

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi dari waktu ke waktu memberikan peluang bagi media internet menjadi kebutuhan setiap orang serta banyak digunakan diantaranya sebagai alat komunikasi. Berbagai fitur dan sarana teknologi disediakan oleh developer untuk memberikan kemudahan dalam penerapan teknologi. Komunikasi yang terjadi di era teknologi semakin canggih merupakan pemanfaatan dari media sosial dengan basis internet, dimana dapat dilakukan secara efisien tanpa melalui tatap muka langsung.¹ Dalam perubahan dunia media sosial membawa pengaruh besar. Media sosial dimana selain cepat dan mudah juga sarat akan fungsi dan kegunaan menyebabkan masyarakat berlomba-lomba untuk memilikinya.

Berbagai *platform* media sosial yang digunakan kebanyakan orang, antara lain TikTok, *Instagram*, *Whatsapp*, *Facebook*, *Twitter* dan masih banyak lagi dimana setiap aplikasi tersebut terdapat di dalam *iPhone* ataupun *Smartphone*. Melalui *Google Play Store* berbagai *platform* aplikasi dapat diakses dan didownload, salah satunya TikTok. Aplikasi ini diluncurkan tahun 2016 oleh Zhang Yimin dari Tiongkok.²

¹ Fathimatuz Zuhro dan Muhammad Faishol, "Penggunaan Media Sosial Likee Menurut Perspektif Islam", vol 3 No.2 (2021), h. 216.

² Agia Dwi Visi Utami, "Aplikasi Tiktok Menjadi Media Hiburan Bagi Masyarakat Dan Memunculkan Dampak Ditengah Pandemi Covid-19," Medialog: Jurnal Ilmu Komunikasi vol. 4, no. 1 (2021), h. 43.

Usia bukanlah persoalan untuk penggunaan aplikasi TikTok yang berfungsi sebagai aplikasi hiburan sebab TikTok sudah mempopuler di seluruh dunia. Berbagai kreasi dapat diakses melalui aplikasi ini, seperti video konten, tarian pendek serta berbagai komedi. Video pendek yang dibuat pada aplikasi ini memiliki durasi 15 detik hingga 3 menit.³

Aplikasi TikTok semakin berkembang pesat dan menjadi aplikasi dengan publikasi terpopuler dengan menariknya isi konten dengan berbagai informasi. Hal ini menjadi lebih diminati dengan disediakan fitur *live streaming* serta beragam konten kreasi.⁴ Fitur *live streaming* memunculkan banyak kesempatan menjadi *content creator*, *influencer*, bahkan *endorsement* dapat dilakukan oleh setiap orang. Semua orang mampu membuka *live streaming* dengan ketentuan *followers* minimal 1000 orang.

Penggunaan fitur *live streaming* di pertengahan tahun 2022 banyak dimanfaatkan sebagai sayembara atau undian keberuntungan. Fitur undian pada *live streaming* tersebut adalah “*Mulung Koin*”, berupa penyediaan kotak harta karun. Fitur sayembara tersebut terletak di sebelah kiri atas ketika dilakukan *live streaming* dengan pengaturan waktu untuk membuka dan mengambil hadiah dari harta karun tersebut. Untuk orang-orang yang mendapatkan koin ini diperoleh sesuai ketentuan cara *mulung* koin secara gratis. Langkah-langkahnya sebagai berikut :

³ Niswatul Malihah, “Tiktok Dalam Perspektif Al- Qur’an”, Jurnal At-Tahfizh: Jurnal Ilmu Al-Quran Dan Tafsir, vol. 1 No.01 (2019), h. 40–57.

⁴ Merdeka. com, “Potensi di Balik Konten Menghibur Aplikasi TikTok” dalam, <https://www.merdeka.com/teknologi/potensi-di-balik-konten-menghibur-aplikasitiktok.html> diakses pada 9 Februari 2023.

