BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang pesat. Tidak dapat dipungkiri dengan hadirnya *smartphone* dan akses internet yang mudah menjadikan kita dapat dengan mudah mengakses apa yang kita inginkan.[1] Kehadiran internet memberikan kemudahan kita untuk berkomunikasi satu sama lain secara *online* dengan jangkauan yang hampir tidak terbatas. Di zaman sekarang komunikasi dapat dilakukan melalui berbagai media sosial.

Media sosial merupakan media dimana seseorang atau pengguna merepresentasikan dirinya dalam berinteraksi, membangun kerja sama, berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lain dalam membentuk hubungan sosial secara virtual.[2] Media sosial memberi kemudahan dalam melihat dan mengetahui informasi secara *online*. Selain itu media sosial kini juga dimanfaatkan sebagai media suatu pekerjaan oleh sebagian orang. Seperti adanya fitur *live streaming* dalam aplikasi media sosial.

[1] Laila Fazry and Nurliana Cipta Apsari, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perilaku Cyberbullying Di Kalangan Remaja," *Jurnal Pengabdian Dan Penelitian Kepada Masyarakat (JPPM)* 2, no. 1 (2021): 28–36.

[2] Enjelya Dewi Pitaloka, Miftachul Aprilizdihar, and Septiana Dewi, "Pemanfaatan Sosial Media Sebagai Sarana Pembelajaran Di Era Digital," *Journal of Digital Education, Communication, and Arts* 5, no. 1 (2022): 40–49.

Live streaming adalah siaran yang dilakukan secara langsung atau waktu yang sebenarnya.[3] *Live streaming* memungkinkan siapa saja bisa untuk berbagi pengalaman secara langsung melalui media sosial. Salah satu media sosial yang sering digunakan untuk *live streaming* yaitu Aplikasi TikTok. *Live streaming* pada TikTok oleh sebagian orang dimanfaatkan sebagai suatu pekerjaan seperti jual beli, konten *challenge*, bermain *game online* dengan menayangkannya secara *live* dan lain sebagainya.

Game online merupakan permainan digital yang dimainkan dengan menggunakan perangkat yang terhubungan dengan koneksi internet.[4] *Game online* dapat menghubungkan pemain satu sama lain secara bersamaan dalam waktu yang sama. Orang yang bermain *game online* biasa disebut *gamers*. Adapun konten yang dilakukan seorang *streamer game online* biasanya bersifat unik dan menarik.

Dalam hal ini peneliti menemukan fenomena baru pada sebuah *live streaming game online* di TikTok. Konten ini berisi sebuah tantangan oleh *streamer game online* kepada *player*nya dalam *live streaming*. *Game* yang digunakan dalam praktik ini yaitu *Mobile Legend Bang Bang*. Konten ini disebut dengan konten *By One*.

By One merupakan kosa kata baru dalam bahasa gaul yang sering dipakai dalam sebuah pertandingan olahraga maupun pertandingan *game*. Istilah ini

[3] Rossalia Marine Andanni, "Analisis Tren *Online Live Streaming* Pada Website Dan Youtube Televisi Berita Di Indonesia," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 18, no. 1 (2021): 35–50.

[4] Yusufroni Zendrato and Hendrikus Otniel Nasozaro Harefa, "Dampak *Game Online* Terhadap Prestasi Belajar Siswa," *Educativo: Jurnal Pendidikan* 1, no. 1 (2020): 139–48.

diartikan sebagai “satu lawan satu”.[5] Artinya konsep ini melibatkan dua pihak atau individu yang bersaing secara langsung satu sama lain dalam permainan. Ini menciptakan ketegangan yang mana kemampuan individu akan diuji secara langsung. Dalam konteks ini hanya akan ada satu yang akan keluar sebagai pemenang.

Dalam praktiknya diawali dengan *streamer* membuka tantangan *By One* kepada *player*. *Player* yang akan melakukan *By One* juga bisa disebut dengan *player*. *Player* yang akan melakukan *By One* harus mendaftarkan diri terlebih dahulu. *Player* yang tertarik akan diarahkan untuk mengunjungi profil akun TikTok *streamer* tersebut dan melakukan pendaftaran melalui *link* yang sudah dipasang di bio profil TikTok *streamer*. Dalam hal ini *player* akan dikenakan biaya sebesar Rp 20.000,00 sebagai syarat melakukan *By One*. Setelah mendaftar, *player* akan mendapatkan antrian untuk melakukan *By One* dengan *streamer*. Penentuan pemenang akan diambil secara langsung ketika *game* selesai. Jika *player* dapat mengalahkan *streamer* akan mendapatkan dua kali lipat lebih dari biaya pendaftaran yaitu sebesar Rp 50.000,00 dan jika sebaliknya maka *player* tidak mendapatkan apa-apa. Dengan keuntungan dua kali lipat tersebut menjadi daya tarik seorang *player* untuk mencoba melakukannya. Selain itu *player* juga merasa tertantang untuk dapat mengalahkan *streamer* tersebut.

