

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan yang sangat signifikan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam bidang ekonomi dan transaksi jasa. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah cara masyarakat melakukan aktivitas ekonomi, dari yang semula dilakukan secara tatap muka menjadi berbasis platform digital. Perubahan ini tidak hanya berdampak pada efisiensi dan kecepatan transaksi, tetapi juga memperluas bentuk dan jenis kegiatan ekonomi yang dapat dilakukan oleh masyarakat.²

Transformasi digital tersebut tidak hanya melahirkan bentuk-bentuk usaha konvensional yang beradaptasi dengan teknologi, tetapi juga memunculkan praktik ekonomi baru yang sebelumnya tidak dikenal dalam kajian hukum klasik. Berbagai jenis jasa berbasis digital tumbuh dan berkembang tanpa pola pengaturan yang seragam, sehingga sering kali menimbulkan persoalan hukum dalam pelaksanaannya. Kondisi ini menjadi tantangan tersendiri bagi dunia hukum, khususnya dalam mengkaji praktik ekonomi modern agar tetap sejalan dengan prinsip-prinsip hukum yang berlaku.

Salah satu fenomena ekonomi digital yang berkembang pesat di tengah masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda, adalah industri game online. Game online tidak lagi dipahami semata-mata sebagai sarana hiburan,

² Rofiqo Meili Mahera and Nanda Suryadi, "Transformasi Mekanisme Pasar Dalam Ekonomi Berbasis Teknologi Digital," *Socius: Jurnal Penelitian Ilmu-Ilmu Sosial* 2, no. 11 (2025),

tetapi telah berkembang menjadi bagian dari gaya hidup dan ruang interaksi sosial yang melibatkan nilai ekonomi. Melalui game online, muncul berbagai bentuk transaksi dan jasa digital yang memiliki nilai komersial serta melibatkan hubungan hukum antara para pelakunya.³

Game online Mobile Legends: Bang Bang merupakan salah satu permainan berbasis daring yang memiliki jumlah pengguna sangat besar di Indonesia. Tingginya jumlah pemain serta intensitas permainan yang tinggi menjadikan Mobile Legends sebagai salah satu game paling populer di kalangan masyarakat. Popularitas tersebut didukung oleh sistem permainan yang dirancang kompetitif dan berkelanjutan, sehingga mendorong pemain untuk terus meningkatkan kemampuan dan pencapaian dalam permainan.

Sistem permainan yang kompetitif, berbasis peringkat (rank), serta adanya penilaian kemampuan pemain melalui tingkatan tertentu, telah mendorong munculnya berbagai aktivitas ekonomi pendukung di dalam ekosistem game Mobile Legends. Peringkat akun sering kali dijadikan tolok ukur kemampuan dan prestise pemain, sehingga memunculkan dorongan bagi sebagian pemain untuk mencapai peringkat tertentu dalam waktu singkat. Kondisi ini membuka peluang bagi pihak lain yang memiliki kemampuan bermain lebih tinggi untuk menawarkan jasa kepada pemain yang membutuhkan.

Salah satu bentuk aktivitas ekonomi yang muncul dari kondisi tersebut adalah jasa joki game. Jasa joki game Mobile Legends merupakan praktik pemberian jasa bermain game oleh pihak tertentu yang dikenal sebagai

³ Riyadhi Rifki, "Konstruksi Identitas Budaya Generasi Muslim Milenial Dalam Game Mobile Legends Perspektif Hegemoni Budaya" (Phd Thesis, Uin Raden Intan Lampung, 2025).

penjoki, dengan cara mengambil alih akun milik pengguna lain untuk dimainkan dalam jangka waktu tertentu. Tujuan dari praktik ini adalah untuk mencapai target tertentu, seperti kenaikan rank, peningkatan statistik permainan, atau pencapaian level tertentu dalam game.⁴

Dalam praktiknya, jasa joki game Mobile Legends dilakukan dengan imbalan pembayaran yang telah disepakati sebelumnya antara penjoki dan pemilik akun. Kesepakatan tersebut umumnya dilakukan secara informal melalui media digital, sehingga menempatkan jasa joki game sebagai bentuk transaksi jasa berbasis digital yang memiliki nilai ekonomi nyata. Praktik ini menunjukkan bahwa aktivitas bermain game telah berkembang menjadi fenomena ekonomi modern yang relevan untuk dikaji lebih lanjut dari perspektif hukum, khususnya Hukum Ekonomi Syariah.

