

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP  
PEKERJAAN *MOBILE LEGEND GAMER***



**DI AJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA YOGYAKARTA  
UNTUK MEMENUHI SYARAT MEMPEROLEH GELAR SARJANA  
STRATA SATU DALAM ILMU HUKUM ISLAM**

**OLEH :**

**ABDULLAH ACHMAD  
NIM:18103080064**

**PEMBIMBING  
Dr. ABDUL MUGHITS, S.Ag., M.Ag.**

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA  
2022**

## ABSTRAK

Seiring dengan berkembangnya zaman, terutama di era digital telah banyak melahirkan jenis pekerjaan atau profesi baru, salah satunya adalah menjadi seorang *Mobile Legend Gamer* atau *Mobile Legend pro-Player*. Pekerjaan tersebut dijalani banyak orang, disamping karena hobi tentu juga karena dinilai dapat menghasilkan uang dengan tanpa harus mensyaratkan tingkat pendidikan atau keahlian tertentu. Artinya, setiap orang bisa menjalaninya asal ada kemauan dan ketelatenan. Namun, pekerjaan itu merupakan perbuatan hukum yang akan berakibat hukum juga, terutama dalam pekerjaan ini merupakan produk dari kontrak secara hukum, terutama kontrak jual beli jasa (*al-ijārah ‘alā al-a‘māl*). Di samping itu, pekerjaan ini juga berdampak kepada manfaat dan mudarat bagi pelaku dan semua pihak yang terkait. Para ulama pun tidak luput dari pembahasan hukum pekerjaan sebagai *gamer* ini dengan pendapat yang pro-kontra. Oleh karena itu, penelitian ini menganalisis dari segi fikihnya dan segi manfaat serta mudaratnya, yaitu dengan perspektif *maqāṣid asy-Syarī‘ah*.

Jenis penelitian ini adalah gabungan antara penelitian pustaka (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*) dengan sumber data yang diperoleh dari berita, penelitian terdahulu, internet, dan data lapangan. Penelitian ini menggunakan pendekatan normatif (fikih) dan filosofis (Filsafat Hukum Islam), yaitu dengan menggunakan teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, terutama dari skema atau timbangan menarik manfaat (*jalb al-manfā‘ah*) dan menolak mudarat (*daf‘ aḍ-ḍarar*). Metode analisis data penelitian ini adalah induktif, yaitu data yang diperoleh dari internet---sebagai premis minor---kemudian dianalisis dengan perspektif fikih *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan *maqāṣid asy-Syarī‘ah* dan ditarik ke dalam kesimpulan---sebagai premis mayor.

Hasil analisis penelitian ini adalah bahwa pekerjaan atau profesi *Mobile Legend gamer* pada dasarnya *mubāḥ* sebagaimana prinsip kebolehan dalam bermuamalat (*mabda’ al-ibāḥiyyah fī al-mu‘āmalāt*). Namun jika dianalisa dengan dua perspektif, yaitu teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan *maqāṣid asy-Syarī‘ah* disimpulkan sebagai berikut: Untuk perspektif *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* menunjukkan telah terpenuhi sebagian ketentuannya dan tidak terpenuhi sebagian yang lain. Unsur yang tidak terpenuhi adalah jika kontrak itu dilakukan oleh anak di bawah umur yang tidak cakap bertindak hukum (tidak *ahliyyah al-adā’*), yang kedua bahwa unsur manfaat (obyek akad) yang lebih banyak mudaratnya daripada manfaatnya. Jika dilihat dari segi *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, menunjukkan bahwa unsur mudaratnya lebih besar daripada unsur manfaatnya, baik dengan kerangka lima aspek sasaran Syariat, yaitu agama, jiwa, akal, keturunan, dan harta maupun dari segi tiga tingkatan kemaslahatan, yaitu *darūriyyāt*, *ḥājiyyāt*, dan *taḥṣīniyyāt*. Dengan demikian pekerjaan sebagai *gamer* ini sangat tidak dianjurkan yang dalam tingkatan tertentu ketika mudaratnya sudah besar sekali maka sampai pada hukum haram, terutama *gamer* masih bisa mencari pekerjaan lain. Di sinilah pentingnya integrasi antara pendekatan normatif fikih yang terkesan ‘hitam-putih’ dan pendekatan filosofis untuk mengungkap aspek subsatnsinya atas suatu problem hukum.

Kata Kunci: *Manfaat, Mudarat, Mobile Legend Gamer, al-Ijārah ‘alā al-A‘māl, Maqāṣid asy-Syarī‘ah*.

## ABSTRACT

Along with the development of the times, especially in the digital era, many new types of jobs or professions have been born, one of which is being a gamer or pro-player Mobile Legend. This job is lived by many people, apart from being a hobby, of course, because it is considered to be able to make money without having to require a certain level of education or expertise. That is, everyone can live it as long as there is a will and patience. However, the work is a legal act that will have legal consequences, especially in this work is a product of a legal contract, especially a contract of sale and purchase of services (*al-ijārah ‘alā al-a‘māl*). Besides that, this work also has an impact on the benefits and harms for the actors and all parties involved. The scholars also did not escape from discussing the law of work as gamers with opinions that were pro and con. Therefore, this study analyzes it from the point of view of *fiqh* and in terms of its benefits and harms, namely from the perspective of *maqāṣid asy-Syarī‘ah*.

This type of research is a combination of library research and field research with data sources obtained from news, previous research, the internet, and field data. This study uses a normative (*fiqh*) and philosophical approach (Islamic legal philosophy), namely by using the theory of *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* and *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, especially from schemes or scales attract benefits (*jalb al-manfā‘ah*) and reject harm (*daf‘ ad-ḍarar*). The data analysis method of this study is inductive, namely data obtained from the internet---as a minor premise---then analyzed with the perspective of *fiqh al-ijārah ‘alā al-a‘māl* and *maqāṣid asy-Sharī‘ah* and drawn into a conclusion---as a major premise.

The result of this research analysis is that the job or profession of a Mobile Legend gamer is basically *mubāḥ* as per the principle of permissibility in muamalat (*mabda' al-ibāḥiyyah fī al-mu‘āmalāt*). However, if analyzed from two perspectives, namely the theory of *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* and *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, it is concluded as follows: For the perspective of *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* shows that some of its provisions have been fulfilled and some others have not been fulfilled. An example that is not fulfilled is if the contract *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* is carried out by a person who is incapable of acting legally (not expertyyah *al-adā’*), the second is that the element of benefits (object of the contract) has more harm than benefits. When viewed from the perspective of *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, it shows that the element of harm is greater than the element of benefit, both within the framework of the five aspects of Sharia targets, namely religion, soul, intellect, lineage, and wealth as well as in terms of the three levels of benefit, namely *ḍarūriyyāt*, *ḥājīyyāt*, and *taḥsīniyyāt*. Thus, the job as a gamer is highly discouraged, which at a certain level, when the harm is enormous, it is forbidden. This is where the importance of integration between the normative approach of *fiqh* which seems to be 'black-and-white' and the philosophical approach to reveal its substantive aspects of a legal problem.

Keywords: *Benefit, Harm, Mobile Legend Gamer, al-Ijārah ‘alā al-A‘māl, Maqāṣid asy-Syarī‘ah.*

## مختصرة

جنباً إلى جنب مع تطور العصر ، وخاصة في العصر الرقمي ، ولدت العديد من أنواع الوظائف أو المهن الجديدة ، أحدها أن تصبح Mobile Legend Gamer أو Mobile Legend pro-Player. هذه الوظيفة يعيشها كثير من الناس ، بصرف النظر عن كونها هواية ، بالطبع ، لأنها تعتبر قادرة على كسب المال دون الحاجة إلى مستوى معين من التعليم أو الخبرة. أي أنه يمكن للجميع أن يعيشوا ما دامت هناك إرادة وصبر. لكن العمل عمل قانوني تترتب عليه آثار قانونية ، لا سيما في هذا العمل نتاج عقد شرعي ، وخاصة عقد بيع وشراء الخدمات (الإجارة على الأعمال). إلى جانب ذلك ، فإن هذا العمل له أيضاً تأثير على الفوائد والأضرار للجهات الفاعلة وجميع الأطراف المعنية. كما لم يفلت العلماء من مناقشة قانون العمل كلاعبين بآراء مؤيدة ومضرة. لذلك فإن هذه الدراسة تحللها من وجهة نظر الفقه ومن حيث فوائده ومضاره ، وتحديداً من منظور مقعة معرف مقاصد الشريعة.

هذا النوع من البحث عبارة عن مزيج من أبحاث المكتبات والبحث الميداني مع مصادر البيانات التي تم الحصول عليها من الأخبار والأبحاث السابقة والإنترنت والبيانات الميدانية. يستخدم هذا البحث المقاربات المعيارية (الفقهية) والفلسفية (فلسفة الشريعة الإسلامية) ، وذلك باستخدام نظريات الإجارة على العمل ، ومقاصد الشريعة ، وخاصة من مخططات أو مقاييس جلب المنافع دفع الضرر. منهج تحليل البيانات في هذه الدراسة استقرائي ، أي البيانات التي تم الحصول عليها من الإنترنت - كمقدمة ثانوية - ثم تحليلها من منظور فقه الإجارة على الأعمال ومقاصد الشريعة واستخلاص النتائج - باعتبارها الفرضية الرئيسية.

نتائج هذا التحليل البحثي هي أن وظيفة أو مهنة لاعب Mobile Legend مسموح به أساساً كما هو الحال في مبدأ الجواز في المعاملات. أما إذا تم تحليلها من وجهين ، وهما نظرية الإجارة على العمل ، والمقصود السريعه ، فإنها تتوصل إلى ما يلي: فمن منظور الإجارة على الأعمال أن بعض أحكامها قد تحققت ، وبعضها الآخر لم يتحقق. ومن الأمثلة التي لم يتم الوفاء بها إذا كان عقد الإجارة على العمل من قبل شخص غير قادر على التصرف شرعاً (غير خبره العداء) ، والثاني أن عنصر المنفعة (موضوع العقد) أكثر ضرراً من المنفعة. وعند النظر إليه من منظور المقاصد السارية ، فإنه يظهر أن عنصر الضرر أكبر من عنصر المنفعة ، سواء في إطار الجوانب الخمسة لأهداف الشريعة ، وهي الدين والروح والعقل والوراثة والثروة ، وكذلك من حيث مستويات المنفعة الثلاثة ، وهي الدرريات والحجيات والتحسينيات. وبالتالي ، فإن الوظيفة كلاعب غير مجبذة للغاية ، وهو أمر محظور عند مستوى معين ، عندما يكون الضرر جسيماً. وهنا تكمن أهمية التكامل بين النهج المعياري للفقه الذي يبدو أنه "أبيض وأسود" والنهج الفلسفي للكشف عن جوانبه الموضوعية لمشكلة قانونية.