[5] “Arti *By One* Dalam Bahasa Gaul Dan Contoh Kalimatnya,” Kumparan, 2023, https://kumparan.com/pengertian-dan-istilah/arti-by-one-dalam-bahasa-gaul-dan-contoh-kalimatnya-21o5V3LQQyc/full.

Hadiah yang diterima oleh pemenang berasal dari uang pendaftaran para pemain yang ingin ikut serta dalam *By One*. Uang pendaftaran tersebut dikumpulkan dalam sebuah dompet digital sebagai kegiatan transaksi uang pendaftaran dan uang untuk pemberian hadiah. Dalam ajaran Islam, perlombaan diperbolehkan selama tidak melanggar prinsip syariat. Hal-hal yang menjadi batasan termasuk menyebabkan bahaya, menampilkan aurat di hadapan yang bukan mahram, adanya unsur penipuan, menyakiti hewan, permainan yang bergantung pada keberuntungan, dan adanya elemen perjudian, serta hal-hal lainnya.[6]

Beberapa penelitian sebelumnya telah membahas tentang penggunaan uang pendaftaran serta relevansinya dengan Hukum Ekonomi Syariah. Misalnya, penelitian oleh Irvan Hendrawan Supriono, 2021, yang berjudul Tinjauan Hukum Islam terhadap Sumber Hadiah bagi Peserta Perlombaan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Asih, Kecamatan Air Rami, Kabupaten Mukomuko), yang meneliti bahwa penggunaan uang pendaftaran itu merupakan hal yang tidak diperbolehkan.[7] Selanjutnya penelitian oleh Adnan Fatoni, 2020, yang berjudul Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Didapat Dari Uang Pendaftaran *Game Online* Mobile Legend (Studi kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang), yang meneliti bahwa uang hadiah yang digunakan merupakan dari

[6] Prof. Dr. H. Hendi Suhendi, M.Si, *Fiqh Muamalah*, 10th ed. (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016).

[7] Irvan Hendrawan Supriono, "Tinjauan Hukum Islam Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan *Game Online* (Studi Kasus Di Desa Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021).

hasil registrasi tidak diperbolehkan untuk digunakan.[8] Sepananjang penelusuran peneliti, belum ada yang secara spesifik membahas adanya penggunaan praktik *By One* dalam kompetisi berhadiah dan menggunakan media TikTok sebagai penayangannya. Sedangkan penelitian terdahulu hanya meneliti praktik perlombaan yang dilaksanakan seperti perlombaan umumnya.

Sebuah perlombaan dapat dibagi menjadi dua macam, yaitu perlombaan dengan adanya hadiah dan tanpa adanya hadiah. Namun di zaman sekarang sangat sedikit dan hampir semua perlombaan terdapat hadiah. Perlombaan dengan hadiah perlu diperhatikan terutama mengenai status hadiah itu sendiri, supaya tidak mengandung unsur judi. Judi atau *maysir* adalah suatu permainan di mana satu pihak harus menanggung risiko dari pihak lainnya akibat permainan itu.[9] Dalam semua bentuk permainan maupun pertandingan harus menghindari terjadinya kondisi dimana salah satu pihak dirugikan.

Kurangnya pemahaman tentang konsep bertransaksi yang sesuai dengan syariah menjadi alasan mengapa banyak muncul praktik baru yang cara atau mekanismenya tidak mengikuti aturan syariah. Dari penjelasan di atas, dalam kehidupan sehari-hari seringkali tidak disadari bahwa masih terdapat kegiatan bermuamalah yang belum sepenuhnya sesuai dengan prinsip syariah.

Dalam kegiatan yang dilakukan pada konten *By One* pada *streaming game online* di Aplikasi TikTok tersebut terdapat beberapa ketentuan yang harus

---

[8] Adnan Fatoni, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Didapat Dari Uang Pendaftaran *Game Online* Mobile Legend (Studi Kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)" (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020).

