

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Covid-19 membawa dampak perubahan dan perkembangan teknologi yang begitu masif. Dampak pandemi ini ternyata tidak hanya dirasakan dalam aspek kesehatan semata. Dalam perkembangannya, covid-19 ternyata membawa akselerasi atau percepatan perkembangan teknologi yang begitu masif. Bukti nyatanya diantaranya adalah semakin tingginya penggunaan teknologi (terutama internet) untuk keperluan komunikasi, keperluan belanja, dan keperluan hiburan.²

Menurut catatan katadata, dengan mengambil data dari Badan Pusat Statistik, sebanyak 78,18 rumah tangga Indonesia menggunakan internet pada Tahun 2020, atau awal pandemi. Jumlah tersebut meningkat 4,43 poin dibandingkan pada tahun sebelumnya yang sebesar 73,75%. Selain internet, sebanyak 18,83% rumah tangga di Indonesia memiliki minimal satu komputer, yang terdiri dari komputer PC, laptop, atau tablet. Jumlah tersebut juga meningkat, meskipun tipis dari tahun sebelumnya yang sebesar 18,78%. Peningkatan ini nampaknya direspon juga oleh pemerintah sehingga BPS melaporkan terciptanya pembangunan teknologi informasi yang meliputi perbaikan akses dan infrastruktur (naik 2,53%), serta perbaikan keahlian di bidang teknologi informasi (naik 1,37%).³

² Utami Maulida, "Marketplace Shopee Sebagai Alternatif Mengembangkan Ekonomi Kreatif Di Masa Pasca Pandemi Covid-19," *Madani Syariah* 5, no. 1 (2022): 33–42.

³ Dwi Hadya Jayani, "Penetrasi Internet Indonesia Meningkat Saat Pandemi Covid-19," *Databooks Katadata*, 2021, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2021/10/06/penetrasi-internet-indonesia-meningkat-saat-pandemi-covid-19>.

Peningkatan ini tidak terkecuali terjadi juga pada industri game. Menurut catatan CNN Indonesia, pengguna video game meningkat 20 juta pengguna pada Maret 2020. Catatan ini juga menunjukkan jika pengguna video game meningkat hingga 75 persen pada saat jam sibuk (jam kerja atau jam sekolah). Masih dalam laporan yang sama, waktu yang dihabiskan seseorang untuk bermain game juga meningkat tajam. Kenaikan ini mencapai 41 persen di Tahun 2020.⁴

Kenaikan ini tidak mengagetkan, karena pada saat itu banyak sekali pekerjaan dan sekolah yang dilakukan dari rumah. Semua orang pun harus bekerja maupun sekolah dari rumah. Dengan semakin banyak menghabiskan waktu di dalam rumah, maka semakin banyak pula kebutuhan hiburan untuk dilakukan. Maka, bermain game menjadi salah satu alternatif hiburan yang bisa dipilih oleh masyarakat. Game online pun berkembang menjadi tidak hanya dimainkan oleh anak-anak. Namun juga remaja, dewasa, dan bahkan orang tua. Berdasarkan survey *We Are Social*, sebagaimana dikutip oleh katadata, Indonesia menjadi negara dengan jumlah pemain video game terbanyak ketiga di dunia. Laporan tersebut mencatat ada 94,5% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia yang memainkan video game per Januari 2022.⁵

⁴ “Pengguna Gim Online Meningkat 75 Persen Kala Corona,” accessed December 17, 2022, <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20200331163816-185-488789/pengguna-gim-online-meningkat-75-persen-kala-corona>.

⁵ Vika Azkiya Dihni, “Jumlah Gamers Indonesia Terbanyak Ketiga Di Dunia,” February 2022, <https://databoks.katadata.co.id/datapublish/2022/02/16/jumlah-gamers-indonesia-terbanyak-ketiga-di-dunia>.