Dalam praktiknya, jasa joki game Mobile Legends berkembang secara informal dan banyak dijalankan secara berbasis komunitas. Pola ini muncul seiring dengan karakter ekonomi digital yang cenderung fleksibel, cepat, dan tidak terikat oleh prosedur formal sebagaimana transaksi jasa pada umumnya. Hubungan antara penyedia jasa dan pengguna jasa lebih banyak dibangun atas dasar kebiasaan serta kesepakatan sederhana yang berkembang di lingkungan pemain game.

Salah satu komunitas yang menjalankan praktik jasa joki game tersebut adalah Komunitas Joki Kediri. Komunitas ini menjadi wadah berkumpulnya para penjoki dan pengguna jasa yang saling berinteraksi untuk melakukan transaksi jasa joki game Mobile Legends. Keberadaan komunitas

⁴ M. Ramadhana Mansyur, "Analisis Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Game Online Mobile Legend Perspektif Hukum Ekonomi Syariah" (PhD Thesis, UIN Jurai Siwo Lampung, 2025).

tersebut menunjukkan bahwa praktik joki game tidak dilakukan secara individual semata, melainkan telah terorganisir dalam suatu jaringan sosial yang memiliki aturan tidak tertulis dan pola interaksi tersendiri.

Mekanisme praktik jasa joki game di Komunitas Joki Kediri umumnya dilakukan melalui media digital, seperti percakapan melalui aplikasi pesan instan atau media sosial. Media digital tersebut digunakan sebagai sarana utama dalam menawarkan jasa, menyepakati harga, menentukan target permainan, serta melakukan pembayaran. Seluruh proses transaksi berlangsung secara daring tanpa adanya pertemuan langsung antara para pihak yang terlibat.

Dalam praktiknya, transaksi jasa joki game tersebut tidak disertai dengan kontrak tertulis yang mengatur secara rinci hak dan kewajiban masing-masing pihak. Kesepakatan yang terjadi umumnya bersifat sederhana dan hanya dituangkan dalam bentuk percakapan singkat. Kondisi ini menyebabkan tidak adanya dokumen formal yang dapat dijadikan dasar hukum apabila di kemudian hari terjadi perselisihan antara penjoki dan pengguna jasa.

Kesepakatan dalam praktik jasa joki game Mobile Legends di Komunitas Joki Kediri biasanya hanya didasarkan pada kepercayaan, reputasi penjoki, serta kebiasaan yang berkembang di dalam komunitas. Reputasi penjoki sering kali menjadi faktor utama bagi pengguna jasa dalam menentukan pilihan, tanpa mempertimbangkan secara mendalam aspek hukum dari transaksi yang dilakukan. Pola semacam ini menunjukkan bahwa unsur kepercayaan memiliki peran yang sangat dominan dalam praktik jasa joki

game.⁵

Fenomena tersebut menunjukkan bahwa praktik jasa joki game Mobile Legends tidak dapat dilepaskan dari aspek hukum, khususnya hukum ekonomi syariah. Meskipun dilakukan dalam ruang digital dan berbasis komunitas, transaksi jasa joki game tetap merupakan bentuk muamalah yang melibatkan pertukaran jasa dengan imbalan tertentu. Oleh karena itu, praktik tersebut tetap tunduk pada prinsip-prinsip hukum yang mengatur transaksi ekonomi dalam Islam.⁶

Dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, setiap transaksi muamalah pada dasarnya diperbolehkan selama memenuhi rukun dan syarat akad, serta tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang.⁷ Prinsip kehalalan muamalah tersebut menuntut adanya kejelasan akad, kerelaan para pihak, serta kepastian mengenai objek dan imbalan dalam transaksi. Selain itu, transaksi juga harus terbebas dari unsur gharar (ketidakjelasan), tadlis (penipuan), maisir (spekulasi berlebihan), dan mudarat (kerugian).⁸