1. Aplikasi TikTok yang telah diunduh kemudian dibuka. Setelah itu kita diminta membuat akun TikTok untuk dapat *login* dan mengakses fitur di dalamnya.
2. Pada menu *LIVE* yang terletak di atas pojok kanan atau dapat melalui menu *FOLLOWING* yang bersebelahan dengan menu FYP, kita melakukan join TikTok *live*.
3. Setelah melakukan *join*, kita memilih TikToker yang menyediakan ikon kotak harta karun sebagai tanda adanya pembagian. Hal ini dilakukan dengan cara *mescroll* TikTok *live* ke bawah hingga menemukan ikon harta karun tersebut.
4. Pada saat *live* dilakukan, koin TikTok akan dapat diambil dalam jangka waktu yang diumumkan oleh TikToker.
5. Setelah tiba waktu pembukaan harta karun kita harus secepat mungkin untuk melakukan tap ikon atau dengan cara menekan klik ikon harta karun tersebut untuk perolehan 1 koin gratis TikTok jika beruntung.⁵

Dampak dari hadirnya aplikasi TikTok terhadap perkembangan karakter anak antara lain, mempengaruhi kejujuran perkataan yang diucapkan anak. Permintaan anak kepada orang tua untuk memberikan sejumlah uang yang digunakan untuk membeli paket data internet tidak digunakan sebagaimana mestinya sebagai media dan sarana pembelajaran, namun berpotensi digunakan untuk mengakses TikTok serta mengikuti *trend* di *live streaming*, yaitu mulung koin. Dampak selanjutnya, yaitu

⁵ Ibid.

menimbulkan kecanduan pada anak remaja untuk berlomba bertaruh waktu pada fitur *mulung koin* ini, sehingga lalai menjalankan kewajiban dan tugasnya, seperti belajar, tugas rumah, mengaji, sekolah, dan lain sebagainya. Karena juga terdapat salah satu unsur untung-untungan, dimana unsur itulah yang menjadikan anak-anak ketagihan dalam mengikuti *live streaming mulung koin* di aplikasi TikTok.⁶

Kreator pada aplikasi *live streaming* ini layaknya aplikasi lain yang mampu digunakan untuk mempertontonkan unjuk kebolehan masing-masing individu, seperti menari, menyanyi, seni lukis, posting dan *share* pengalaman pribadi, konten dakwah, serta aktivitas keseharian hingga promosi penjualan. Kian hari konten menarik dari TikTok semakin dirasa mampu memberikan manfaat pada penonton atau *viewers*, sehingga pemberian apresiasi berupa *gift* stiker kepada kreator dimana *gift* tersebut dapat dikonversi menjadi uang. Pemberian stiker oleh penonton dapat dilakukan dengan membeli stiker dari *top up* uang tunai yang telah ditukarkan menjadi koin. Penonton bahkan tidak sungkan untuk *top up* berulang-ulang jika dirasa konten dari kreator memiliki penawaran yang menarik minat *viewers*.⁷

Terdapat hal yang berbeda pada fitur *mulung koin* ini, dimana *viewers* dapat bersaing untuk mendapatkan koin dari kotak harta karun pada *live streaming*. Pada persaingan berburu ini beruntung tidaknya perolehan koin tergantung ketika kotak harta karun dibuka oleh penyedia *live streaming*.

⁶ Ibid.

⁷ Ibid.

Paparan latar belakang di atas melatarbelakangi tertariknya penulis dalam melakukan penelitian mengenai perspektif pendapat menurut Hukum Ekonomi Syariah terhadap perburuan koin pada fitur *mulung* koin *live streaming* di TikTok. Hal ini akan diteliti peneliti lebih lanjut dengan mengangkat judul **“Berburu Koin Melalui *Mulung* Koin Di Aplikasi TikTok Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”**.

B. Definisi Operasional

Judul yang diangkat dalam penelitian ini memerlukan penjelasan dan arti untuk menghindari kesalah artian dalam memahami konteks judul skripsi. Penjelasan tersebut pada bab ini dinamakan Definisi Operasional. Judul skripsi yang diangkat peneliti, yaitu “Berburu Koin Melalui *Mulung* Koin Di Aplikasi TikTok Perspektif Hukum Ekonomi Syariah”, istilah yang dijelaskan antara lain:

1. Berburu Koin

Berburu koin adalah praktik menangkap sebuah koin pada sebuah *platform* aplikasi yang menyediakan hadiah berupa koin untuk diburu para pengguna media sosial.