Dari seluruh *game online* yang dimainkan, *Free Fire* menempati peringkat pertama game yang paling banyak dimainkan di Tahun 2021. Di posisi kedua adalah game Higgs Domino Island, dan di posisi ketiga adalah game *Mobile Legend*.⁶ Begitu cepatnya perkembangan industri game ini, disebabkan juga terus menurunnya kondisi perekonomian seluruh negara akibat dampak covid-19. Menurut proyeksi IMF, selama Tahun 2020, akan terjadi resesi di sejumlah negara. Dan memang proyeksi ini benar adanya. Korea Selatan misalnya, mengalami resesi dengan pertumbuhan ekonomi -1,9%. Singapura bahkan lebih parah, karena mengalami -3,5% pertumbuhan ekonomi.⁷ Negara-negara lain bahkan lebih parah. Amerika Serikat misalnya. Pertumbuhannya mencapai -8%, Jepang -5,8 persen, Inggris -10,2 persen, Jerman -7,8 persen, Prancis -12,5%, Italia dan Spanyol -12,8 persen.⁸ Dampak dari melambatnya perekonomian dunia ini membuat lesunya juga perdagangan global. Akibatnya, banyak perusahaan-perusahaan besar yang melakukan efisiensi dengan memecat karyawan-karyawannya.

Menurut catatan Tempo, banyak sekali perusahaan internasional yang memecat karyawannya di masa pandemi. Amazon misalnya. Perusahaan besar teknologi di bidang perdagangan ini memecat 18.000 staff nya. Alphabet, perusahaan induk yang menaungi Facebook memecat 200 karyawannya. Microsoft, memecat 5 persen

⁶ Niken Aninsi, "Game Nomor 1 Di Indonesia Dengan Pengunduh Terbanyak Di PlayStore - Teknologi Katadata.Co.Id," October 2021, <https://katadata.co.id/safrezi/digital/61571f8cc46f2/game-nomor-1-di-indonesia-dengan-pengunduh-terbanyak-di-playstore>.

⁷ Dewi Middia Martanti et al., "Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Tenaga Kerja Formal Di Indonesia," *Populasi* 28, no. 2 (2021): 52–69.

⁸ Bambang Arianto, "Dampak Pandemi COVID-19 Terhadap Perekonomian Dunia," *Jurnal Ekonomi Perjuangan* 2, no. 2 (2020): 106–26.

karyawannya. Meskipun hanya 5 persen, ternyata jumlahnya mencapai 10.000 karyawan.⁹ Dalam konteks Indonesia, banyak juga perusahaan besar teknologi yang memecat karyawannya. Zenius misalnya, memecat 200 karyawan di Tahun 2022. Indosat memecat 300 karyawan, sedangkan Perusahaan TokoCrypto memecat 45 karyawannya, atau total 45 persen dari seluruh jumlah karyawan.¹⁰

Dengan semakin banyaknya karyawan perusahaan teknologi yang dirumahkan, maka karyawan ini juga harus mencari alternatif penghasilan setelah dipecat. Salah satunya, yang paling cepat bisa dilakukan adalah dengan Joki *Game Online*. Menjadi seorang Joki *Game Online* seakan menjadi hal yang cepat dilakukan, mengingat permintaan untuk terus bermain game juga bertambah. Seperti telah dijelaskan sebelumnya, bahwa pasar game online terus berkembang. Maka, kebutuhan untuk menjadi semakin hebat di bidang game online ini juga menjadi prioritas para *gamers*. Guna menjadi hebat dalam permainan game, maka dibutuhkan *rank* yang tinggi pula. Sehingga, kemungkinan untuk mendapatkan Armor, mendapatkan baju yang bagus, alat-alat perang, juga semakin besar.

Kondisi ini, mengakibatkan semakin banyaknya pekerjaan unuk menjadi joki game online. Tidak terkecuali untuk game Higgs Domino Island. *Game* ini menarik peminat, karena dengan *Game* ini para pemilik akun bisa mengumpulkan sebuah *Chip*, *Chip* ini nantinya bisa digunakan untuk bermain game. dan dapat juga

⁹ Andika Dwi, “Terbaru, Ini 9 Perusahaan Teknologi Dunia Yang PHK Karyawan Di 2023 - Bisnis Tempo.Co,” accessed January 30, 2023, https://bisnis.tempo.co/read/1681750/terbaru-ini-9-perusahaan-teknologi-dunia-yang-phk-karyawan-di-2023?page_num=2.