Oleh karena itu, praktik jasa joki game Mobile Legends yang berkembang di masyarakat perlu dikaji secara mendalam untuk mengetahui bagaimana mekanisme pelaksanaannya di lapangan. Kajian tersebut penting untuk menilai apakah praktik yang berjalan telah memenuhi ketentuan akad

⁵ Satriyo Roby, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Games Online Battle Ground (Studi Kasus Game Online Free Fire Battle Ground Di Desa Mekar Jaya Bukit Kemuning Lampung Utara)" (Phd Thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

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

⁷ Mohammad Arifin et al., "Analisis Keabsahan Jual Beli Perspektif Ekonomi Islam Dan Kuh Perdata," *JSE: Jurnal Sharia Economica* 3, no. 1 (2024): 1–15.

⁸ Rudi Hartono et al., "Prinsip Hukum Fiqih Muamalah Dalam Transaksi Ekonomi Kontemporer: Analisis Normatif Dan Aplikatif," *Jurnal Budi Pekerti Agama Islam* 3, no. 3 (2025): 118–37.

dalam Hukum Ekonomi Syariah atau justru mengandung unsur-unsur yang berpotensi melanggar prinsip muamalah Islam. Penelitian empiris diperlukan agar penilaian hukum tidak hanya bersifat normatif, tetapi juga berdasarkan realitas praktik.

Salah satu persoalan penting dalam praktik jasa joki game Mobile Legends adalah mekanisme akad yang digunakan oleh para pihak. Dalam banyak kasus, pihak penjoki dan pengguna jasa tidak secara eksplisit menyebutkan jenis akad yang melandasi transaksi mereka. Kesepakatan yang terjadi sering kali hanya berfokus pada harga dan target permainan, tanpa memperhatikan struktur akad yang jelas.

Proses ijab dan kabul dalam praktik jasa joki game umumnya berlangsung secara implisit melalui percakapan singkat di media digital. Tidak terdapat kejelasan mengenai ruang lingkup jasa, batas waktu pelaksanaan, bentuk tanggung jawab masing-masing pihak, serta konsekuensi hukum apabila target yang disepakati tidak tercapai. Kondisi ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai apakah akad yang terjadi telah memenuhi rukun dan syarat akad sebagaimana ditentukan dalam Hukum Ekonomi Syariah, sehingga menjadi relevan untuk diteliti lebih lanjut.⁹

Oleh karena itu, penelitian dengan studi kasus pada Komunitas Joki Kediri menjadi relevan dan penting untuk dilakukan. Studi kasus ini diharapkan mampu memberikan gambaran nyata mengenai mekanisme praktik jasa joki game Mobile Legends serta menjadi dasar untuk menganalisis kesesuaiannya dengan ketentuan akad dalam Hukum Ekonomi Syariah. Atas

⁹ Eva Wildani Febrianti, "Gharar Dalam Transaksi Online: Analisis Akad Jual Beli Pada Marketplace Digital," *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Industri Terapan* 4, no. 2 (2025): 178–84.

dasar tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Hukum Ekonomi Syariah dalam Praktik Joki Game Mobile Legends (Studi Kasus Komunitas Joki Kediri)”, guna mengkaji secara mendalam praktik yang terjadi di lapangan sekaligus memberikan kontribusi akademik dan praktis bagi pengembangan kajian hukum ekonomi syariah di era digital.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengerucutkan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana praktik jasa joki game Mobile Legends di Komunitas Joki Kediri?
2. Bagaimana praktik jasa joki game Mobile Legend di komunitas joki Kediri menurut tinjauan Hukum Ekonomi Syariah?

C. Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan praktik jasa joki game Mobile Legends di Komunitas Joki Kediri.
2. Menganalisis seberapa jauh praktik Joki Game Mobile Legend di Komunitas Joki Kediri dengan ketentuan dalam Hukum Ekonomi Syariah.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian yang berjudul Penerapan Hukum Ekonomi Syariah dalam Praktik Joki Game Mobile Legends: Bang Bang (Studi Kasus Komunitas Joki Kediri) ini diharapkan memberikan manfaat secara teoritis maupun praktis sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan keilmuan Hukum Ekonomi Syariah, khususnya dalam kajian akad jasa (*ijarah*) pada praktik ekonomi digital. Penelitian ini juga dapat memperkaya literatur mengenai penerapan prinsip-prinsip muamalah dalam transaksi berbasis platform digital yang belum banyak dibahas secara mendalam dalam kajian fikih klasik. Selain itu, penelitian ini diharapkan menjadi referensi akademik bagi mahasiswa dan peneliti yang tertarik mengkaji fenomena ekonomi digital dalam perspektif hukum Islam, terutama terkait isu kejelasan akad, gharar, dan prinsip keadilan dalam transaksi jasa daring.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada para pelaku jasa joki game di Komunitas Joki Kediri mengenai pentingnya kejelasan akad dan kesesuaian praktik transaksi dengan prinsip Hukum Ekonomi Syariah. Hasil penelitian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan bagi masyarakat, khususnya generasi muda yang terlibat dalam industri game online, agar lebih berhati-hati dalam melakukan transaksi jasa digital. Selain itu, penelitian ini dapat menjadi masukan bagi akademisi, praktisi hukum, maupun lembaga pendidikan dalam merespons perkembangan ekonomi digital agar tetap selaras dengan nilai-nilai syariah serta prinsip keadilan dan kemaslahatan dalam bermuamalah.

E. Penelitian Terdahulu

Kajian mengenai aktivitas ekonomi dalam game online telah banyak dilakukan dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya perkembangan ekonomi digital dan transaksi berbasis platform daring. Berbagai penelitian telah mengkaji praktik jual beli akun, pemberian kuasa dalam permainan, serta kontribusi game online terhadap peningkatan ekonomi masyarakat dalam perspektif hukum Islam. Penelitian-penelitian tersebut umumnya berfokus pada analisis akad bai', wakalah, maupun tinjauan ekonomi Islam terhadap aktivitas digital. Oleh karena itu, penting untuk menelaah penelitian-penelitian terdahulu sebagai pijakan konseptual dan pembandingan guna mengetahui posisi serta kebaruan penelitian yang akan dilakukan penulis.

1. Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)

Penelitian yang dilakukan oleh Anita Dewi (2023) mengkaji fenomena game online Mobile Legends: Bang Bang sebagai salah satu sumber peningkatan ekonomi masyarakat dalam perspektif ekonomi Islam. Penelitian tersebut menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan lapangan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi pada komunitas pemain. Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa aktivitas dalam game, seperti jual beli akun, jasa joki, dan partisipasi dalam turnamen, mampu memberikan kontribusi terhadap peningkatan pendapatan pemain. Secara normatif, aktivitas tersebut dinilai dapat dibenarkan selama memenuhi

rukun dan syarat akad serta tidak mengandung unsur gharar, penipuan, dan ketidakjelasan objek transaksi. Penelitian ini lebih menekankan pada dimensi ekonomi kreatif dan potensi produktivitas digital dalam kerangka ekonomi Islam.

Apabila dibandingkan dengan penelitian yang akan penulis lakukan, terdapat persamaan pada objek kajian berupa aktivitas ekonomi dalam game Mobile Legends serta penggunaan perspektif hukum ekonomi syariah sebagai pisau analisis. Namun demikian, penelitian Anita Dewi lebih berfokus pada dampak ekonomi dan kontribusi pendapatan masyarakat, sedangkan penelitian ini secara spesifik menelaah praktik jasa joki sebagai suatu bentuk akad jasa. Penelitian ini tidak hanya melihat aspek manfaat ekonomi, tetapi juga mengkaji konstruksi akadnya, keabsahan hukumnya, serta potensi unsur gharar dalam praktik jasa joki tersebut.¹⁰