2. *Mulung* Koin

Mulung koin adalah mengambil koin di *live streaming* TikTok seseorang pada kotak harta karun yang tersedia dengan ketentuan waktu yang sudah ditentukan untuk diundi koinnya.⁸

3. TikTok

⁸ Ibid.

TikTok adalah sosial media yang berisikan pembuatan video pendek diiringi musik juga ditentukan dengan waktu tertentu. Aplikasi ini diluncurkan oleh orang Tiongkok pada September 2016 yang bernama Zhang Yimin.⁹

4. Perspektif Hukum Ekonomi Syariah

Perspektif bisa diartikan sebagai sudut pandang, sedangkan arti hukum menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, yaitu peraturan yang telah disahkan atau dikukuhkan penguasa maupun pemerintah sebagai sesuatu yang telah dianggap sebagai keterikatan atau bersifat mengikat.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Fungsi identifikasi serta pembatasan masalah yang akan diteliti adalah untuk mencegah melebarinya permasalahan sehingga peneliti dapat fokus pada konteks yang diteliti. Hal ini dilakukan dengan cara mendata atau menginventarisasikan semaksimal mungkin berbagai masalah yang mungkin dapat terjadi ketika penelitian berlangsung.¹⁰ Identifikasi permasalahan yang terduga terjadi pada penelitian menurut penjelasan dari latar belakang, yaitu:

1. Banyaknya pengguna TikTok yang mengikuti *live streaming*.
2. Maraknya pengguna *live streaming* yang membagikan harta karun berupa koin.

⁹ Yohana Noni Bulele dan Tony Wibowo “Analisis Fenomena Sosial Media Dan Kaum Milenial: Studi Kasus Tiktok” Vol.1 No.1, (Batam :Universitas Internasional Batam, 2020).

¹⁰ Tim Penyusun Fakultas Syari’ah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama’ Sunan Giri, *Buku Panduan Skripsi*, (Bojonegoro : Fakultas Syari’ah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama’ Sunan Giri, 2023), h. 10.

3. Praktik berburu koin dalam mencari keuntungan.
4. Hukum berburu koin dalam mencari keuntungan.
5. Berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

Permasalahan yang fokus dibahas oleh peneliti berdasarkan uraian dugaan permasalahan di atas, yaitu:

1. Praktik berburu koin melalui *mulung* koin.
2. Berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah diperoleh berdasarkan identifikasi dan batasan masalah. Berikut ini merupakan inti permasalahan dari hukum kebolehan berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok yang menjadi bahasan pada penelitian ini, yaitu:

1. Bagaimana praktik berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok?
2. Bagaimana analisis perspektif Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan diperlukan ketika melaksanakan sebuah kegiatan, termasuk penelitian. Tujuan ini digunakan sebagai penentu arah penelitian untuk terwujudnya sesuatu target secara tersistem atau tertata.¹¹ Tujuan merupakan

¹¹ Ibid.

bagian pencapaian akhir dari sebuah penelitian yang ditentukan sejak sebelum penelitian dilakukan. Berikut ini adalah tujuan pada penelitian ini.

1. Untuk memaparkan praktik berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok.
2. Untuk menganalisis perspektif Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok.

F. Kegunaan Penelitian

Peran dan manfaat yang diharapkan peneliti dari penelitian ini ditinjau dari dua aspek, meliputi manfaat segi teoritis dan praktis.¹²

1. Kegunaan Secara Teoritis

Peneliti berharap teori terdahulu mengenai Hukum Ekonomi Syariah yang telah ada dapat diperkuat, dibangun serta disempurnakan dari analisis yang telah dilakukan dari penelitian ini. Para tiktokers, *viewers* serta yang mendapatkan maupun belum mendapatkan koin diharapkan dapat menambah wawasannya ketika melakukan penyediaan koin maupun berebut koin pada hadiah kotak harta karun dalam *live streaming*.

2. Kegunaan Secara Praktis

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini secara praktis, antara lain:¹³

a. Bagi Peneliti

¹² Ibid.

¹³ Ibid.