[9] Dr.DrS. H. M. Wagianto, S.H., M.H. and An Nisa Suwandy Putri, S.H, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Dari Uang Pendaftaran Game Online* (Bandar Lampung: Arjasa Pratama, 2020). h. 74.

dipenuhi dalam muamalah, maka dalam penelitian ini perlu diteliti lebih lanjut untuk mengetahui terkait kejelasan hukum dari penggunaan uang pendaftaran pada konten *By One* pada *streaming game online* tersebut. Maka judul yang dipilih peneliti adalah **"TINJAUAN HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP PRAKTIK SISTEM *BY ONE* PADA *LIVE STREAMING GAME ONLINE* DI APLIKASI TIKTOK".**

B. Definisi Operasional

1. Hukum Ekonomi Syariah

Kata "hukum" dalam bahasa Indonesia berasal dari bahasa Arab, yaitu "*hukm*," yang memiliki makna putusan (*judgement*) atau ketetapan (*provision*). Menurut Ensiklopedia Hukum Islam, hukum diartikan sebagai penetapan terhadap suatu perbuatan, baik dengan mengizinkannya maupun dengan melarangnya. Ekonomi Syariah adalah aktivitas yang dijalankan oleh individu maupun kelompok dengan tujuan memenuhi kebutuhan, baik yang bersifat komersial maupun non-komersial, sesuai dengan prinsip-prinsip Syariah.[10] Hukum Ekonomi Syariah dapat diartikan sebagai norma hukum yang mengatur individu maupun antar individu dalam melakukan kegiatan ekonomi baik berbentuk perjanjian maupun akad muamalah.

Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu adanya akad muamalah yang dilakukan oleh *streamer game* dalam praktik *By One*. Dalam hal tersebut adanya bentuk akad yang dilakukan

[10] Bung Hijaj Sulthonuddin and Enceng Iip Syaripudin, "Aspek Sosiologis Dalam Hukum Jual Beli," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah (JHESY)* 1, no. 2 (2023): 295–309.

antara dua pihak untuk melakukan kegiatan yang menimbulkan suatu hukum tertentu.

2. Sistem *By One*

By One merupakan bahasa gaul dalam sebuah permainan yang berarti "satu lawan satu". Konsep ini melibatkan dua pihak atau individu yang bersaing secara langsung satu sama lain dalam permainan.[11] Dalam penelitian ini *By One* dilakukan oleh seorang *streamer game online* dengan seorang *player* yang mendaftarkan diri sebagai lawan.

3. *Live Streaming*

Live streaming merupakan kegiatan siaran langsung yang berarti *content creator* atau pemilik konten melakukan kegiatan dengan menayangkannya secara langsung dalam sebuah media yang digunakan.[12] Dalam kegiatan ini *player* dapat melihat apa yang dilakukan oleh pemilik konten tersebut.

4. *Game Online*

Game online merupakan jenis permainan yang dapat diakses melalui koneksi internet dan dimainkan oleh lebih dari satu orang secara bersamaan menggunakan perangkat seperti komputer, konsol, atau *smartphone*.[13] Bukan hanya sekedar sebagai hiburan, tidak sedikit orang juga

[11] "Arti *By One* Dalam Bahasa Gaul Dan Contoh Kalimatnya."

[12] TikTok, "TikTok *Live*," TikTok, 2025, https://support.tiktok.com/id/*live*-gifts-wallet/tiktok-*live*.

[13] Mufadhal Barseli and Vera Sriwahyuningsih, "Peran *Game Online* Mobile Legends Sebagai Pemicu Turunnya Motivasi Belajar Siswa," *Jurnal Educatio: Jurnal Pendidikan Indonesia* 9, no. 1 (2023): 164–69.

memanfaatkannya sebagai media untuk menghasilkan uang atau profesi suatu pekerjaan.

5. Aplikasi TikTok

Aplikasi TikTok adalah platform yang digunakan untuk membuat serta membagikan video pendek berformat vertikal, yang dapat diputar dengan menggeser layar ke atas atau ke bawah.[14] Seiring berjalannya waktu, perkembangan fitur TikTok semakin canggih dan banyak pengguna yang memanfaatkannya sebagai hiburan bahkan sebagai media tempat untuk bekerja.

C. Identifikasi dan Batasan Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, penulis menyusun beberapa masalah yang terkait dengan fokus penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Adanya praktik *By One* yang merupakan istilah "satu lawan satu" dalam permainan *game online*
2. Tingginya minat masyarakat pada praktik *By One* yang diadakan oleh *streamer game online* pada Aplikasi TikTok
3. Kurangnya pengetahuan masyarakat terkait konsep *musabaqah* dan konsep hadiah yang sesuai dengan syariat Islam
4. Terindikasi adanya unsur judi dalam praktik sistem *By One* pada *streaming game online* di TikTok

[14] TikTok, "TikTok," TikTok, 2023, https://newsroom.tiktok.com/in-id/tiktok-adalah-platform-di-mana-konten-dan-transaksi-belanja-bertemu-membantu-konsumen-menemukan-dan-melakukan-pembelian-berikutnya.