الكلمات الرئيسية: فائدة ، ضرر ، لاعب Mobile Legend ، الإجارة على الأعمال ، مقاصد الشريعة

## PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Abdullah Achmad  
NIM : 18103080064  
Prodi : Hukum Ekonomi Syari'ah  
Fakultas : Syari'ah dan Hukum

Menyatakan bahwa naskah skripsi ini secara keseluruhan adalah hasil penelitian saya sendiri kecuali pada bagian yang dirujuk sumbernya, dan bebas dari plagiarisme. Jika dikemudian hari terbukti bukan karya sendiri atau melakukan plagiasi maka saya siap ditindan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 19 Agustus 2023 M  
02 Safar 1445 H  
Saya yang menyatakan,



Abdullah Achmad  
NIM. 18103080064

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI

Hal: *Skripsi Saudara Abdullah Achmad*

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum  
UIN Sunan Kalijaga  
Yogyakarta

*Assalamu'alaikum wr. wb.*

Setelah membaca, meneliti, dan mengoreksi serta menyarankan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa tesis saudara:

Nama : Abdullah Achmad  
NIM : 18103080064  
Judul : “Tinjauan Hukum Islam terhadap Pekerjaan *Mobile Legend Gamer*”

sudah dapat diajukan kepada Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum.

Dengan ini kami mengharap agar skripsi atau tugas akhir saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqasyahkan. Atas perhatiannya kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum wr. wb.*

Yogyakarta, 19 Agustus 2023 M  
02 Safar 1445 H

Pembimbing,

  
Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag.  
NIP. 19760920 200501 1 002



## PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-947/Un.02/DS/PP.00.9/08/2023

Tugas Akhir dengan judul : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PEKERJAAN *MOBILE LEGEND GAMER*

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : ABDULLAH ACHMAD  
Nomor Induk Mahasiswa : 18103080064  
Telah diujikan pada : Senin, 07 Agustus 2023  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 64db57e0a8f5f



Penguji I

H. Afif Muhammad, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 64e2e71a6ce22



Penguji II

Muhamad Ulul Albab Musaffa, Lc., M.H.  
SIGNED

Valid ID: 64e5734d75d97



Yogyakarta, 07 Agustus 2023  
UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

Prof. Dr. Drs. H. Makhrus, S.H., M.Hum.  
SIGNED

Valid ID: 64e6e0c276feb

## MOTTO

*“Hidup hanya sekali, hiduplah dengan memberi arti”*

Sabda Nabi Muhammad saw.:

خير الناس أنفعهم للناس



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA



## PERSEMBAHAN

Atas rida dan izin Allah Swt., *alhamdulillah* sebuah karya tulis sederhana ini dapat diselesaikan dengan penuh semangat dan perjuangan karena Allah dan *Insyaa'Allah* saya persembahkan untuk :

1. Orang tua tercinta penulis Bapak Achmad Hakim, S.Ag. dan Ibunda Mudzakiroh, S.Ag. yang selalu mendoakan, mendukung, dan selalu memaafkan semua kesalahan penulis. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa penulis berterima kasih untuk semua kasih sayang, arahan dan bimbingan yang telah diberikan.
2. Almamater penulis Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga dan semua dosen serta karyawannya.
3. Adik sepupu penulis yang selalu mendukung dan mendengarkan setiap keluh kesah penulis.
4. Sahabat penulis Homzah Rojali yang telah membantu dan mendukung penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Terima kasih atas segala bantuannya.
5. Sahabat-sahabat SMP dan SMA (Wahyu, Nabil, Rudi, Oki, Lukman) yang selalu menemani dan menghibur penulis dalam menyusun karya tulis ini.
6. Tokoh idola penulis Cicilian Murpy dan David de Gea yang telah memberi motivasi secara tidak langsung dan menghibur penulis ketika penulis menyusun karya tulis ini.
7. Teman-teman HES angkatan 2018 yang telah berjuang bersama penulis dari semester satu hingga sekarang.

## PEDOMAN TRASLITERASI ARAB LATIN

Transliterasi kata-kata Arab ke dalam kata-kata latin yang dipakai dalam penyusunan tesis ini berpedoman kepada Surat Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158/1997 dan 0543b/U/1987 tanggal 10 September 1987.

### I. Konsonan Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba'	B	Be
ت	Ta'	T	Te
ث	Ṡa'	S	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa'	Ḥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha'	Kh	Ka dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Ḍal	Ḍ	Ze (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan Ye
ص	Ṣad	Ṣ	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa'	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa'	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	'Ain	'	Koma terbalik di atas
غ	Gain	G	Ge

ف	Fa'	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	'El
م	Mim	M	'Em
ن	Nun	N	'En
و	Waw	W	W
هـ	Ha'	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya'	Y	Ye

## II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

سنة	ditulis	<i>Sunnah</i>
علة	ditulis	' <i>Illah</i>

## III. *Ta' Marbūṭah* di akhir kata

- a. Bila dimatikan ditulis dengan *h*

المائدة	ditulis	<i>al-Mā'idah</i>
إسلامية	ditulis	<i>Islāmiyyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

- b. Bila diikuti dengan kata sandang "*al'*" serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*.

مقارنة المذاهب	ditulis	<i>Muqāranah al-Maḏāhib</i>
----------------	---------	-----------------------------

#### IV. Vokal Pendek

1.	---- <u>َ</u> ----	Fathah	ditulis	a
2.	---- <u>ِ</u> ----	Kasrah	ditulis	i
3.	---- <u>ُ</u> ----	Ḍammah	ditulis	u

#### V. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif	ditulis	ā
	إستحسان	ditulis	<i>Istiḥsān</i>
2.	Fathah + ya' mati	ditulis	ā
	أنثى	ditulis	<i>Unṣā</i>
3.	Kasrah + yā' mati	ditulis	ī
	العلواني	ditulis	<i>al-'Alwānī</i>
4.	Ḍammah + wāwu mati	ditulis	ū
	علوم	ditulis	<i>'Ulūm</i>

#### VI. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati	ditulis	ai
	غيرهم	ditulis	<i>Gairihim</i>
2.	Fathah + wawu mati	ditulis	au
	قول	ditulis	<i>Qaul</i>

#### VII. Vokal Pendek yang Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

أأنتم	ditulis	<i>A'antum</i>
أأعدت	ditulis	<i>A'iddat</i>
لإن شكرتم	ditulis	<i>La'in syakartum</i>

#### VIII. Kata Sandang Alif + Lam

a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
القياس	ditulis	<i>al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf Syamsiyyah yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf / (el)nya.

الرسالة	ditulis	<i>ar-Risālah</i>
النساء	ditulis	<i>an-Nisā'</i>

**IX. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat**

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya.

أهل الرأي	ditulis	<i>Ahl al-Ra'yi</i>
أهل السنة	ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله الذي كان بعباده خبيراً بصيراً، تبارك الذي جعل في السماء بروجا وجعل فيها سراجاً وقمراً منيراً. أشهد ان لا إله إلا الله وحده لا شريك له و أشهد ان محمدا عبده ورسوله الذي بعثه بالحق بشيراً ونذيراً، وداعياً إلى الحق بإذنه وسراجاً منيراً. اللهم صل على سيدنا محمد وعلى آله وصحبه وسلم تسليماً كثيراً. أما بعد.

Segala puji syukur atas kehadiran Allah Swt. dengan segala rahmat, hidayah dan karunia-Nya, semoga kita semua senantiasa dalam naungan-Nya. Salawat dan salam semoga selalu tercurahkan kepada Nabi Agung Muhammad saw. semoga kita mendapatkan syafa'atnya di hari akhir nanti, amin.

*Alhamdulillah* atas segala usaha, do'a serta tawakkal kepada Allah penyusunan skripsi dengan judul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Pekerjaan *Mobile Legend Gamer*” ini dapat terselesaikan dan diajukan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum dari Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

Penyusunan skripsi ini tentunya tidak terlepas dari bantuan dan dukungan para pihak. Oleh karena itu, di ruang yang terbatas ini penulis ingin menyampaikan ungkapan terima kasih tak terhingga kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Al Makin, S.Ag., M.A. selaku Rektor UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Drs. H. Makrus, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak Dr. Gusnam Haris, S.Ag., M.Ag. selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
4. Bapak A. Hashfi Luthfi, M.H. selaku Sekretaris Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
5. Bapak Saifuddin, S.H.I., M.S.I. selaku Dosen Pembimbing Akademik.

6. Bapak Dr. Abdul Mughits, S.Ag., M.Ag., Dosen Pembimbing Skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberi arahan selama penyusunan skripsi ini.
7. Seluruh Dosen Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga.
8. Orang tua penulis Bapak Achmad Hakim, S.Ag. dan Ibu Mudzakiroh, S.Ag. yang selalu mendoakan, mendukung dan selalu memaafkan kesalahan penulis. Tidak ada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa penulis berterima kasih atas semua kasih sayang dan bimbingan yang telah diberikan.
9. Sahabat Penulis Homzah Rojali yang telah membantu dan mendukung penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan karya tulis ini. Terima kasih atas segala bantuannya.
10. Sahabat-sahabat SMP dan SMA (Wahyu, Nabil, Rudi, Oki, Lukman) yang telah menemani dan menghibur penulis dalam menyusun karya tulis ini.
11. Teman-teman HES 2018 yang telah berjuang Bersama penulis dari semester satu hingga sekarang.
12. Takmir dan jama'ah Masjid Darul Falah serta warga Kampung Pasekan Maguwoharjo, Depok, Sleman, dimana selama kuliah saya tinggal di masjid.
13. Teman-teman marbot Masjid Darul Falah Pasekan: Mas Iwan, Qosim, Asdiq, dan Zakaria.
14. Seluruh pihak yang telah bersedia membantu dan memberikan dukungan selama proses penelitian ini berlangsung, beribu terima kasih saya ucapkan.

Semoga segala kebajikannya menjadi amal kebajikan dan mendapatkan balasan yang lebih baik dari Allah Swt. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca, meskipun sebiji *zarrah*. Tegur sapa dan koreksi juga kami nantikan untuk perbaikan selanjutnya karena dimaklumi bahwa “tiada gading yang tak retak.”