Peneliti memperoleh tambahan wawasan dan pengetahuan mengenai hukum keuntungan yang diperoleh dari hasil *mulung* koin pada *live streaming* TikTok menurut pandangan Hukum Ekonomi Syariah.

b. Bagi Pihak *Live Streaming*

Penelitian ini dapat menjadi kontribusi bagi penyedia hadiah pada kotak harta karun *live streaming* guna mempertimbangkan pelaksanaan berburu koin di TikTok.

c. Bagi Pihak Lain

Pihak lain juga diharap mampu memetik manfaat dari penelitian ini baik sebagai terapan ilmu, kajian maupun bahan wacana dalam masyarakat mengenai berburu koin di TikTok.

G. Penelitian Terdahulu

Studi terdahulu berperan sebagai pembanding yang relevan pada sebuah penelitian untuk menjadikan penelitian tersebut lebih otentik.¹⁴ Penelitian yang dilakukan peneliti saat ini dapat mengacu pada pedoman penelitian terdahulu yang relevan. Tujuan penelitian terdahulu selain sebagai acuan penelitian adalah sebagai indikator tingkat duplikasi dan keaslian ide dan bahasan suatu karya penelitian. Penelitian terdahulu yang menjadi acuan peneliti, yaitu:

1. Skripsi dari mahasiswi Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro jurusan Hukum Ekonomi Syari'ah bernama Nur Lailatul

¹⁴ Ibid.

Fitriya dengan judul “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Capit di Live Streaming Tiktok”. Penelitian ini membahas mengenai produk random pada suatu bak dengan ditransaksikan untuk kegiatan jual beli. Barang yang random atau acak tersebut dicapit dengan alat capit secara mata tertutup oleh penjualnya. Hal ini menimbulkan dua kemungkinan hasil yang diperoleh pembeli antara keberuntungan atau merugi tergantung pengambilan barang oleh penjual. Sistem transaksi pada penjualan tersebut memiliki hasil capaian yang tidak pasti sehingga pada kalangan masyarakat dapat menimbulkan pro dan kontra. Kesimpulan dari penelitian ini, yaitu transaksi jual beli dengan alat capit menurut persepektif hukum islam pada aplikasi Tik Tok dihukumi tidak sah, sebab tidak terdapat kejelasan hasil berupa nilai barang yang merupakan salah satu syarat dalam transaksi jual beli melainkan berdasarkan spekulasi atau untung-untungan yang dapat merugikan salah satu pihak. Transaksi jual beli pada kegiatan alat capit di Tik Tok tersebut mengandung unsur *maysir* dan *gharar*. Kesamaan skripsi ini sama-sama membahas tentang untung-untungan yang dilakukan dengan cara perlombaan. Perbedaan dalam penelitian yaitu objek dalam penelitian berbeda tetapi kasus yang akan diteliti memiliki kesamaan pemburuan yang didapatkan.¹⁵

¹⁵ Nur Lailatul Fitriya “Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Jual Beli Dengan Sistem Capit di Live Streaming Tiktok” (Skripsi--Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro, 2022).

2. Mahasiswa Universitas Islam Bandung bernama Sofia Rachmayanti pada skripsi jurusan Hukum Ekonomi Syariah dengan judul “Analisis Prinsip Muamalah Terhadap Jual Beli Online Pada Aplikasi Bukalapak (Program Serbu Seru)”. Pembagian *voucher* hadiah pada suatu lomba yang bersifat adu berbagai kemampuan menjadi pembahasan yang terdapat di dalam skripsi ini. Lomba yang dijadikan sebagai sarana pembagian *voucher*, antara lain gulat sebagai adu kekuatan, lomba lari sebagai adu kecepatan, *badminton* mengandalkan keterampilan dan ketangkasan, serta lomba catur untuk adu kepandaian dan masih banyak lagi. Kesamaan skripsi ini sama-sama membahas tentang untung-untungan yang dilakukan dengan cara pengundian. Perbedaan dalam penelitian yaitu objek dalam penelitian berbeda tetapi kasus yang akan diteliti memiliki kesamaan adu kecepatan dalam memperoleh kemenangan.¹⁶
3. “Penerapan Sistem Bonus Pada Aplikasi Neobank Dalam Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sultan Syarif Kasim Riau)”, skripsi yang diteliti oleh Ersya Amelia dari UIN Sultan Syarif Kasim Riau Jurusan Hukum Ekonomi Syariah. Pada aplikasi Neobank terdapat fitur dunia Neo yang berisi hadiah koin dan dapat diperoleh pengguna jika telah melakukan *check in*. Nilai koin setiap harinya akan berlipat jika melakukan *check in* sepekan rutin. Temuan