¹⁰ Caroline Saskia, “19 Perusahaan Teknologi Indonesia Yang Lakukan PHK Massal Sepanjang 2022,” 2022, <https://tekno.kompas.com/read/2022/12/28/10000047/19-perusahaan-teknologi-indonesia-yang-lakukan-phk-massal-sepanjang-2022?page=all>.

ditransformasi menjadi uang nyata dengan cara di jual kepada pihak yang membutuhkan. Namun mengumpulkan *Chip* ini tidaklah mudah bagi pemain pemula, bahkan tidak jarang para pemain pemula game Higgs Domino Island ini menggunakan Joki Game supaya akunya itu mudah untuk mendapatkan *Chip*.

Semakin tingginya permintaan joki *game online* Higgs Dominos Island ini sesungguhnya membuat perputaran ekonomi semakin cepat. Banyak sekali uang yang dihasilkan dari “pekerjaan” baru ini. Namun di sisi yang lain, dari perspektif hukum, hukum pidana terutama, joki *game online* Higgs Dominos Island seharusnya tidak dapat dikategorikan sebagai suatu bentuk penipuan. Dalam pasal penipuan, Pasal 378, unsur penipuan harus memenuhi tindakan perbuatan melawan hukum. Padahal, dalam kegiatan joki *game online* Higgs Dominos Island, antara pemberi mandat (pemilik akun) dengan pelaksana mandat (joki) didasarkan pada kegiatan suka sama suka. Keduanya berkehendak untuk melakukan hal tersebut. Hal ini membuktikan, tidak ada unsur penipuan dan perbuatan melawan hukum dalam transaksi ini. Tidak ada hukum manapun (baik hukum nasional maupun hukum agama) yang melarang main game. Apalagi, melarang seseorang untuk naik level pada *game online* Higgs Dominos Island. Proses naik level ini boleh dilakukan dengan cara apapun, termasuk menggunakan joki.

Berbeda misalnya dengan joki skripsi atau joki ujian. Hal ini jelas dilakukan dalam rangka untuk melakukan suatu perbuatan yang melawan hukum, dengan maksud menguntungkan diri sendiri. Padahal, jelas-jelas di dalam sistem hukum nasional, tidak memperbolehkan seseorang yang tidak berhak, melaksanakan ujian. Apalagi

melaksanakan ujian atau mengerjakan skripsi, untuk orang lain. Hal ini jelas-jelas melanggar etika maupun melanggar hukum itu sendiri.

Di sisi yang lain, joki *game online* Higgs Dominos Island ini juga memberikan kemanfaatan bagi perekonomian masyarakat. Joki *game online* Higgs Dominos Island juga terbukti dilakukan, bahkan oleh orang islam sendiri, sebagai agama dengan pemeluk terbesar. Di satu sisi joki itu dilarang karena termasuk perbuatan kecurangan. Namun untuk joki *game online*, seharusnya tidak dilarang karena memang tidak ada aturan hukum manapun yang dilanggar karena *game online* itu hukumnya Mubah. Ditambah, transaksi ini dilaksanakan oleh orang Islam, dan juga memberikan keuntungan bagi pelaksana transaksinya