Yogyakarta, 19 Agustus 2023 M  
02 Safar 1445 H

Penyusun,



Abdullah Achmad  
NIM. 18103080064

## DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	i
ABSTRAK.....	ii
ABSTRACT.....	iii
MUKHTAŞARAH.....	iv
PERNYATAAN KEASLIAN DAN BEBAS PLAGIARISME.....	v
SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI.....	vi
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI.....	vii
MOTTO.....	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvi
<b>BAB I: PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian.....	6
D. Telaah Pustaka.....	7
E. Kerangka Teori.....	18
F. Metode Penelitian.....	21
G. Sistematika Penulisan.....	23
<b>BAB II: TINJAUAN UMUM AKAD <i>AL-IJĀRAH ‘ALĀ AL-A‘MĀL</i> DAN <i>MAQĀŞID ASY-SYARĪ‘AH</i>.....</b>	<b>25</b>
A. Akad <i>Ijārah ‘alā al-A‘māl</i> .....	25
1. Pengertian.....	25
2. Dasar Hukum <i>al-Ijārah</i> .....	27
3. Rukun dan Syarat.....	30
4. Hak dan Kewajiban.....	36
5. Sifat Akad <i>al-Ijārah ‘alā al-A‘māl</i> .....	37



6. Pembatalan dan Berakhirnya <i>al-Ijārah ‘alā al-A‘māl</i> .....	37
7. Hal-hal yang Diperselisihkan.....	39
B. <i>Maqāṣid asy-Syarī‘ah</i> .....	44
1. Pengertian <i>Maqāṣid asy-Syarī‘ah</i> .....	44
2. Tujuan-tujuan Syariat.....	46
a. Memelihara Agama ( <i>Ḥifẓ ad-Dīn</i> ).....	49
b. Memelihara Jiwa ( <i>Ḥifẓ an-Nafs</i> ).....	50
c. Memelihara Akal ( <i>Ḥifẓ al-‘Aql</i> ).....	51
d. Memelihara Keturunan ( <i>Ḥifẓ an-Nasl</i> ).....	51
e. Memelihara Harta ( <i>Ḥifẓ al-Māl</i> ).....	53
3. Hikmah <i>Maqāṣid asy-Syarī‘ah</i> .....	56
<b>BAB III: GAMBARAN UMUM TENTANG PEKERJAAN <i>MOBILE</i></b>	
<b><i>LEGEND GAMER</i></b> .....	58
A. Latar Belakang (Gambaran Umum).....	58
B. Kontrak dalam Pekerjaan <i>Mobile Legend Gamer</i> .....	61
C. Kelebihan dan Kekurangan Pekerjaan <i>Mobile Legend Gamer</i> ....	63
D. Aspek-aspek yang Bisa Terpengaruh <i>Game Online</i> .....	70
<b>BAB IV: ANALISA PEKERJAAN <i>MOBILE LEGEND GAMER</i> DALAM</b>	
<b>PERSPEKTIF <i>AL-IJĀRAH ‘ALĀ AL-A‘MĀL</i> DAN <i>MAQĀṢID</i></b>	
<b><i>ASY-SYARĪ‘AH</i></b> .....	72
A. Tinjauan <i>Ijārah ‘alā al-A‘māl</i> .....	72
B. Tinjauan <i>Maqāṣid asy-Syarī‘ah</i> .....	80
<b>BAB V PENUTUP</b> .....	91
A. Kesimpulan.....	91
B. Saran.....	93
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	95
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b> .....	I
Lampiran 1: Daftar Terjemah Teks-teks Arab.....	I
Lampiran II: Curriculum Vitae.....	III

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Memasuki era digital seperti dalam satu dekade akhir-akhir ini telah melahirkan banyak pekerjaan atau profesi, seperti menjadi *Mobile Legend Professional Gamer*.<sup>1</sup> Hal itu disebabkan diantaranya karena kemauan, hobi,<sup>2</sup> dan kemampuan manusia dalam beradaptasi dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, terutama teknologi informatika yang begitu cepat, disamping juga karakteristik manusia sebagai makhluk sosial yang saling membutuhkan antara satu dengan yang lainnya,<sup>3</sup> sehingga tercipta bentuk-bentuk kerjasama dalam berbagai jenis pekerjaan dan profesi yang saling menguntungkan.

Dalam realitanya pekerjaan *Mobile Legend Professional Gamer* ini telah diminati oleh banyak kalangan dengan tidak mengenal batas usia dan kelas sosial.<sup>4</sup> Artinya, pekerjaan ini jamak dilakukan oleh banyak orang. Disamping sebagai pekerjaan yang berorientasi kepada uang juga menjadi hobi oleh banyak orang, sehingga pekerjaan ini tentu akan menyita banyak waktu dan pekerjaan lainnya.

---

<sup>1</sup> <https://www.industry.co.id/read/48952/zaman-berubah-kini-gamer-bisa-jadi-profesi-baru-yang-menjanjikan>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

<sup>2</sup> Menjadi gamer Mobile Legend, semula menjadi hobi, lama kelamaan menjadi profesi. Lihat <https://www.merdeka.com/gaya/ubah-hobi-main-game-jadi-cuan-pemuda-ini-sukses-dulang-jutaan-rupiah.html>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

<sup>3</sup> Ahmad Azhar Basyir, *Asas-asas Hukum Muamalat* (Yogyakarta: Fakultas Hukum UII, 1988), hlm. 7.

<sup>4</sup> <https://www.magelang1337.com/2018/10/alasan-game-mobile-legend-di-sukai.html>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

Beberapa hal yang menjadi alasan mengapa game Mobile Legend diminati banyak kalangan adalah: mudah dimainkan; ukuran game yang kecil; kontrol game yang mudah; grafiknya bagus; dapat bermain bersama teman; dan tersedianya karakter dari berbagai negara. Cara memainkan game ini tergolong mudah, simpel, dan banyak tutorialnya, sehingga bagi gamer pemula akan mudah beradaptasi. Game ini dikatakan kecil karena tidak sebesar game MOBA yang lain, yakni kurang lebih hanya 100 MB dan dapat dimainkan di handphone dengan spesifikasi rendah.<sup>5</sup>

Disamping itu, kontrol game tersebut tergolong mudah karena memiliki fitur virtual pad, sehingga gamer dapat dengan mudah mengontrol semua gerakan hero atau karakter yang ada. Mengenai grafiknya juga bagus dan dapat dibilang sempurna untuk ukuran game mobile kalau melihat segi map, karakter, item, efek skill, gerakan, dll. Disamping itu, game ini juga dapat dimainkan bersama orang lain sampai 10 orang sehingga semakin dapat menciptakan suasana bermain yang meriah dan ramai. Demikian juga mengenai karakter yang tersedia dari berbagai negara sehingga banyak pilihan dan tidak membosankan.<sup>6</sup>

Tentang manfaat dan mudarat bermain game Mobile Legend ini masih pro dan kontra. Sebagian orang berpendapat bahwa game ini bermanfaat, tetapi sebagian orang berpendapat sebaliknya, yakni dapat mengakibatkan kemudharatan bagi para *gamer*-nya. Para ulama pun juga sudah banyak yang memberikan pendapatnya mengenai hukum bermain Mobile Legend ini. Terlebih adalah ketika

---

<sup>5</sup> <https://www.magelang1337.com/2018/10/alasan-game-mobile-legend-di-sukai.html>.  
Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

<sup>6</sup> *Ibid.*

game Mobile Legend ini sudah menjadi pekerjaan atau profesi yang berorientasi kepada keuntungan finansial.

Oleh karena itu pembahasan mengenai hukumnya menjadi *gamer* tersebut menjadi menarik dan perlu ditekankan mengingat pekerjaan (aktifitas) itu sudah massif dan familiar dijalani banyak orang. Artinya, pekerjaan (aktifitas, hobi) ini pasti telah mempengaruhi pola dan gaya hidup banyak orang dan efeknya juga berdampak bagi orang lain yang bukan sebagai pelaku, seperti terhadap keluarganya, lingkungan sosial dan lingkungan sekolah. Hal itu menarik jika dilihat dari aspek manfaat dan mudaratnya, disamping juga aspek fikihnya. Dampak bagi pelaku misalnya berkaitan dengan fisik (kesehatan) dan psikis (mental), terutama bagi anak-anak yang kecanduan game ini yang seharusnya masih fokus di bangku sekolah. Kajian dari aspek manfaat dan mafsadah ini penting karena setiap yang baru dan dijalani manusia pasti akan menimbulkan manfaat dan mudaratnya. Hanya saja terkadang manusia masih bias melihatnya ketika sesuatu itu masih baru dan menjadi *trends*. Penelaahan secara teliti, sistematis, dan komprehensif menjadi penting di sini.

Terlebih jika dikaitkan dengan keberkahan, bahwa manusia pasti bercita-cita sukses dalam hidupnya, baik di dunia dan di akherat. Sehingga, semua anugerah berupa kenikmatan rizki dari Allah Swt. diharapkan dapat bermanfaat dan terus bertambah manfaatnya atau yang disebut dengan keberkahan. Tentu keberkahan ini berbanding lurus dengan keabsahan di dalam jalan memperoleh rizki, sehingga perlunya manusia berhati-hati dalam mencari dan men-*taṣarruf*-kan rizkinya dari sumber dan di jalan yang dibenarkan agama.

Kajian hukum atas *Mobile Legend Gamer* ini tentu dapat menggunakan banyak pendekatan atau perspektif, seperti fikih dan filsafat hukum Islam atau sosiologi. Dari ranah fikih misalnya, tentu menggunakan konsep-konsep atau teori-teori fikih yang relevan dengan jenis transaksi dalam permainan *Mobile Legend* ini. Misalnya, terkait dengan jasa joki *ranked game online* maka teori yang relevan adalah *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*. Ada juga yang meng-*qiyās*-kan dengan permainan catur (*syatranj*) yang mana hukumnya makruh jika sampai menyibukkan hati dan pikirannya secara berlebihan, bahkan bisa menjadi haram jika sampai meninggalkan kewajiban, seperti kewajiban ibadah salat, bekerja, dan kewajiban lainnya.

Sedangkan yang terkait dari segi manfaat dan mudaratnya adalah menggunakan teori *maṣlahah* (KBBI: maslahat) atau *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, dimana dalam teori ini terdapat rambu-rambu: bahwa jika terjadi konflik antara *maṣlahah* dan *mafsadah* maka didahulukan untuk menghindari *mafsadah*; jika dihadapkan kepada dua *maṣlahah* atau lebih maka didahulukan *maṣlahah* yang lebih besar; dan jika dihadapkan kepada pilihan yang dilematis dua *mafsadah* maka memilih *mafsadah* yang risikonya paling kecil.