¹⁶ Sofia Rachmayanti “Analisis Prinsip Muamalah Terhadap Jual Beli Online Pada Aplikasi Bukalapak (Program Serbu Seru)” (Skripsi--Universitas Islam Bandung 2020).

menarik pada fitur ini adalah koin dari akun orang lain dapat kita ambil. Bonus diberikan kepada akun pemilik koin terbanyak berhasil dikumpulkan, berupa *Neo Rewards*, Kupon *Experience*, serta Kupon Diskon. Perbedaan dalam penelitian yaitu objek dalam penelitian berbeda tetapi kasus yang akan diteliti memiliki kesamaan mengambil sebuah koin pada aplikasi Neobank milik pengguna lain yang berguna bagi pihak pengambil koin.¹⁷

H. Kerangka Teori

1. *Musabaqah*

Musabaqah disebut juga perlombaan dimana asal dari kata ini menggunakan bahasa arab. *Musabaqah* secara bahasa adalah berasal dari kata *as-sabq* yang memiliki arti tercapainya tujuan sebelum orang lain mencapainya. Arti yang berbeda diperoleh dari penambahan fathah pada huruf *ba'* sehingga dibaca *sabaq* yang berarti mempertaruhkan peserta lomba seperti pacuan unta, kuda serta panah memanah. Peserta dengan durasi tercepat mencapai tujuannya dari peserta lain berhak memperoleh hadiah yang dipertaruhkan tersebut.¹⁸

¹⁷ Ersya Amelia “Penerapan Sistem Bonus Pada Aplikasi Neobank Dalam Perspektif Fiqih Muamalah (Studi Pada Mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sultan Syarif Kasim Riau)” (Skripsi--UIN Sultan Syarif Kasim Riau 2022).

¹⁸ Abdullah bin Muhammad Ath-Thayyar, *Ensiklopedi Fiqh Muamalah Dalam Pandangan 4 Mazhab* (Yogyakarta: Maktabah al-hanif, 2009), h. 329.

Perlombaan atau *musabaqah* ini memiliki dasar dalil sebagai acuan pelaksanaannya, berupa hadis riwayat Bukhari dan Muslim. Berikut adalah kutipan hadistnya.

Ibnu Umar berkata, “*Sesungguhnya Rasulullah SAW pernah berlomba dengan kuda yang sudah kurus.*” (H.R. Bukhari dan Muslim)¹⁹. Hadist di atas menerangkan bahwa Rasulullah melakukan perlombaan dengan sarana kuda yang bersifat adu kecepatan.

Selain pacu kuda, Nabi Muhammad SAW juga pernah melakukan lomba lari dengan Aisyah r.a. Sebagaimana dalam sabdanya, yaitu Aisyah r.a. berkata, “*Aku berlomba lari dengan Nabi Muhammad SAW, tetapi aku dapat mengejanya, ketika aku mulai gemuk aku pun berlomba lari dengan beliau, tetapi beliau dapat mengejarku. Aku berkata, ‘Kemenangan ini sebagai imbalan kekalahan dari kekalahan itu’.*” (H.R. Bukhari)²⁰.

Jenis perlombaan berdasarkan keterangan di atas hukumnya mubah dan diperbolehkan. Namun, terdapat jenis *musabaqah* yang menjadi larangan agama dan dihukumi haram melakukannya, yaitu:²¹

- a. Terdapat unsur pertarungan judi pada lomba.
- b. Sasarannya adalah nyawa seperti lomba memanah dengan menyasar pada binatang. Penjelasan ini terdapat dalam hadis

Rasulullah SAW, yaitu:

¹⁹ Musthafa Dib al-Bugha, dkk, *Fikih Manhaji*, (Yogyakarta: Darul Uswah, 2012), Cet. II : h. 704.

²⁰ Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2012), h. 267.

²¹ Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, (Jakarta: Kencana 2012), h. 380.