Persoalannya, dalam *game* Higgs Domino Island ini, game yang dimainkan rata-rata adalah *game* perjudian. *Game* yang mengandalkan bukan hanya skill pemain, namun juga keberuntungan. Sebut saja misalnya Ludo, Domino, Solitaire, Permainan Kartu 41, Dam, dan lain sebagainya. Setiap kali menang dalam permainan, maka pemenang akan mendapat tambahan *Chip* dan yang kalah akan kehilangan *Chip*. Jika *Chip* yang dikumpulkan oleh setiap pemain ternyata dapat dialihkan dalam bentuk uang nyata, maka dapat dikatakan bahwa game ini sebenarnya adalah perjudian. Fakta menarik ini, dilengkapi dengan kenyataan bahwa ada orang yang bersedia menjadi joki untuk bermain mewakili pemilik akun yang sebenarnya. sebenarnya Higgs Domino Island itu awalnya adalah permainan biasa yang cara mainnya menggunakan *Chip* dan itu gratis setiap awal login ke Game tersebut, namun oleh

para pemainnya dilakukan sebuah transaksi yang membuat game ini menjadi perjudian.

Komunitas Gahwa Pro sendiri merupakan salah satu komunitas joki online di Kabupaten Kediri. Komunitas ini berdiri sejak Tahun 2019, dan sekarang memiliki 5 orang anggota Pro Player. Untuk Game Higgs Dominos Island Komunitas ini berdasarkan wawancara awal, komunitas ini menghasilkan omzet 3 – 5 juta per bulan yang mana sejak 2020 sampai sekarang Komunitas ini melayani konsumen sebanyak ±15 akun dan bisa lebih per bulanya. Selain itu, Gahwa Pro juga merupakan kumpulan anak-anak muda yang memang hobby terhadap permainan game online. Selain hobi, komunitas ini berisi anak-anak muda yang juga memang berniat mencari uang dari hobby yang dijalannya. Sehingga, kelima orang ini sepakat untuk membuat satu komunitas joki game online dan memang difokuskan untuk mencari uang.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian berjudul **JASA JOKI GAME ONLINE HIGGS DOMINO ISLAND BERDASARKAN PERSPEKTIF HUKUM ISLAM (Studi Pada Komunitas Gahwa Pro Di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri).**

B. Fokus Penelitian

1. Bagaimana praktik Jasa Joki *Game Online* Higgs Domino Island di Komunitas Gahwa Pro di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana Praktik Jasa Joki *Game Online* Higgs Domino Island Berdasarkan Perspektif Hukum Islam pada Komunitas Gahwa Pro di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri?

C. Tujuan Penelitian

Melihat pada fokus penelitian di atas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan mengidentifikasi praktik Jasa Joki *Game Online* Higgs Domino Island di Komunitas Gahwa Pro di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri?
2. Bagaimana Praktik Jasa Joki *Game Online* Higgs Domino Island Berdasarkan Perspektif Hukum Islam pada Komunitas Gahwa Pro di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri

D. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini berguna sebagai:

- a. Untuk mengetahui perspektif hukum islam atas praktek jasa joki *game online*
- b. Untuk mengetahui dan mengidentifikasi halal atau tidaknya praktek jasa joki online game Higgs Domino Island

2. Secara Praktis

Secara praktis, kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan jasa joki *game online* Higgs Domino Island pada komunitas Gahwa Pro di Desa Sukoanyar Kecamatan Mojo Kabupaten Kediri

- b. Untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat tentang praktek jasa joki online game Higgs Domino Island

E. Telaah Pustaka/ Penelitian terdahulu

Berdasarkan kajian yang telah penulis lakukan terhadap kepustakaan atau karya ilmiah lainnya, maka penulis dapat membandingkan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya, yakni sebagai berikut:

1. Nasruddin Khalil Harahap, Jurnal, 2021, “Dampak Higgs Domino Island dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum)”.¹¹ **Kesimpulan dari penelitian:** Higgs domino Island merupakan game online dengan indeks pengguna tertinggi saat ini. Banyaknya peristiwa hukum yang timbul akibat penggunaan game online ini, seperti penipuan saat proses transaksi antar pengguna/pemain bahkan sampai melakukan pembunuhan demi bisa membeli chip menjadi alasan penting perlunya pembatasan penggunaan game online Higgs Domino Island. Perlunya peranan pemerintah untuk mengeluarkan regulasi terkait pembatasan dan pemblokiran penggunaan aplikasi game online Higgs Domino Island. **Persamaan** dengan jurnal ini adalah, sama-sama membahas mengenai game Higgs Domino Island. Sedangkan **perbedaannya**, terletak pada jurnal ini yang tidak membahas mengenai boleh atau tidaknya dilakukan joki atas game online. Jurnal ini hanya menjelaskan teori-teori yang ada, tanpa dikaitkan dengan boleh atau tidaknya dilakukan jasa joki online. Perbedaan berikutnya adalah terletak pada isi yang