Oleh karena itu dalam penelitian ini akan menganalisis pekerjaan atau profesi sebagai *Mobile Legend Gamer* tersebut dengan dua pendekatan yaitu pendekatan normatif (fikih *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* atau *al-ijārah ‘alā al-asyksās*) dan pendekatan filosofis (*maqāṣid asy-Syarī‘ah*). Gabungan pendekatan ini dimaksudkan karena pendekatan normatif fikih saja terkadang tidak cukup memadai untuk dijadikan argumen dalam *istinbāṭ al-ḥukm*, karena jauh dari segi

hikmah hukum (*ḥikmah at-tasyrī*)<sup>7</sup>nya, yaitu kemanfaatan atau kemaslatan bagi subjek hukum (*maḥkūm ‘alaih*). Sementara hukum syariat itu ditetapkan *asy-Syāri* dalam rangka merealisasikan kemaslahatan bagi manusia, sebagaimana dikatakan oleh Imam Abū Ishāq asy-Syātibī (w. 790 H/1388 M) dalam karyanya *al-Muwāfaqāt fi Uṣūl al-Aḥkām*.<sup>7</sup> Pendapat itu juga banyak diafirmasi oleh banyak ulama, baik ulama *mutaqaddimīn* maupun *muta’akhkhirīn*, seperti Ibn al-Qayyim al-Jauziyyah (691-751 H).<sup>8</sup> Oleh karena itu perspektif *maqāṣid* ini penting untuk mendekatkan atau mempertemukan antara aspek legal spesifik dan ideal moralnya, meminjam istilah Fazlur Rahman.<sup>9</sup>

Penelitian ini akan menganalisis mengenai pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer atau Mobile Legend Pro Player, baik dari aspek fikihnya maupun kemaslahatannya (manfaat dan mudaratnya). Aspek fikihnya menggunakan teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*, sedangkan aspek maslahatnya menggunakan teori *maqāṣid asy-Syārī‘ah*, terutama *maqāṣid*-nya Abū Ishāq asy-Syātibī.

## B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang jelas terhadap hal-hal tertentu, dimana hal ini yang dijadikan perhatian dan menjadi titik fokus untuk

<sup>7</sup>Abū Ishāq asy-Syātibī, *al-Muwāfaqāt fi Uṣūl al-Aḥkām* (Mesit: Tnp., t.t.), II: 365. Lihat juga ‘Abd al-Wahhāb Khallāf, *‘Ilm Uṣūl al-Fiqh* (Kuwait: Dār al-‘Ilm, t.t.), hlm. 197.

<sup>8</sup>Ibn al-Qayyim al-Jauziyyah, *I‘lām al-Muwaqqi‘īn ‘an Rabb al-‘Ālamīn* (Mesir: Dār al-Ḥadīṣ, 2006), II: 5.

<sup>9</sup>Fazlur Rahman, *Islamic Modernity: Transformation of an Intellectual Tradition* (Chicago: The University of Chicago, t.t.), hlm. 5-7. Lihat juga Taufik Adnan Amal, *Islam dan Tantangan Modernitas* (Bandung: Mizan, 1994), hlm.79-81.

diteliti lebih lanjut. Sebagaimana dimaklumi, bahwa sifat penelitian itu selalu menawarkan alternatif jawaban dan solusi. Berdasarkan uraian yang telah disampaikan dalam latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang telah disusun dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana gambaran mengenai pekerjaan sebagai Mobile Legend Gamer?
2. Bagaimana hukum pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer atau Mobile Legend Pro Player ditinjau dari teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*?
3. Bagaimana hukum pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer atau Mobile Legend Pro Player ditinjau dari segi manfaat dan mudaratnya dengan menggunakan perspektif *maqāṣid asy-Syarī‘ah*?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran umum mengenai pekerjaan sebagai Mobile Legend Gamer.
2. Untuk menganalisis dan mengetahui hukum pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer atau Mobile Legend Pro Player ditinjau dari teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*.
3. Untuk menganalisis dan mengetahui hukum pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer atau Mobile Legend Pro Player ditinjau dari segi manfaat dan mudaratnya dengan menggunakan perspektif *maqāṣid asy-Syarī‘ah*.

Adapun kegunaan penelitian yang diharapkan adalah :

1. Bagi penulis adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kapasitas diri dalam bidang penelitian akademik dan untuk mengetahui hasil analisis atas objek penelitian.
2. Bagi Program Studi Hukum Ekonomi Syariah adalah sebagai sumbangsih akademik dalam khazanah Islam terutama dalam kajian hukum ekonomi syariah sesuai dengan core keilmuan Prodi.

#### D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian seorang peneliti. Telaah pustaka dilakukan guna mengetahui apakah penelitian tersebut pernah dilakukan atau belum. Di samping untuk mengetahui perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dalam penulisan dan penyusunan penelitian ini, penulis menemukan beberapa penelitian yang sebelumnya yang masih ada berhubungannya dengan tema yang diangkat dalam penulisan penelitian, di antaranya yaitu :

Karya Ilmiah Enceng Iip Syaripudin dan Muhammad Auliaulhikmah dengan judul “Tinjauan Hukum Islam pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends di Kabupaten Garut.”<sup>10</sup> Sama-sama meneliti Mobile Legend namun berbeda aspek yang dikaji, dimana dalam penelitian ini mengkaji mengenai jual beli akun game online Mobile Legend, sedangkan penelitian penulis adalah tentang

---

<sup>10</sup> Enceng Iip Syaripudin dan Muhammad Auliaulhikmah, “Tinjauan Hukum Islam pada Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends di Kabupaten Garut”, *Jurnal Jhesy*, Vol. 01: 01 (2022).



pekerjaan sebagai Mobile Legend Gamer yang ditinjau dari perspektif hukum Islam. Dalam penelitian ini disimpulkan bahwa akad yang digunakan dalam jual beli akun game online Mobile Legend adalah *bai' as-salam* atau jual beli pesanan. Karena dalam jual beli akun ini sering terdapat penipuan yang tidak sesuai dengan yang dijanjikan ketika akad atau tidak diserahkannya akun setelah transaksi maka masuk kategori sebagai akad yang *fāsīd* (rusak).

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian Enceng Iip Syaripudin di atas adalah penelitian Aulia Ikhsani dengan judul “Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi pada Komunitas Game Online Banda Aceh).”<sup>11</sup> Dalam penelitian ini menganalisa dan menyimpulkan bahwa dalam jual beli Game Online tersebut terdapat cacat pada objek akadnya yang mana disini dapat dipertegas bukan memperjual belikan sebuah Game tetapi hanya sebatas memperjual belikan akun ID user pengguna. Sehingga dalam hal ini penelitian yang akan penulis lakukan memiliki perbedaan yang cukup jelas namun tetap memiliki keterkaitan baik dari segi teori maupun hal pendukung lainnya. Obyek material penelitian ini juga berbeda dengan penelitian penulis karena mengkaji tentang jual beli akun game online. Penelitian yang hampir sama dengan penelitian Aulia Ikhsani ini adalah: Penelitian Muhammad Fizun Ghufroon, dengan judul “Analisis Voucher Game online pada Retail Store Alfamidi dan Website Store

---

<sup>11</sup> Aulia Ikhsani “Jual Beli Game Online dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Pada Komunitas Game Online Banda Aceh)”, *Skripsi* sarjana Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh (2019).

Tokopedia Pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang”<sup>12</sup>; Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif”<sup>13</sup>; Abdul Aziz Mudzakhy dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang”<sup>14</sup>

Penelitian Farid Choirul Ikhwan dengan judul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Joki Game Mobile Legend (Studi Kasus di Desa Pondok Kec. Babadan Kab. Ponorogo).”<sup>15</sup> Jenis penelitian kualitatif yang dengan pendekatan fenomenologis normatif, pendekatan hukum Islam dan pendekatan konseptual ini meneliti tentang praktik jasa joki game online Mobile Legend secara spesifik di Desa Pondok Kec. Babadan Ponorogo. Peneliti menyimpulkan bahwa jasa joki game online tersebut sudah sesuai dengan hukum Islam, yaitu akad Ijarah. Joki yang sebagai wakil dari pihak penyewa ini dinilai sudah sesuai dengan hukum Islam. Demikian juga dengan proses petanggungjawaban wanprestasi dari pihak joki. Penelitian ini hampir sama dengan penelitian penulis kalau dilihat dari aspek jasa untuk mengerjakan sesuatu, yaitu bermain game Mobile Legend. Hanya saja dari segi karakteristik pekerjaannya berbeda dimana akad joki game online ini tidak nampak formalitasnya, karena cukup dilakukan dengan lisan dan dalam

---

<sup>12</sup> Muhammad Fizun Ghufroon, “Analisis Voucher Game online pada Retail Store Alfamidi dan Website Store Tokopedia Pandangan Majelis Ulama Indonesia Kota Malang”, *Skripsi* Sarjana Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang (2019).

<sup>13</sup> Mela Melani, “Analisis Jual Beli Akun Game Online Clash of Clans dalam Perspektif Hukum Islam dan Positif”, *Skripsi* Sarjana Fakultas Syariah dan Hukum UIN Raden Intan Lampung (2017).

<sup>14</sup> Abdul Aziz Mudzakhy, “Tinjauan Hukum Islam Tentang Jual Beli Akun Game Online Mobile Legends: Bang Bang”, *Skripsi* Sarjana Fakultas Syari’ah dan Hukum Uin Sunan Kalijaga (2022).

<sup>15</sup> Farid Choirul Ikhwan, “Tinjauan Hukum Islam terhadap Joki Game Mobile Legend (Studi Kasus di Desa Pondok Kec. Babadan Kab. Ponorogo)”, *Skripsi* Sarjana Fakultas Syariah IAIN Ponorogo (2019).

waktu yang sifatnya sesaat. Sedangkan dalam pekerjaan sebagai Gamer yang menjadi fokus penelitian penulis ini adalah terdapat kontrak yang jelas, formil, tertulis, dalam waktu tertentu sesuai dengan kesepakatan, dengan gaji yang jelas dalam setiap bulannya. Disamping itu, penelitian Faris Choirul Ikhwan ini tidak menyinggung tentang jenis akad ijarah yang diterapkan secara spesifik, sementara akad ijarah itu ada dua macam, yaitu *ijārah ‘alā al-a’yān* (sewa barang) dan *ijārah ‘alā al-a’māl* (sewa jasa). Sedangkan dalam penelitian penulis ini menggunakan akad *ijārah ‘alā al-a’māl* secara spesifik ditambah dengan pendekatan filosofis, yaitu *maqāṣid asy-Syari’ah* untuk menimbang segi maslahat dan mudaratnya yang tidak dilakukan di penelitian Farid Choirul Ikhwan.