- 1) *“Rasulullah SAW melarang menawan binatang untuk dijadikan sasaran sehingga ia mati.”*²² (HR. Muslim).
Rasulullah memberikan larangan terhadap tindakan pertarungan binatang untuk menjadi sasaran lomba.
 - 2) *“Rasulullah SAW melarang membunuh binatang dalam keadaan tertawan (terikat).”*²⁰ (HR.Muslim). Hadist ini menjelaskan bahwa menawan atau mengikat binatang dilarang Rasulullah SAW.
 - 3) *“Janganlah kamu menjadikan sesuatu yang bernyawa menjadi sasaran.”* Hadist ini juga memperkuat penjelasan bahwa dilarang menjadikan setiap yang memiliki nyawa untuk sasaran taruhan.
- c. Mengadu atau menyambung binatang untuk dijadikan perlombaan juga merupakan hal yang dilarang sebab termasuk menganiaya makhluk hidup. Pada hadist Rasulullah Saw., yang berbunyi: *“Rasulullah SAW melarang mengadu diantara binatang-binatang.”* (HR. Abu Daud). Telah dijelaskan dalam hadist di atas bahwa mengadu binatang itu dilarang Rasulullah Saw.
- d. *Nard* atau bermain sejenis dadu hukumnya haram menurut pendapat kebanyakan (jumhur) ulama. Hadis Rasulullah SAW yang berbunyi: *“Barang siapa bermain nard syir, maka seolah-*

²² Ibnu Majah, *Sunan Ibnu Majah*, (Mesir: ‘Isa al-Babi al-Halabi was Syrakah, 1956), hadis no. 3179.

olah ia mencelupkan tangannya ke dalam daging dan darah babi.”(HR. Muslim, Ahmad, dan Abu Daud). Hadist di atas menjelaskan bermain *nard syir* diibaratkan daging dan darah babi yang termasuk benda haram, sehingga memainkan dadu diumpakan seperti mencelupkan tangan (bermain) ke dalam benda haram tersebut. Hadist lain juga menerangkan, “*Barang siapa bermain nard, maka dia telah maksiat kepada Allah dan Rasul-Nya.*” (HR. Ahmad, Abu Daud, Ibnu Majah, dan Imam Malik). Bermain *nard* menandakan telah bermaksiat kepada Allah menurut penjelasan hadist di atas.²³

Melakukan perlombaan diperbolehkan jika pelaksanaannya tidak melanggar syari’at yang ditentukan agama Islam, antara lain tidak terdapat unsur penyiksaan makhluk bernyawa.²¹ Pada hadist riwayat Imam Muslim menerangkan bahwa Anas bin Hakim r.a melarang pertarungan ayam yang terjadi di rumah al-Hakam bin Ayyub yang berpotensi menyiksa ayam tersebut.

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menerapkan pendekatan kualitatif dimana pendekatan ini bersifat menggambarkan kejadian yang akan diteliti secara fakta, sifat serta hubungan yang terdapat di dalamnya.²⁴ Kasus atau kejadian yang diamati dalam penelitian ini, yaitu menjelaskan

²³ Ibid.

²⁴ Aji Damanhuri, *Metodelogi Penelitian Muamalah*, (Ponorogo: STAIN Ponorogo, 2010), h. 06.

berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

2. Jenis Penelitian

Penelitian ini berbasis lapangan atau *field research* dimana penelitian ini mengacu pada data yang terdapat di lapangan baik lingkup organisasi, lembaga non pustaka, maupun masyarakat sekitar yang dilakukan secara tersistem.²⁵ Peneliti mengumpulkan data melalui wawancara dengan pengguna *live streaming* TikTok yang menyediakan kotak harta karun untuk diikuti *viewers* yang ingin mendapatkan koin melalui *mulung* koin.

3. Sumber Data

Terdapat dua macam jenis data yang dijadikan sumber dalam penelitian ini, yaitu:

a. Data Primer

Perolehan data primer berasal langsung dari observasi di lapangan.²⁶ Sumber primer pada penelitian ini adalah pengamatan serta wawancara terhadap pengguna *live streaming* pada aplikasi TikTok.

b. Data Sekunder

Data sekunder yang dijadikan sumber penelitian berasal dari data penunjang sumber pertama.²⁷ Data penunjang berupa dokumen seperti surat kabar, karya ilmiah, buku, jurnal, serta

²⁵ Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Research*, (Bandung: Tarsoto,1995), h. 58.