¹¹ Nasruddin Khalil Harahap, “Dampak Higgs Domino Island Dalam Masyarakat (Kajian Dengan Perspektif Sosiologi Hukum),” *Tazkir : Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial Dan Keislaman* 7, no. 2 (2021): 257–76, <https://doi.org/10.24952/tazkir.v7i2.4739>.

diteliti. Jurnal ini membahas tentang Dampak Game pada Masyarakat. Bukan membahas komunitas joki online.

2. Mahmud Fauzi, Jurnal, 2022, “Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam”¹². Kesimpulan dari penelitian: Tinjauan hukum pidana islam menjelaskan bahwa dalam game Higgs Domino Island terdapat unsur-unsur judi, unsur judi dalam hukum pidana Islam yaitu adanya permainan dan taruhan, yang menyebabkan adanya pihak yang kalah dan pihak yang menang. **Persamaan** dengan jurnal ini adalah, sama-sama membahas mengenai game Higgs Domino Island. Sedangkan **perbedaan**, terletak pada jurnal ini tidak membahas mengenai boleh atau tidaknya dilakukan joki atas game online. Jurnal ini hanya menjelaskan teori-teori hukum Higgs Domino yang ada, tanpa dikaitkan dengan boleh atau tidaknya dilakukan jasa joki game online. Perbedaan berikutnya adalah terletak pada isi yang diteliti. Jurnal ini membahas tentang Hukum Pidana Islam terhadap Game Higgs Domino. Bukan membahas mengenai joki game online.
3. Yuharnibar & Rahma Wati, Jurnal, 2022, “Game Online Higgs Domino Di Kota Banda Aceh Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam”.¹³ **Kesimpulan dari penelitian:** Dalam pelaksanaan hukum jinayat terkait perjudian game online higgs domino lembaga Satpol PP dan WH Kota Banda Aceh telah melakukan yang terbaik untuk memberantas perjudian. prosesnya akan dilakukan

¹² Mahmud Fauzi and Zul Anwar Ajim Harahap, “Higgs Domino Island Ditinjau Dari Hukum Pidana Islam,” *Jurnal El-Thawalib* 3, no. 2 (2022): 288–302, <https://doi.org/10.24952/el-thawalib.v3i2.5299>.

¹³ Yuharnibar and Rahma Wati, “Game Online Higgs Domino Di Kota Banda Aceh Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam,” *Jurnal Perundang Undangan Dan Hukum Pidana Islam* 7, no. 2 (2022): 132–46.

sesuai dengan peraturan Qanun Aceh Nomor 6 Tahun 2014 Tentang Qanun Jinayat. Unsur perjudian dalam hukum pidana Islam antara lain: Unsur Permainan/perlombaan, Unsur untung-untungan, dan Unsur taruhan. Pada game online higgs domino sudah memenuhi ketiga unsur tersebut. **Persamaan** dengan jurnal ini adalah sama-sama membahas mengenai game Higgs domino Island. Sedangkan **perbedaannya** adalah jurnal ini tidak membahas mengenai boleh atau tidaknya dilakukan joki game Higgs Domino. Jurnal ini hanya menjelaskan tentang teori hukum pidana islam atas boleh atau tidaknya Game Higgs Domino, tanpa dikaitkan dengan boleh atau tidaknya dilakukan jasa joki online. Perbedaan berikutnya adalah terletak pada isi yang diteliti, Jurnal ini membahas mengenai Praktik Game Higgs Domino yang ada di Kota Banda Aceh. Bukan membahas komunitas joki online.