Penelitian yang hampir sama dengan penelitian Farid Choirul Ikhwan di atas adalah penelitian Amalia Regita Cahyani dengan judul “Tinjauan Hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends: Komunitas Gamers Sumurboto Semarang”.<sup>16</sup> Penelitian lapangan ini menyimpulkan bahwa akad yang digunakan dalam praktik transaksi joki game online Mobile Legend ini adalah menggunakan akad ijarah dan *samsarah* sebagai akad periklanannya. Dalam penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa joki ranked Game Online Mobile Legends ini merupakan transaksi yang diharamkan dalam agama Islam karena bertujuan memanipulasi suatu pekerjaan dan melanggar ketentuan yang ada pada pengembang game online Mobile Legends. Dalam penelitian ini menganalisis obyek akad ijarah (*ma’qūd ‘alaih*) namun dari aspek

---

<sup>16</sup> Amalia Regita Cahyani, “Tinjauan hukum Islam Mengenai Praktik Transaksi Jasa Joki Ranked Game Online Mobile Legends: Komunitas Gamers Sumurboto Semarang”, *Skripsi* Sarjana Fakultas Syari’ah dan Hukum UIN Walisongo Semarang (2019).

jenis pekerjaannya yang ilegal, tidak menganalisa dari aspek manfaat dan mudarat obyek akadnya. Tentu saja berbeda dengan penelitian penulis.

Penelitian berikutnya adalah karya Saipul Nasution, Teguh Eka Prasetya, Iman Nur Hidayat, dan Imas Firliani Kurnia dengan judul “Hukum Game Online dalam Kaidah Darul Mafasid Muqoddamu ‘Ala Jalbil Masholih.”<sup>17</sup> Dalam penelitian pustaka ini Saipul Nasution dkk. menyimpulkan bahwa hukum bermain game online itu tergantung tujuan dan dampaknya. Jika tujuan dan dampaknya positif maka diperbolehkan, jika tujuan dan dampaknya negatif (mudarat) maka tidak dibolehkan. Secara umum peneliti cenderung menghukumi haram. Namun dalam penelitian ini tidak mengkaji dari aspek normatifnya atau fikihnya, terutama jenis akad dalam pekerjaan sebagai *gamer* dan dari aspek filosofisnya menggunakan kaidah *dar’ al-mafāsīd muqaddam ‘alā jalb al-maṣāliḥ*, tidak menggunakan teori *maqāṣid asy-Syari’ah* secara rinci terutama dari aspek lima sasaran (aspek) dalam *maqāṣid* yaitu *ḥifẓ ad-dīn*, *ḥifẓ an-nafs*, *ḥifẓ al-‘aql*, *ḥifẓ an-nasl*, dan *ḥifẓ al-māl* dan tiga tingkatan kemaslahatan *darūriyyāt*, *ḥājiyyāt*, dan *taḥsīniyyāt*.

Artikel jurnal karya Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam terhadap Game Online Mobile Legend sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat.”<sup>18</sup> Dalam penelitian ini menyimpulkan bahwa

---

<sup>17</sup> Saipul Nasution, Teguh Eka Prasetya, Iman Nur Hidayat, dan Imas Firliani Kurnia dengan judul “Hukum Game Online dalam Kaidah Darul Mafasid Muqoddamu ‘Ala Jalbil Masholih”, *Journal of Indonesia Comparative of Syari’ah Law* 4: 1 (2021).

<sup>18</sup> Akhmad Ashari Manda dan Musyfikah Ilyas, “Tinjauan Hukum Islam terhadap Game Online Mobile Legend sebagai Peningkat Ekonomi Masyarakat.” *Jurnal Iqtishoduna* UIN Alauddin Makassar, Vol. 3: 4 (Juli 2022).

bermain Game Online Mobile Legend itu dapat menghasilkan uang melalui berbagai jenis penghasilannya dan diperbolehkan menurut hukum Islam asal tidak menimbulkan *malāhī* atau pekerjaan yang menimbulkan *lahwī* atau senda gurau yang mengakibatkan lupa dari mengingat Allah. Tentu penelitian ini berbeda sekali dengan penelitian penulis karena hanya memfokuskan dari aktifitas bermain game online, tidak dalam konteks pekerjaan sebagai *gamer*.

Kemudian penelitian Moh. Irfan Syarifudin dengan judul “Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends melalui Aplikasi Shopee”.<sup>19</sup> Obyek material penelitian ini adalah praktik jual beli diamond game Mobile Legends yang ada diaplikasi shopee yang dianalisa dengan perspektif hukum Islam. Peneliti menyimpulkan bahwa adanya ketidaksesuaian rukun jual beli menurut hukum Islam yaitu dari unsur (rukun) pihak yang berakad (*‘āqidān*) terutama pihak pembeli yang kebanyakan masih di bawah umur atau belum baligh. Sehingga dalam hukum Islam hal ini tidak diperbolehkan kecuali sudah ada orang dewasa yang mengawasi atau memberi izin untuk melakukan jual beli. Serta ketidaksesuaian yang kedua adalah pada obyek/barang yang diperjualbelikan, jual beli tersebut tidak sah karena adanya pembatasan waktu sebab ketika barang yang dibeli dibatasi dengan waktu maka gugurlah sistem kekuasaan sepenuhnya terhadap barang tersebut. Dari segi obyek material penelitian berbeda dengan penelitian penulis, karena penelitian Moh. Irfan Syarifuddin ini memfokuskan praktik jual beli Diamond Game Online Mobile Legend.

---

<sup>19</sup> Moh. Irfan Syarifudin, “Tinjauan Hukum Islam dalam Jual Beli Diamond Game Online Mobile Legends melalui Aplikasi Shopee”, *Skripsi* Sarjana Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Surakarta, (April 2020).

Selanjutnya penelitian Muhammad Baidawi dengan judul “Pelaksanaan Nafkah Keluarga Oleh Suami yang Bekerja sebagai Gamer (Studi Kasus di Pagatan Kecamatan Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu).”<sup>20</sup> Obyek material penelitian ini adalah tentang penghasilan sebagai *gamer* sebagai nafkah keluarga. Tentu saja berbeda dengan obyek penelitian penulis. Penelitian yang hampir sama dengan penelitian Muhammad Baidawi adalah skripsi karya Wilda Munfarid I. W yang berjudul “Pandangan Tokoh Agama terhadap Implementasi Pemberian Nafkah oleh Suami Gamer Berunsur Judi (Studi Keluarga Desa Minggisan Kecamatan Tanggul Kabupaten Jember).”<sup>21</sup> Obyek penelitian ini juga berbeda dengan penelitian penulis.

Adapun penelitian-penelitian yang mengkaji tentang dampak dari bermain game Mobile Legend sebagai data pendukung dalam menganalisa dari segi masalah dan mudaratnya adalah sebagai berikut: *Pertama*, skripsi karya Nurfadilah Ramdani yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makassar.” Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui bagaimana dampak dari game online terhadap minat belajar para siswa kelas VI SDN Bawakareng 1 Kota Makassar.<sup>22</sup>

---

<sup>20</sup> Muhammad Baidawi, “Pelaksanaan Nafkah Keluarga oleh Suami yang Bekerja sebagai Gamer (Studi Kasus di Pagatan Kecamatan Kusan Hilir Kabupaten Tanah Bumbu)”, *Skripsi Sarjana Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Antasari Banjarmasin* (2023).

<sup>21</sup> Wilda Munfarid I.W, “Pandangan Tokoh Agama terhadap Implementasi Pemberian Nafkah oleh Suami Gamer Berunsur Judi (Studi Keluarga Desa Minggisan Kcc. Tanggul Kab. Jember)”, *Skripsi Sarjana Fakultas Syariah UIN KH Achmad Siddiq Jember* (2023).

<sup>22</sup> Nur Fadhilah Ramdhani, “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SD Bawakareng 1 Kota Makassar,” *Skripsi Sarjana Universitas Muhammadiyah Makassar* (2018).

Jadi penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun, penelitian ini cukup membantu dalam penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi anak-anak sekolah.

*Kedua*, skripsi karya Rika Agustina Amanda yang berjudul “Pengaruh Game Online terhadap Perubahan Perilaku Agresif Remaja di Samarinda.” Penelitian ini dilakukan karena adanya perubahan sikap yang kurang terpuji dari kalangan remaja di Samarinda. Hal itu diakibatkan karena efek dari game online yang semakin sering dimainkan dapat mempengaruhi kondisi emosional para remaja di Samarinda sehingga mengarah pada penyimpangan sosial.<sup>23</sup> Hal yang sama bahwa penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun demikian, penelitian ini cukup membantu dalam penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi para remaja.

*Ketiga*, skripsi karya Yuli Andrianto yang berjudul “Pengaruh Game Online PUBG terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang.” Penelitian tersebut dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa buruk efek game online PUBG terhadap nilai para mahasiswa Universitas Semarang yang kecanduan game tersebut sehingga mengalami penurunan prestasi.<sup>24</sup> Hal yang sama bahwa penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun demikian, penelitian ini cukup membantu dalam

---

<sup>23</sup> Rika Agustina Amanda, “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda,” *Skripsi* Sarjana Universitas Mulawarman (2016).

<sup>24</sup> Yuli Andrianto, “Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang,” *Skripsi* Sarjana Universitas Semarang (2019).

penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi para mahasiswa.

*Keempat*, skripsi karya Ananda Erfan Musthafa mahasiswa Universitas Diponegoro yang berjudul “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh intensitas pengaruh game online dan pengawasan orang tua terhadap perilaku agresif anak. Dasar pemikiran yang digunakan adalah social cognitive theory dan parental mediation. Penelitian kuantitatif ini menggunakan teknik *non random* sampling dengan metode *purposive sampling* dan jumlah sampel sebanyak 50 responden dengan usia 10-14 tahun di warnet atau *game center* yang ada di kecamatan Banyumanik kota Semarang.<sup>25</sup> Hal yang sama bahwa penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun demikian, penelitian ini cukup membantu dalam penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi anak-anak.

*Kelima*, artikel ilmiah karya Yohanes Rikky Dwi Santoso yang berjudul “Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja.” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan kecanduan game online terhadap penyesuaian pada remaja. Pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan *purposive sampling* dengan jumlah partisipan sebanyak 50 orang. Metode pengumpulan data pada variable kecanduan game online menggunakan skala *game addiction tendency* yang dikembangkan oleh Chen dan Chang (2008)

---

<sup>25</sup> Ananda Erfan Musthafa, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak,” *Skripsi* Sarjana Universitas Diponegoro (2015).



dan variable penyesuaian sosial menggunakan skala social adjustment scale yang dikembangkan oleh Cooper, Osborn, Gath dan Feggetter (1982).<sup>26</sup> Hal yang sama bahwa penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun demikian, penelitian ini cukup membantu dalam penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi para remaja.