2. Analisis Fikih Jual Beli Akun Game Online di Pangkajene Kabupaten Sidrap

Penelitian yang dilakukan oleh Evi Damayanti Sultan (2023) membahas praktik jual beli akun game online dengan pendekatan fikih muamalah. Penelitian ini merupakan penelitian lapangan dengan metode kualitatif, yang meneliti mekanisme transaksi, proses kesepakatan, serta pemenuhan rukun dan syarat jual beli dalam praktik tersebut. Hasil penelitian menunjukkan bahwa jual beli akun game dapat dinyatakan sah menurut hukum Islam apabila memenuhi unsur penjual, pembeli, objek

¹⁰ Anita Dewi, "Tinjauan Ekonomi Islam Terhadap Game Online Mobile Legends Sebagai Sumber Peningkatan Ekonomi (Studi Kasus Pada Mobile Legends Community Hero Palu)" (Phd Thesis, Anita Dewi, 2023)

yang jelas, harga yang disepakati, serta adanya ijab dan qabul yang mencerminkan kerelaan para pihak. Penelitian ini secara khusus memfokuskan analisis pada akad bai' serta kejelasan status objek digital dalam transaksi.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada analisis terhadap transaksi digital berbasis game online dalam perspektif hukum ekonomi syariah. Akan tetapi, perbedaannya cukup mendasar karena penelitian Evi Damayanti Sultan menitikberatkan pada perpindahan kepemilikan akun melalui akad jual beli, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan tidak membahas perpindahan kepemilikan, melainkan penggunaan jasa pihak lain untuk meningkatkan peringkat permainan. Dengan demikian, fokus penelitian ini lebih pada akad jasa (ijarah) dan kemungkinan relevansinya dengan akad wakalah, bukan pada akad bai'.¹¹

3. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Transaksi Game Online

Penelitian yang disusun oleh M. Ramadhana Mansyur mengkaji hubungan hukum dalam transaksi game online dari perspektif hukum ekonomi syariah dengan pendekatan normatif-empiris. Penelitian tersebut menelaah bagaimana konstruksi akad dalam transaksi digital dibangun serta bagaimana prinsip-prinsip syariah seperti kerelaan (ridha), kejelasan objek, dan terhindarnya unsur maisir serta gharar diterapkan dalam praktik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa transaksi digital dapat dinilai sah apabila memenuhi prinsip keadilan, transparansi, dan kepastian hukum, serta tidak mengandung unsur yang dilarang dalam fikih

² Sultan, Evi Damayanti, Analisis Fikih Jual Beli Akun Game Online Di Pangkajene Kabupaten Sidrap
N.D., Accessed January 9, 2026

muamalah.

Adapun persamaannya dengan penelitian ini terletak pada penggunaan pendekatan hukum ekonomi syariah dalam menganalisis transaksi digital serta perhatian terhadap unsur gharar dan kejelasan akad. Namun perbedaannya, penelitian Ramadhana Mansyur membahas transaksi game online secara umum dan konseptual, sedangkan penelitian ini lebih spesifik pada praktik jasa joki sebagai bentuk hubungan hukum konkret antara pemilik akun dan penyedia jasa. Dengan demikian, penelitian ini memiliki fokus yang lebih terarah pada konstruksi akad jasa dan implikasi hukumnya dalam praktik nyata.¹²

4. Tinjauan Hukum Islam Tentang Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Game Online Battle Royale (Studi di Desa Mekar Jaya Bukit Kemuning Lampung Utara)

Penelitian oleh Roby Satriyo (2020) meneliti praktik pemberian kuasa dalam game online battle royale di wilayah Lampung Utara dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Penelitian tersebut mengkaji praktik pemain yang menyerahkan akun kepada pihak lain untuk menaikkan peringkat permainan, lalu dianalisis menggunakan konsep akad wakalah dalam fikih muamalah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa praktik tersebut dapat dianalogikan sebagai pemberian kuasa, namun dalam pelaksanaannya terdapat potensi risiko penyalahgunaan akun dan kerugian bagi pemilik apabila tidak disertai kesepakatan yang jelas.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-