4. Mila Puspita, Skripsi, 2021, “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli *Chip* Pada Game Online Higgs Domino”¹⁴. **Kesimpulan dari penelitian:** Menurut perspektif hukum Islam dalam praktik Transaksi Jual Beli Chip Game Online Higgs Domino Ijab dan qabul ini sudah jelas. Karena dengan jelas penjual menjual dengan keadaan sadar dan pembeli juga dengan sadar membeli dari apa yang di perjual belikan. Namun objek yang diperjual belikan mengandung unsur maysir. Dengan demikian jual beli Chip dilihat dari sisi syarat dan rukun menyalahi ketentuan Hukum Islam yaitu didalam jual beli Chip pada Game Online Higgs

¹⁴ Mila Puspita, “Perspektif Hukum Islam Terhadap Jual Beli Chip Pada Game Online Higgs Domino,” 2021, 1–63.

Domino mengandung unsur judi (maysir). **Persamaan** dengan skripsi ini adalah sama-sama membahas mengenai game online. Sedangkan **perbedaannya** terletak pada skripsi ini hanya membahas mengenai Praktik Jual Beli *Chip* Higgs Domino, tanpa dikaitkan dengan jasa joki game online.

5. Rista Dewi Wulandari & Raden Fatah, Skripsi, “Tinjauan Kriminologis Terhadap Penjual Dan Penadah *Chip* Perjudian Higgs Domino Island Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Di Kota Prabumulih)”.¹⁵ **Kesimpulan dari penelitian:** Perspektif Hukum Pidana Islam terhadap penjual dan penadah chip Higgs Domino Island bahwa game online Higgs Domino Island adalah haram. Ditinjau dari aspek kriminologis (faktor – faktor) penyebab terjadinya kejahatan judi online sebagai Penadah dan penjual chip Higgs Domino Island yang disebabkan oleh faktor ekonomi, faktor kebiasaan yang sulit hilang, faktor lingkungan, faktor dari individu itu sendiri dan faktor ketidaktahuan masyarakat akan hukum perjudian online. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai penjual dan penadah *Chip* Higgs Domino. Sedangkan **perbedaannya**, penelitian ini tanpa dikaitkan dengan joki game online. Perbedaan selanjutnya yaitu skripsi ini hanya menjelaskan teori-teori hukum pidana Islam yang mengerah pada jual beli pada transaksi *Chip* perjudian, tanpa dikaitkan dengan boleh atau tidaknya melakukan joki game perjudian tersebut.

¹⁵ Rista Dewi Wulandari, *Tinjauan “Kriminologis” Terhadap Penjual Dan Penadah Chip Perjudian Higgs Domino Island Dalam Perspektif Hukum Pidana Islam (Studi Kasus Di Kota Prabumulih)*, 2022.

6. Evi Rahayu, Skripsi, 2020, “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i”.¹⁶. **Kesimpulan dari penelitian:** Hukum permainan game online Aplikasi Higgs Domino Island menurut mahzab Syafi’i adalah haram karena mengandung unsur perjudian yang timbulnya untung dan rugi setiap permainan dan mendapatkan hadiah hasil dari pertaruhan tersebut. **Persamaan** dengan penelitian ini adalah, keduanya sama-sama membahas mengenai game Higgs Domino Island. Sedangkan **perbedaannya**, skripsi ini hanya menjelaskan tentang teori-teori hukum Higgs Domino yang ada pada Mahzab Syafi’i. Perbedaan berikutnya adalah Skripsi ini tidak menjelaskan boleh atau tidaknya dilakukan joki game online.

¹⁶ Evi Rahayu, “Permainan Game Online Aplikasi Higgs Domino Island Ditinjau Dari Pendapat Hukum Mahzab Syafi’i,” *Repository UIN Sumatera Utara* 4, no. September (2021): 1–74, <http://repository.umsu.ac.id/handle/123456789/15519>.