*Keenam*, skripsi karya Oktaviani Eka Widya mahasiswi Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang berjudul “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga.” Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui hubungan frekuensi bermain game online terhadap kemampuan interaksi sosial pada remaja di kecamatan bobotsari kabupaten purbalingga.<sup>27</sup> Hal yang sama bahwa penelitian ini tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya. Namun demikian, penelitian ini cukup membantu dalam penyajian data mengenai dampak manfaat dan mudarat Mobile Legend game bagi para remaja.

*Ketujuh*, skripsi karya Maryam Tangahu mahasiswi Universitas Gorontalo yang berjudul “Game Online dan Dampaknya terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Gorontalo.” Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui dampak yang ditimbulkan dari bermain game online terhadap prestasi akademik

---

<sup>26</sup> Yohanes Rikky Dwi Santoso, “Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja,” *Jurnal Pax Humana* Jurnal Humaniora Yaysan Bina Darma Vol. IV, No. 1 (Januari-Juni 2017).

<sup>27</sup> Oktaviani Eka Widya, “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga,” *Skripsi* Sarjana Universitas Muhammadiyah Purwokerto (2017).

mahasiswa di Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Gorontalo.<sup>28</sup>

*Kedelapan*, skripsi karya Victory Vionita mahasiswi Universitas Tarumanegara, yang berjudul “Peran Sikap Kompetitif terhadap Perilaku Agresif pada Pemain Game Online Remaja.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah sikap kompetitif berperan terhadap perilaku agresi pada pemain para remaja yang bermain game online. Responden penelitian ini berjumlah 500 pemain game online. Pengambilan responden dilakukan dengan menggunakan Teknik convenience sampling, secara khusus menyebarkan kuisioner secara online di media social dengan bantuan google form.<sup>29</sup>

*Kesembilan*, skripsi karya Bian Javiera Danny mahasiswa Universitas Mercu Buana yang berjudul “Pola Komunikasi Orang Tua Dengan Anak Pecandu Game Online (Mobile Legend).” Penelitian ini dibuat dengan tujuan untuk mengetahui pola komunikasi antara orang tua dan anak yang kurang harmonis akibat kecanduan game online khususnya game Mobile Legend yang sekarang sangat di gandrungi para remaja<sup>30</sup>.

*Kesepuluh*, tesis karya Ummi Masrufah mahasiswi Universitas Muhammadiyah Malang yang berjudul “Gambaran Profil Keribadian pada Remaja

---

<sup>28</sup> Maryam Tangahu, “Game Online dan Dampaknya terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Gorontalo,” *Skripsi Sarjana Universitas Gorontalo* (2017).

<sup>29</sup> Victory Vionita, “Peran Sikap Kompetitif terhadap Perilaku Agresi Pemain Game Online Remaja,” *Skripsi Sarjana Universitas Tarumanegara* (2022).

<sup>30</sup> Bian Javiera Danny, “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Pecandu Game Online (Mobile Legend),” *Skripsi Sarjana Universitas Mercy Buana* (2022).

yang Kecanduan Game Online.” Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana gambaran profil remaja yang kecanduan game online.<sup>31</sup>

Dari hasil telaah pustaka di atas semua penelitian mengangkat dari aspek dampak Mobile Legend game online, tidak menganalisis dari aspek hukum Islamnya dengan pendekatan fikih dan *maqāṣid*.

### E. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan suatu gambaran atau rencana yang berisi tentang penjelasan dari semua hal yang dijadikan sebagai bahan penelitian yang berlandaskan pada hasil dari penelitian tersebut. Karena dalam penelitian ini akan dianalisis dari aspek fikih dan maqasid-nya maka teori yang digunakan adalah tentang *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan *maqāṣid asy-Syarī‘ah*, terutama *maqāṣid*-nya Imam Abū Ishāq asy-Syātibī.

#### 1. *Al-Ijārah ‘alā al-A‘māl*

Secara umum ijarah dibagi menjadi dua, yaitu *al-ijārah ‘alā al-manāfi‘* dan *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*. *Al-ijārah ‘alā al-manāfi‘* adalah akad sewa menyewa dengan obyek barang. Sedangkan *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* adalah sewa pekerjaan atau jual beli jasa. Dalam kontrak ijarah ini tentu tidak terlepas dari aspek-aspek hukum yang berkaitan, seperti prinsip-prinsip muamalat, prinsip-prinsip dalam akad atau perjanjian, dan syarat-syarat dan rukun dalam ijarah itu sendiri.

---

<sup>31</sup> Ummi Masrufah, “Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online,” *Tesis* Universitas Muhammadiyah Malang (2012).

## 2. *Maqāṣid asy-Syarī'ah*

Teori *maqāṣid asy-Syarī'ah* berawal dari suatu pemahaman bahwa hukum Syariat ditetapkan oleh Allah sebagai *asy-Syarī'ah* dengan tujuan untuk mewujudkan kemaslahatan bagi manusia.<sup>32</sup> *Maqāṣid* sendiri etimologis adalah bentuk jamak dari kata *maqṣad* atau *maqṣūd* yang berarti tuntutan, kesengajaan, tujuan, atau sasaran.<sup>33</sup>

*Asy-Syarī'ah* sendiri secara etimologis berarti “jalan menuju sumber air minum” atau “jalan yang lurus.” Sedangkan secara terminologis adalah peraturan-peraturan yang ditetapkan oleh Allah, atau (perturan-peraturan) yang telah ditetapkan pokok-pokoknya oleh-Nya, agar digunakan manusia dalam berhubungan dengan Tuhannya, sesama saudara muslim, manusia, alam, dan makhluk hidup (di sekitarnya).<sup>34</sup> Dengan kata lain adalah suatu ketetapan dari tuhan yang bertujuan untuk mengatur umatnya agar tetap berada di jalan yang benar. Ketetapan tersebut bertujuan untuk menjaga perdamaian dan kesejahteraan antar umat beragama sehingga dapat lahir kemaslahatan seperti yang di cita-citakan oleh setiap insan.

Sehingga pengertian *maqāṣid asy-Syarī'ah* adalah makna-makna dan sasaran-sasaran yang diperhatikan Syara' dalam menetapkan semua hukumnya dan bagian-bagian pokoknya. Dengan kata lain *maqāṣid asy-Syarī'ah* adalah

<sup>32</sup> Asy-Syātibī, *al-Muwāfaqāt...*, II: 365. Lihat juga Khallāf, *‘Ilm Uṣūl al-Fiqh*, hlm. 197.

<sup>33</sup> Hans Wehr, *A Dictionary of Modern Written Arabic*, editor J. Milton Cowan (California: MacDonald & Evan LTD, 1980), hlm. 767.

<sup>34</sup> Maḥmūd Syaltūt, *al-Islām: ‘Aqīdah wa Syarī'ah* (Beirūt: Dār asy-Syurūk, 1991), hlm. 22.

sasaran dan rahasia-rahasia *asy-Syarī'ah* yang menjadi dasar *asy-Syārī'* dalam menetapkan semua hukumnya.<sup>35</sup> Dengan kata lain adalah nilai-nilai yang menjadi tujuan penetapan hukum itu sendiri.<sup>36</sup>

Lima aspek kehidupan manusia yang menjadi sasaran dalam penetapan hukum Syariat adalah agama (*ad-dīn*), jiwa (*an-nafs*), akal (*al-'aql*), keturunan (*an-nasl*), dan harta (*al-māl*). Untuk kemaslatan di masing sasaran tersebut dibagi menjadi tiga level kemaslhatan, yaitu *ḍarūriyyāt*, *ḥājīyyāt*, dan *taḥsīniyyāt*.<sup>37</sup> Kemaslhatan *ḍarūriyyāt* adalah kemaslhatan yang harus terwujud dalam kehidupan manusia dan jika tidak terwujud maka akan mengancam keselamatan hidup manusia, seperti lima aspek yang menjadi sasaran hukum Syariat di atas. Kemaslhatan *ḥājīyyāt* adalah kemaslhatan yang harus terwujud dalam kehidupan manusia dan jika tidak terwujud maka akan menyulitkan hidup manusia, seperti dalam hukum *rukḥṣāh* akibat *masyaqqah* atau uzur *syar'ī*. Sedangkan kemaslhatan *taḥsīniyyāt* atau *mukmilāt* adalah kemaslhatan yang bersifat komplementer saja dan hanya berkaitan dengan estetika atau keindahan.<sup>38</sup>

Dalam penerapan teori *maqāsid asy-Syarī'ah* ini berlaku timbangan *maqāsid*, diantaranya: bahwa lima sasaran agama tersebut berlaku secara simultan; jika dihadapkan kepada pilihan sebagian dari lima tersebut maka berlaku fikih prioritas (*fiqh al-aulawiyāt*) yakni agama lebih penting dari jiwa, jiwa lebih penting dari akal, akal lebih penting dari keturunan, dan keturunan lebih penting

<sup>35</sup> Wahbah az-Zuhailī, *Uṣūl al-Fiqh al-Islāmī*, cet. ke-1 (Ttp.: Dār al-Fikr, 1986), II: 1017.

<sup>36</sup> Aḥmad al-Ḥājj al-Kurḍī, *al-Madkhal al-Fiqhī: al-Qawā'id al-Kulliyah* (Damsyik: Dār al-Ma'ārif, 1980), hlm. 186.

<sup>37</sup> Asy-Syātibī, *al-Muwāfaqāt...*, III: 8.

<sup>38</sup> *Ibid.*, III: 8-12.

dari harta;<sup>39</sup> jika dihadapkan kepada dua pilihan maslahat maka memilih maslahat yang lebih besar atau lebih penting;<sup>40</sup> jika dihadapkan kepada dua mudarat maka memilih mudarat yang lebih ringan; dan jika dihadapkan kepada maslahat dan mudarat maka memilih menghindari mudarat terlebih dahulu daripada menarik maslahat. Demikian juga dengan tiga tingkatan maslahat juga berlaku skala prioritas: Maslahat *ḍarūriyyāt* lebih utama daripada maslahat *ḥājīyyāt* dan maslahat *ḥājīyyāt* lebih utama daripada maslahat *taḥsīniyyāt*.<sup>41</sup>

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah langkah yang dimiliki dan dilakukan oleh peneliti dalam rangka mengumpulkan informasi atau data serta melakukan investigasi pada data yang telah didapatkan tersebut. Metode penelitian memberikan gambaran rancangan penelitian yang meliputi antara lain: prosedur, langkah yang harus ditempuh, waktu penelitian, sumber data dan dengan langkah apa data tersebut diperoleh dan selanjutnya diolah dan dianalisis.

