun rukun dan syarat dalam jual beli terpenuhi akan tetapi keabsahan akibat barang tersebut bukan barang yang diperbolehkan. Persamaan penelitian diatas dengan penelitian yang diteliti oleh peneliti adalah sama-sama membahas *game online* . Sedangkan perbedaan terletak pada objek penelitian yaitu diatas menerangkan game online dengan mata uang USD yang kemudian ditukar dengan rupiah sedangkan peneliti menjelaskan mengenai wanprestasi pada sewa joki *game mobile legend*.

⁹ Devi Yasinta, *Analisis Hukum Islam Tentang Jual Beli Pada Game online Jenis World of Warcraft (WOW)*, (Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Ampel, 2010)

itu tergantung pada individu atau masing-masing. Jika individu tersebut bisa menahan keinginannya untuk tidak terlalu memaksa masuk dalam dunia tersebut, semuanya juga akan baik-baik saja. Bagi *gamer* yang dapat mengendalikan keinginannya dapat dipastikan mereka juga tidak terlalu terpengaruh akan efek kecanduan yang diciptakan oleh *mobile legend*.

Dari penjelasan diatas, terlihat kurangnya memperhatikan adanya kesadaran dalam diri mereka akan pentingnya mengutamakan pendidikan terlebih dahulu daripada bermain *game* baik dari kalangan pelajar maupun mahasiswa. Karena bagaimanapun juga kecanduan akan *game* ini sebenarnya lebih banyak berdampak negatif dari pada positifnya, sebab jika terlalu fokus akan menyebabkan mereka lupa lingkungan sekitar dan melupakan hal yang harus diutamakan terlebih dahulu. Sebenarnya hal ini sedikit mengecewakan, karena pada saat mereka merasa dimudahkan dengan teknologi disisi lain mereka juga menjadi sangat bergantung.

2. Dampak Positif

Kegemaran seseorang menjadi *gamer* sejati memang tidak terjadi begitu saja. Butuh beberapa waktu yang cukup lama agar seseorang bisa mencintai game kesukaannya. Namun para *gamer mobile legend* rata-rata tidak membutuhkan waktu yang lama untuk mencintai *game* tersebut. Karena disamping merupakan sarana untuk menghilangkan penat yang membebani. *Mobile legend* sendiri memang mempunyai daya tarik tersendiri yang menyenangkan seperti halnya membuat malas untuk beralih

seseorang memerlukan jasa orang lain untuk menyelesaikan urusan-urusannya. Salah satunya dengan menggunakan adanya joki (jasa) yang akan memainkan akun milik orang lain sehingga mencapai *tier* (peringkat) tertinggi sesuai dengan apa yang disepakati antara penyewa dan yang menyewakan jasa tersebut. Penentuan tarif jasa yang bervariasi sesuai dengan urutan *tier* (peringkat) yang tersedia mulai dengan *Warrior, Master, Grand Master, Epic, Legend*, sampai dengan *Mythic*. Semakin tinggi *tier* atau peringkat yang telah diinginkan pembeli maka besar juga yang ditawarkan.

Para joki biasanya menawarkan jasa melalui media online. Jika ada pihak yang berminat, maka bisa langsung menghubungi joki tersebut. Proses transaksi diawali dengan menanyakan harga atas jasa yang akan dilakukan. Setelah mengetahui harga atas jasa tersebut, maka kedua belah pihak melakukan tawar-menawar. Jika harga sudah disepakati maka ditentukan jangka waktu penyelesaian pekerjaan. Apabila harga yang sudah disepakati oleh kedua belah pihak, dan peringkat atau *diamond* yang hendak dicapai maka pihak pengguna jasa bisa melakukan pembayaran melalui transfer *bank* atau dengan melalui pengisian pulsa.

Pada bab sebelumnya dijelaskan pertama, bahwa wanprestasi pada sewa joki (jasa) tersebut dimana Budi (joki) dan Yudistira menghubungi Budi untuk melakukan kenaikan pada peringkatnya setelah itu telah disepakati harga dan jangka waktu yang harus ditentukan dengan waktu tiga hari tetapi dalam kenyataannya setelah melewati jangka waktu ternyata

pekerjaan tersebut belum diselesaikan oleh Budi, bahkan Budi malah mengalihkan pekerjaan tersebut pada pihak lain tanpa adanya konfirmasi terlebih dahulu kepada Yudistira. Disisi lain Budi sudah menerima uang yang sudah ditransfer oleh pihak pelanggannya, dan ternyata Budi tidak menepati janji yang sudah di tentukan kepada Yudistira yaitu menyelesaikan perjanjian sesuai dengan jangka waktu dan pekerjaan yang telah disepakati.

Kedua, pada wanprestasi joki yang bernama Iqbal. Dia melakukan kesepakatan untuk melakukan kenaikan *level* pada akun penyewanya yang bernama Agus. Setelah disepakati bahwa Iqbal harus menyelesaikan dalam jangka waktu seminggu. Pada saat Iqbal memainkan akun Agus, dia pun mengetahui bahwa didalam akun milik Agus tersebut telah terdapat *skin* yang sudah mencapai diatas rata-rata dan pada akhirnya Iqbalpun menjual akun Agus tersebut pada pihak lain. Sedangkan pihak Agus sudah membayar separuh harga dari harga yang telah disepakati dan sudah mentransfer uang tersebut.

Ketiga, pada wanprestasi ini adalah joki yang bernama Doni. Melakukan kesepakatan antara Doni dan pihak pelanggannya yang bernama Arif. Dimana Arif meminta kepada Doni, agar Doni meningkatkan *tier* pada akun Arif. Tetapi kemudian Doni malah menggunakan salah satu *diamond* pada akun Arif tanpa sepengetahuan dari penyewanya. Bahkan, Doni menggunakan *diamond* tersebut untuk dijual kepada pihak atau pelanggan lain tanpa sepengetahuan Arif. Setelah mengambil *diamond* tersebut, Doni

dia sepakati, bahkan Budi juga tidak melaksanakan sama sekali tetapi Budi sudah dibayar oleh penyewanya. Berdasarkan Pasal 36 KHES maka perbuatan Budi ini dianggap melakukan wanprestasi karena sesuai dengan Pasal 36 memenuhi dalam poin pertama.

Transaksi antara Iqbal dengan Agus, dimana Iqbal tidak melaksanakan kewajibannya dengan dia tidak menyelesaikan dengan apa yang sudah dijanjikan. Maka wanprestasi ini Iqbal dengan mengambil akun milik pihak yang menyewa, Meskipun dari pihak yang menyewa sudah membayar setengah harga yang ditentukan. Dilihat dari Pasal 36 KHES yang sudah dijelaskan diatas maka perbuatan Iqbal ini telah melakukan wanprestasinya karena sesuai dalam poin kedua.

Untuk kasus yang ketiga transaksi antara Doni dengan Arif, dimana Doni tidak melaksanakan kewajibannya dia tidak menyelesaikan apa yang sudah dijanjikan padahal sudah menerima pembayaran. Wanprestasi yang dilakukan ini Doni mengetahui bahwa *diamond* yang terdapat ada akun Arif tersebut cukup banyak setelah itu Doni pun menjual *diamond* milik pihak Arif tanpa izin. Dilihat dalam Pasal 36 KHES yang sudah dijelaskan diatas bahwa Doni telah melakukan wanprestasi karena sesuai dengan poin keempat. Sebab Doni menjual meskipun akun milik yang menyewakan telah diberikan.