²⁶ Sumadi Suryabrata, *Metode Penelitian*, (Jakarta: Rajawali, 1987), h. 93.

²⁷ Ibid, h. 94.

bahan pustaka yang serupa dan memiliki keterkaitan dengan penelitian.

4. Metode Pengumpulan Data

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan pengamatan meliputi pemantauan langsung pada objek penelitian. Pada sistem *mulung koin* di *live streaming* TikTok dapat diketahui menggunakan metode observasi guna memperoleh data yang konkret.

b. Wawancara

Metode wawancara ini menjadi salah satu sarana bagi sumber primer diperoleh. Kegiatan yang bertujuan mendapatkan informasi mengenai penelitian terkait ini dilakukan dengan bentuk percakapan atau berdialog secara langsung antara pengguna *live streaming mulung koin* dan viewers atau orang yang mengikuti *live streaming mulung koin*.²⁸ Informasi lebih detail mengenai kegiatan dan sistem yang dilakukan pada fitur *mulung koin* di *live streaming* TikTok dapat digali melalui metode wawancara kepada pengguna *live streaming*.

c. Dokumentasi

Isi pustaka dari dokumentasi dapat menjadi sumber informasi yang relevan guna menambah kelengkapan data

²⁸ Ibid, h. 155.

penelitian pada aplikasi TikTok dan praktik penggunaan *live streaming mulung koin*.

5. Teknik Pengolahan Data

Pengolahan data dilakukan ketika semua kelengkapan data penelitian yang diperlukan oleh peneliti telah selesai dikumpulkan. Berikut merupakan tahapan yang digunakan mengolah data pada penelitian ini.

- a. *Editing* adalah pengecekan atau pengoreksian pada kolektor data dengan memilah data yang logis dan dapat digunakan sebagai data yang valid supaya hasil penelitian tidak diragukan kebenarannya.
- b. Sistematik data merupakan pengurutan data berdasarkan kerangka yang ditempatkan secara sistematik pembahasan masalah.

6. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menerapkan teknik analisis deduktif, dimana analisis berupa urutan definisi, pengertian teori maupun fakta dari hal yang bersifat umum untuk menghasilkan kesimpulan yang menggambarkan hasil akhir penelitian. Penelitian ini diawali dengan penjelasan umum tentang Hukum Ekonomi Syari'ah, definisi *musabaqah*, penjabaran teknik *mulung koin* di TikTok kemudian menganalisis hukum transaksi yang berlaku sesuai perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan berfungsi sebagai penggambaran umum mengenai sistem laporan penelitian dibuat. Susunan pembuatan skripsi penelitian ini tersistem dalam lima bab, yaitu:

Bab I berisi pendahuluan penelitian. Latar belakang pengambilan permasalahan, rumusan permasalahan, tujuan penelitian, batasan masalah, definisi dari judul skripsi yang disebut definisi operasional, penelitian terdahulu, metode dan analisis data, serta sistematika pembahasan penelitian merupakan kesatuan bahasan yang diuraikan pada bab ini.

Landasan teori yang menjadi pedoman dalam melakukan analisis pembahasan penelitian akan diuraikan pada Bab II ini. Bab ini menjelaskan tentang teori *musabaqah*, meliputi definisi, dasar hukum, syarat akad, perlombaan yang diperbolehkan dan yang diharamkan.

Bab III berisi tentang gambaran kondisi Lapangan berupa praktik dan sistem perolehan koin pada fitur *mulung* koin *live streaming* di TikTok.

Bab IV berisikan temuan dan analisis mengenai berburu koin melalui *mulung* koin di aplikasi TikTok perspektif Hukum Ekonomi Syariah.

Bab V berisi penutup dari pembahasan skripsi ini yang berisi kesimpulan uraian hasil penelitian serta saran peneliti untuk pengembangan penelitian lanjut atau harapan peneliti mengenai kemanfaatan penelitiannya untuk pihak yang dituju.