### 1. Jenis Penelitian dan Sumber Data

Jenis penelitian ini adalah gabungan antara penelitian pustaka (*library research*) dan penelitian lapangan (*field research*) dengan sumber data yang diperoleh dari berita, penelitian terdahulu, internet, dan data lapangan. Sumber data primer penelitian ini adalah pekerjaan sebagai

<sup>39</sup> Az-Zuhailī, *Uṣūl al-Fiqh al-Islāmī*, II: 1028.

<sup>40</sup> Muḥammad Saʿīd Ramaḍān al-Būṭī, *Ḍawābiṭ al-Maṣlaḥah fī asy-Syarīʿah al-Islāmiyyah*, cet. ke-2 (Beirūt: Muassasah ar-Risālah, 1977), hlm. 252-3

<sup>41</sup> Az-Zuhailī, *Uṣūl al-Fiqh al-Islāmī*, II: 1026. Lihat juga al-Būṭī, *Ḍawābiṭ al-Maṣlaḥah...*, hlm. 251.

Mobile Legend Gamer yang diperoleh secara langsung dari narasumber dan juga sumber insternet. Sedangkan sumber data skunder adalah kajian-kajian atau penelitian-penelitian tentang pekerjaan atau profesi menjadi Mobile Legend Gamer.

## **2. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data ini menggunakan adalah: Metode kepustakaan (*liberary research*), yaitu data yang diperoleh dari sumber bacaan (referensi), seperti literatur buku, dan internet; dan sumber-sumber lapangan yang diperoleh melalui observasi dan interview kepada pekerja Mobile Legend.

## **3. Pendekakatan**

Adapun pendekatan dalam analisis terhadap obyek penelitian adalah pendekatan normatif dan filosofis. Pendekatan normatif dalam penelitian ini menggunakan teori-teori fikih, terutama tentang prinsip-prinsip muamalat, prinsip-prinsip perjanjian, dan *al-ijārah ‘alā al-a‘māl*. Sedangkan pendekatan filosofisnya menggunakan teori *maqāṣid asy-Syarī‘ah*-nya Abū Ishāq asy-Syātibī dan penjabarannya dari para ulama setelahnya, terutama ketika menimbang maslahat dan mudaratnya dari pekerjaan atau profesi menjadi Mobile Legend Gamer.

## **4. Metode Analisis Data**

Metode analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan metode induktif, yaitu model penyimpulan dari premis minor kepada premis mayor. Premis minor di sini adalah kasus atau persoalan pekerjaan atau profesi Mobile Legend Gamer itu sendiri. Sedangkan premis minornya adalah kesimpulan yang

dihasilkan setelah melalui analisis mendalam dengan menggunakan teori-teori di atas, yaitu teori *ijārah* dan *maqāsid*.

### G. Sistematika Penulisan

Pengertian dari sistematika penulisan itu sendiri adalah tata cara, metode, atau urutan untuk merampungkan sebuah penelitian atau riset yang di dalamnya pendahuluan, tujuan, dan metode. Agar penulisan skripsi ini lebih sistematis dan terarah maka penulis menyusun sistematika sebagai berikut :

Bab I, bab ini berisi pendahuluan yang menyajikan latar belakang masalah mengapa penelitian ini penting untuk dilakukan. Kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah beserta tujuan penelitian sebagai deskripsi umum apa yang akan diperoleh melalui penelitian ini. Kemudian disertai dengan manfaat penelitian dan selanjutnya memaparkan hasil penelitian sebelumnya atau telaah pustaka, kemudian untuk mengarahkan pembahasan dipaparkan metode penelitian dan sistematika pembahasan.

Bab II, pada bab ini penulis memaparkan tentang tinjauan umum tentang teori akad *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan teori *maqāsid asy-Syarī‘ah*.

Bab III, pada bab ini penulis memaparkan tentang hal-hal yang berkaitan dengan pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer dan Mobile Legend Pro Player. Pembahasan dalam bab ini akan dimulai dari sisi historisnya, kelebihan dan kekurangan dari pekerjaan seorang gamer, prestasi seorang gamer, dll.

Bab IV, pada bab ini merupakan analisis terhadap pekerjaan atau profesi sebagai Mobile Legend Gamer dan Mobile Legend Pro Player dengan



menggunakan dua teori, yaitu teori *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* dan teori *maqāṣid asy-Syarī‘ah*.

Bab V, pada bab ini penulis menjelaskan penutup dari skripsi yang berisi kesimpulan dari penelitian ini, dan kesimpulan tersebut merupakan hasil jawaban dari rumusan masalah yang terdapat pada penelitian ini.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dari bab-bab sebelumnya maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Gambaran umum mengenai pekerjaan Mobile Legend Gamer adalah sebagai berikut: Pekerjaan itu dimulai dengan kontrak perjanjian kerja tertulis secara tatap muka antara pihak club atau team dengan pihak *gamer* dalam waktu tertentu, misalnya dua tahun atau tiga tahun. Isi kontraknya adalah bahwa seorang gamer harus melakukan pekerjaan sebagai prestasi dalam perjanjian sesuai dengan yang dikehendaki pihak club, yaitu bermain game Mobile Legend dalam turnamen-turnamen atau pertandingan. Adapun hak gamer adalah gaji setiap bulannya yang besarnya sudah disepakati oleh kedua belah pihak. Disamping gaji adalah bonus tambahan jika memenangi atau juara dalam pertandingan. Meskipun pekerjaan sebagai Mobile Legend Gamer itu mendapatkan gaji sebagai manfaat materiilnya tetapi terdapat dampak-dampak negatifnya juga.
2. Pekerjaan sebagai *Mobile Legend Gamer* ditinjau dari teori akad *al-ijārah ‘alā al-a‘māl* adalah sebagian sudah memenuhi syarat-syarat atau ketentuan-ketentuan dalam jenis akad *ijārah* tersebut dan sebagian belum memenuhinya.

Artinya belum sepenuhnya terpenuhi. Syarat yang sudah terpenuhi adalah tentang *afīr* (gamer) dan *musta'jir* (Tim Squad) jika hal itu dilakukan oleh orang dewasa yang memiliki kecakapan bertindak hukum (*ahliyyah al-adā' al-kāmilah*). Jika hal itu dilakukan anak-anak di bawah umur yang secara usul fikih belum dewasa atau belum memiliki kecakapan bertindak hukum maka akad itu tidak sah. Kemudian soal obyek akad atau *ma'qūd 'alaih* atau *ma'jūr* adalah sesuatu yang secara umum lebih besar mudaratnya daripada manfaatnya, terutama jika *afīr* ini masih usia anak-anak. Dengan demikian maka dari aspek obyek akad ini, pekerjaan sebagai *Mobile Legend gamer* adalah tidak diperbolehkan dengan prinsip kepastian hukum (berlaku untuk semua secara umum). Dari segi gaji (*ujrah*)nya sudah memenuhi ketentuan dalam ijarah. Sedangkan dari segi *ṣīgah*-nya yaitu ijab dan kabul dari kedua belah pihak, hal itu diperbolehkan meskipun dilakukan secara *online* berdasarkan prinsip bahwa hukum asal muamalat itu boleh sampai ada hukum yang melarangnya.

3. Dari tinjauan *maqāṣid asy-Syarī'ah* atau kemaslahatan disimpulkan bahwa unsur atau dampak mudaratnya lebih besar daripada maslahatnya, baik dilihat dari segi lima sasaran (aspek) dalam *maqāṣid asy-Syarī'ah*, yaitu memelihara agama (*ḥifẓ ad-dīn*), jiwa (*ḥifẓ an-nafs*), akal (*ḥifẓ al-'aql*), keturunan (*ḥifẓ an-nasl*) dan kehormatan (*ḥifẓ al-'ird*), dan harta (*ḥifẓ al-māl*), maupun dari segi tiga tingkatan kemaslahatan, yaitu *ḍarūriyyāt*, *ḥājīyyāt*, dan *taḥsīniyyāt*. Dari

segi 5 sasaran *maqāsid*, bahwa *ajīr* (*gamer*) memang mendapatkan gaji atau harta (*ujrah*) yang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya, namun terdapat mudarat pada aspek yang lebih penting, yaitu agama, jiwa, dan akal, seperti malas menjalankan kewajiban ibadah, mengganggu kesehatan fisik dan jiwanya, menimbulkan konflik, asosial, malas belajar dengan disiplin, dll. Dari segi tiga tingkatan kemaslahatan juga menunjukkan bahwa dari tingkatan *ḍarūriyyāt*, memang ada yang terpenuhi yaitu harta (gaji) namun terdapat mudarat untuk aspek *ḍarūriyyāt* yang lain, yaitu agama, jiwa, dan akal. Demikian juga dengan gaji tersebut dapat memenuhi kebutuhan *ḥajjiyyāt* dan *taḥsīniyyāt*, namun hal itu tidak diperbolehkan jika sampai mengorbankan kemaslahatan *ḍarūriyyāt*-nya, sesuai kaidah bahwa menolak *mafsadah* atau mudarat harus didahulukan daripada menarik manfaat.

## B. Saran-saran

Berdasarkan kesimpulan diatas maka saran dari penulis adalah:

### 1. Untuk Pemerintah

- a. Sebaiknya pemerintah mempunyai kebijakan atau peraturan tentang batasan usia bagi anak-anak yang diperbolehkan bermain game *online*, seperti *Mobile Legend* dll.

- b. Pemerintah diharapkan bisa lebih memperhatikan dan mendukung industri dunia digital gamer *online* di Indonesia yang aman untuk semua pihak.

## 2. Untuk para *Gamer/Pro Player*

- a. Sebaiknya para *gamer* lebih memperhatikan tentang batasan usia bagi penonton yang ikut menonton mereka bermain.
- b. Sebaiknya para *gamer* ikut mengingatkan anak-anak yang menonton mereka bermain agar tidak melupakan masa depannya.
- c. Sebaiknya para *gamer* mempunyai jadwal *live streaming* di hari libur, agar tidak mengganggu proses belajar anak-anak.

## 3. Untuk Masyarakat

- a. Masyarakat sebaiknya lebih memperhatikan dan mengawasi generasi muda dan anak-anak agar tidak kecanduan *game online* seperti *game Mobile Legend*.
- b. Masyarakat sebaiknya juga mendukung anak yang bercita-cita menjadi seorang *gamer* jika memang disitulah bakat yang dimiliki anak tersebut.
- c. Terkait dengan mudarat yang ada pada pekerjaan seorang *gamer Mobile Legend*, sebaiknya masyarakat mempunyai aturan tersendiri karena pekerjaan tersebut memang lahir dari perkembangan zaman dan teknologi yang semakin pesat.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Al-Qur'an

Departemen Agama, *Al-Qur'an dan Terjemahnya*, cet. ke-7, Jakarta: Pustaka al-Kausar, 2020.