¹² M. Ramadhana Mansyur, "Analisis Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Game Online Mobile Legend Perspektif Hukum Ekonomi Syariah" (Phd Thesis, Uin Jurai Siwo Lampung, 2025),

sama mengkaji praktik penggunaan jasa pihak lain dalam permainan online serta meninjaunya melalui perspektif akad dalam hukum Islam. Akan tetapi, penelitian Roby Satriyo lebih menegaskan pada analisis akad wakalah semata, sedangkan penelitian yang akan penulis lakukan akan menguji secara lebih mendalam apakah praktik jasa joki lebih tepat dikategorikan sebagai wakalah atau ijarah, serta bagaimana keabsahan dan batasan hukumnya menurut hukum ekonomi syariah.¹³

5. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Akad Jual Beli Game Online Mobile Legends (Studi di Kampung Kota Gajah Lampung Tengah)

Penelitian yang dilakukan oleh Muhammad Zainudin mengkaji akad jual beli akun Mobile Legends dalam perspektif hukum ekonomi syariah di Lampung Tengah. Penelitian tersebut berfokus pada status kepemilikan akun digital sebagai objek jual beli dan menganalisisnya berdasarkan rukun dan syarat akad bai'. Hasil penelitian menunjukkan bahwa selama terdapat kejelasan objek, harga, serta kesepakatan para pihak, maka transaksi tersebut dapat dinilai sah menurut hukum Islam, meskipun masih terdapat perdebatan mengenai hak kepemilikan atas akun digital yang berada dalam sistem pihak ketiga.

Adapun persamaannya dengan penelitian ini adalah sama-sama mengkaji aktivitas ekonomi dalam game Mobile Legends menggunakan pendekatan hukum ekonomi syariah. Namun perbedaannya terletak pada fokus kajian, di mana penelitian Muhammad Zainudin membahas

¹³ Satriyo Roby, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Perjanjian Pemberian Kuasa Dalam Games Online Battle Ground (Studi Kasus Game Online Free Fire Battle Ground Di Desa Mekar Jaya Bukit Kemuning Lampung Utara)" (Phd Thesis, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2022).

perpindahan kepemilikan akun melalui jual beli, sedangkan penelitian ini membahas pemanfaatan jasa peningkatan peringkat tanpa adanya perpindahan kepemilikan akun. Dengan demikian, penelitian ini menawarkan sudut pandang berbeda karena lebih menekankan pada analisis akad jasa dan potensi unsur gharar dalam praktik joki.¹⁴

Berdasarkan uraian penelitian terdahulu di atas, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar penelitian masih berfokus pada praktik jual beli akun game online (akad bai'), pemberian kuasa dalam permainan (akad wakalah), serta dampak ekonomi game terhadap peningkatan pendapatan masyarakat. Meskipun terdapat penelitian yang menyinggung jasa joki, pembahasannya belum secara spesifik dan mendalam mengkaji konstruksi akad jasa tersebut dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah, terutama terkait penentuan jenis akad yang paling relevan (ijarah atau wakalah), kejelasan manfaat (manfa'ah), serta potensi unsur gharar dalam praktiknya.

Adapun penelitian yang akan penulis lakukan memiliki fokus yang lebih spesifik, yaitu menganalisis praktik jasa joki akun Mobile Legends: Bang Bang sebagai bentuk transaksi jasa dalam perspektif Hukum Ekonomi Syariah. Penelitian ini tidak hanya menilai keabsahan praktiknya secara normatif, tetapi juga mengkaji konstruksi hubungan hukum antara para pihak serta implikasi akad yang digunakan. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi akademik dalam pengembangan kajian fikih muamalah kontemporer, khususnya dalam

¹⁴ Amala Susanti, *Tinjauan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Unsur Gharar Dalam Jual Beli Akun Game Online Di Daffa Game Shop Kota Metro*, N.D.

konteks transaksi digital berbasis jasa di era ekonomi kreatif.