### B. Hadis

Baihaqī, Abū Bakr Aḥmad bin Ḥusain al-, *as-Sunan aṣ-Ṣaḡīr li al-Baihaqī*, “Kitāb al-Buyū’”, “Bāb al-Buyū’”, Beirūt: Dār al-Fikr, 1993.

Ḥanbal, al-Imām Aḥmad bin, *Musnad al-Imām Aḥmad bin Ḥanbal*, Beirūt: Dār al-Fikr, 1993.

### C. Fikih dan Usul Fikih (Hukum Islam)

Anwar, Muhammad, *Fiqh Islam Muamalah, Munakahat, Faraid dan Jinayah, (Hukum Perdata dan Pidana Islam)*, Bandung: PT al-Ma'arif, 1988.

Ascarya, *Akad dan Produk Bank Syariah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.

Basyir, Ahmad Azhar, *Asas-asas Hukum Muamalat*, Yogyakarta: Fakultas Hukum UII, 1988.

Būṭī, Muḥammad Sa'īd Ramaḍān al-, *Dawābiṭ al-Maṣlahah fī asy-Syarī'ah al-Islāmiyyah*, cet. ke-2, Beirūt: Muassasah ar-Risālah, 1977.

Dahlan, A. Aziz, dkk., *Ensiklopedi Hukum Islam*, Jakarta: PT Ikhtiar Baru Van Hoeve, 1997, jilid II.

Djamil, Fathurrahman, *Metode Ijtihad Majelis Tarjih Muhammadiyah*, Jakarta: Logos, 1995.

Djazuli, A., *Kaidah-kaidah Fikih*, cet. ke-4, Jakarta: Kencana, 2011.

Ḥasan, Khālīd Ramaḍān, *Mu'jam fī Uṣūl al-Fiqh*, cet. ke-1, Bani Suwaif Mesir: ar-Rauḍah, 1998.

- Haroen, Nasrun, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Gaya Media Pratama, 2000.
- Hasan, M. Ali, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqh Muamalat)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Jauziyyah, Ibn al-Qayyim al-, *I'lām al-Muwaqqi'īn 'an Rabb al-'Ālamīn*, Mesir: Dār al-Ḥadīṣ, 2006, jilid II.
- Karim, Adiwarmān A., *Ekonomi Islam Suatu Kajian Kontemporer*, Jakarta: Gema Insani Press, 2001.
- Khallāf, 'Abd al-Wahhāb, *Ilm Uṣūl al-Fiqh*, Kuwait: Dār al-'Ilm, t.t.
- Kurḍī, Aḥmad al-Ḥājj al-, *al-Madkhal al-Fiqhī: al-Qawā'id al-Kulliyah*, Damsyik: Dār al-Ma'ārif, 1980.
- Qal'ahji, Muhammad Rawwas, *Ensiklopedi Fiqih 'Umar bin Khattab*, Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1999.
- Raisūnī, Aḥmad ar-, *Nazariyyah al-Maqāṣid 'inda al-Imām asy-Syātibī*, cet. ke-4, Riyāḍ: Ad-Dār al-'Ālamī li al-Kutub al-Islāmiyyah, 1995.
- Rusyd, Ibn, *Bidāyah al-Mujtahid wa Nihāyah al-Muqtaṣid*, Semarang: Toha Putera, t.t. juz II.
- Sadlān, Ṣāliḥ ibn Ganīm as-, *Risālah fī al-Fiqh al-Muyassar*, Beirut: Dār al-Fikr, 2001.
- Shiddiqy, Hasbi Ash, *Fiqh Islam*, Jakarta: Bulan Bintang, 1997.
- Syātibī, Abū Ishāq asy-, *al-Muwāfaqāt fī Uṣūl al-Aḥkām*, Mesir: Tnp., t.t., jilid II.
- Syaltūt, Maḥmūd, *al-Islām: 'Aqīdah wa Syarī'ah*, Beirut: Dār asy-Syurūk, 1991.
- Ya'kub, Hamzah, *Kode Etik Dagang Menurut Islam*, Bandung: Diponegoro, 1999.
- Yūbī, Muḥammad Sa'īd al-, *Maqāṣid asy-Syarī'ah al-Islāmiyyah wa 'Alāqatuḥā bi al-Adillah al-Syar'iyyah*, Riyāḍ: Dār al-Hijrah, 1998.
- Zahrah, Muḥammad Abū, *Uṣūl al-Fiqh*, Damaskus: Dār al-Fikr, t.t.
- Zuḥāifi, Wahbah az-, *al-Fiqh al-Islāmī wa Adillatuh*, cet. ke-3, Beirut: Dār al-Fikr, 1409/1989, juz IV.

-----, *Uṣūl al-Fiqh al-Islāmī*, cet. ke-1, Beirut: Dār al-Fikr, 1986.

#### D. Filsafat Islam

Amal, Taufik Adnan, *Islam dan Tantangan Modernitas*, Bandung: Mizan, 1994.

Rahman, Fazlur, *Islamic Modernity: Transformation of an Intellectual Tradition*, Chicago: The University of Chicago, t.t.

#### E. Pendidikan dan Psikologi

Amanda, Rika Agustina, “Pengaruh Game Online terhadap Perilaku Agresif Remaja di Samarinda,” *Skripsi* Universitas Mulawarman, 2016.

Andrianto, Yuli, “Pengaruh Game Online PUBG Terhadap Prestasi Nilai Mahasiswa Ilmu Komunikasi Universitas Semarang,” *Skripsi* Universitas Semarang, 2019.

Angela, “Pengaruh Game Online terhadap Motivasi Belajar Siswa SDN 015 Kelurahan Sidomulyo Kecamatan Samarinda Ilir”, *eJournal Ilmu Komunikasi*, Vol. 1 (2), (2013), hlm. 532-544.

Chen, C. Y. & Chang, S. L., “An Exploration of Tendency to Online Game Addiction Due to User’s Liking of Design Features,” *Asian Journal of Health and Information Sciences*, 3(1-4), 2008, hlm. 38-51.

Danny, Bian Javiera, “Pola Komunikasi Orang Tua dengan Pecandu Game Online (Mobile Legend),” *Skripsi* Universitas Mercy Buana, 2022.

Masrufah, Umami, “Gambaran Profil Kepribadian pada Remaja yang Kecanduan Game Online,” *Tesis* Universitas Muhammadiyah Malang, 2012.

Musthafa, Ananda Erfan, “Pengaruh Intensitas Bermain Game Online dan Pengawasan Orang Tua terhadap Perilaku Agresif Anak,” *Skripsi* Universitas Diponegoro, 2015.

Novrialdy, Eryzal, “Kecanduan Game Online pada Remaja: Dampak dan Pencegahannya Online Game Addiction in Adolescents: Impacts and its Preventions”, *Buletin Psikologi*, Vol. 27, No. 2, (2019), hlm. 148 – 158.

Putra, Guntur Arisandy dan Wiryo Nuryono, “Fenomena Penyebab Kecanduan Game Online pada Siswa”, *Jurnal Mahasiswa Bimbingan Konseling*



Jurusan Psikologi Pendidikan dan Bimbingan Prodi Bimbingan  
Konseling Universitas Negeri Sutabaya, Volume 13 No. 5 (2023).

Ramdhani, Nur Fadhilah, “Pengaruh Game Online terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SD Bawakareng 1 Kota Makassar,” *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Makassar, 2018.

Santoso, Yohanes Rikky Dwi, “Hubungan Kecanduan Game Online terhadap Penyesuaian Sosial Pada Remaja,” *Jurnal Pax Humana* Jurnal Humaniora Yaysan Bina Darma Vol. IV, No. 1, Januari-Juni (2017).

Steel, P., “The Nature of Procrastination: A Meta Analytic and Theoretical Review of Quintessential Self Regulatory Failure,” *Psychological Bulletin*, 133(1), 2007, hlm. 65-94.

Tangahu, Maryam, “Game Online dan Dampaknya terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa di Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Pendidikan Universitas Gorontalo,” *Skripsi* Universitas Gorontalo, 2017.

Vionita, Victory, “Peran Sikap Kompetitif terhadap Perilaku Agresi Pemain Game Online Remaja,” *Skripsi* Universitas Tarumanegara, 2022.

Widya, Oktaviani Eka, “Hubungan Frekuensi Bermain Game Online terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Remaja di Kecamatan Bobotsari Kabupaten Purbalingga,” *Skripsi* Universitas Muhammadiyah Purwokerto, 2017.

<https://www.industry.co.id/read/48952/zaman-berubah-kini-gamer-bisa-jadi-profesi-baru-yang-menjanjikan>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

Menjadi gamer Mobile Legend, semula menjadi hobi, lama kelamaan menjadi profesi. Lihat <https://www.merdeka.com/gaya/ubah-hobi-main-game-jadi-cuan-pemuda-ini-sukses-dulang-jutaan-rupiah.html>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

<https://www.magelang1337.com/2018/10/alasan-game-mobile-legend-di-sukai.html>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

<https://www.magelang1337.com/2018/10/alasan-game-mobile-legend-di-sukai.html>. Diakses tanggal 30 Oktober 2022.

## F. Bahasa

<https://kbbi.web.id>

Manzūr , Muḥammad Ibn, *Lisān al-‘Arab*, Beirūt: Dār aṣ-Ṣādir, t.t., juz III.

Munawwir, A.W., *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap*, Surabaya: Penerbit Pustaka Progerssif, 1984.

Wehr, Hans, *A Dictionary of Modern Written Arabic*, editor J. Milton Cowan, California: MacDonald & Evan LTD, 1980.

## G. Wawancara

Wawancara dengan Ariq Yulianto, seorang *gamer* pada tanggal 15 Agustus 2023

Wawancara dengan Dudi, seorang *gamer* pada tanggal 15 Agustus 2023.

Wawancara dengan Zaim Ibrahim, seorang *gamer* pada tanggal 14 Agustus 2023.

Wawancara dengan Kevin, seorang *gamer* pada tanggal 15 Agustus 2023.

Wawancara dengan Inayati Ulya, seorang guru pada tanggal 14 Agustus 2023.

Wawancara dengan Faqihuddin, seorang *gamer* pada tanggal 16 Agustus 2023.

Wawancara dengan Danang P., orangtua dari *gamer* pada tanggal 16 Agustus 2023.

Wawancara dengan Asbaroddin, orang tua dari *gamer* pada tanggal 16 Agustus 2023.