Untuk menjaga fokus dan kejelasan dalam pelaksanaan serta penulisan penelitian ini, peneliti merasa perlu menetapkan batasan masalah. Hal ini dimaksudkan agar proses penelitian dapat dilakukan secara efektif dan hasilnya mudah dipahami. Oleh karena itu, peneliti membatasi ruang lingkup pembahasan pada hal-hal berikut:

1. Praktik sistem *By One* oleh *streamer game online*
2. Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap praktik sistem *By One* oleh *streamer game online*

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana praktik sistem *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok?
2. Bagaimana tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik sistem *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini untuk mengidentifikasi titik akhir yang akan dicapai dalam suatu penelitian dan menentukan arah penelitian guna menjaga konsistensi temuan hingga tercapai hasil yang diinginkan. Penulis dengan penelitian ini bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui praktik sistem *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok.
2. Untuk mengetahui tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap praktik sistem *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok.

F. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan tidak hanya memberikan sumbangan pemikiran terhadap pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah, sebagai kontribusi secara teoritis, tetapi juga mampu memberikan manfaat nyata yang dapat diterapkan dalam kehidupan praktis. Untuk menggambarkan situasi dan memastikan bahwa hasilnya dapat berguna bagi semua pihak yang terlibat. Berikut paparan kedua aspek yang diharapkan dapat bermanfaat, antara lain:

1. Aspek Teoritis

   Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan pada umumnya dan pengembangan ilmu hukum ekonomi syariah khususnya dalam praktik *By One* oleh *streamer game online* terkait dengan kepastian hukum terhadap akad yang digunakan kegiatan maupun transaksi dalam praktik *By One*. Penelitian ini juga diharapkan agar dapat menjadi landasan bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian yang serupa.

2. Aspek Praktis

   Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan keilmuan kepada *streamer game online* dan para pengguna *game online* terhadap penetapan akad yang digunakan dalam praktik *By One* agar lebih bisa memperhatikan kembali terkait mekanisme yang harus dipenuhi agar mendapat kepastian hukum yang sesuai.

G. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu merupakan upaya peneliti untuk mencari perbandingan dan untuk memperjelas letak persamaan dan perbedaan dari penelitian-penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang mendasari penelitian ini antara lain:

1. Dina Syahrul Maulidiya, seorang mahasiswi Fakultas Syariah dan Adab Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, menulis skripsi pada tahun 2021 dengan judul: "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah terhadap Program Kompetisi 'Adu Skor' pada Fitur Turnamen Asik di Bukalapak.com".[15]

   Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini fokus pada praktik "Adu Skor" dalam fitur aplikasi Bukalapak.com.

   Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang praktik suatu permainan atau kompetisi yang terindikasi judi didalamnya. Adapun perbedaan yaitu penelitian ini meneliti tentang praktik "Adu Skor" dalam aplikasi Bukalapak.com. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meneliti tentang praktik *By One* oleh *streamer game online* pada *live streaming* Aplikasi TikTok.

2. Irvan Hendrawan Supriono, mahasiswa Fakultas Syariah di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu pada tahun 2021, dalam skripsinya yang

[15] Dina Syahrul Maulidiya, "Tinjauan Hukum Ekonomi Syariah Terhadap Program Kompetisi 'Adu Skor' Pada Fitur Turnamen Asik Di Bukalapak.Com" (Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, 2021).

berjudul "Tinjauan Hukum Islam terhadap Sumber Hadiah bagi Peserta Perlombaan *Game Online* (Studi Kasus di Desa Asih, Kecamatan Air Rami, Kabupaten Mukomuko)".[16]

Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi, dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada sumber hadiah yang digunakan dalam perlombaan *game online*.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang adanya praktik yang mana praktik tersebut menggunakan uang pendaftaran sebagai hadiah. Adapun perbedaan yaitu penelitian ini meneliti tentang sumber hadiah yang digunakan dalam perlombaan *game online*. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan yaitu meneliti tentang sistem praktik *By One* oleh *streamer game online* dalam *live streaming* TikTok.

3. Adnan Fatoni, 2020 Mahasiswa Fakultas Syariah dengan skripsinya yang berjudul "Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Didapat Dari Uang Pendaftaran *Game Online* Mobile Legend (Studi kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)".[17]

   Penelitian ini merupakan penelitian lapangan (*field research*). Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah dengan wawancara, observasi,

[16] Irvan Hendrawan Supriono, "Tinjauan Hukum Islam Sumber Hadiah Pada Peserta Perlombaan *Game Online* (Studi Kasus Di Desa Asih Kecamatan Air Rami Kabupaten Mukomuko)" (Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu, 2021).

[17] Adnan Fatoni, "Tinjauan Hukum Islam Tentang Hadiah Yang Didapat Dari Uang Pendaftaran *Game Online* Mobile Legend (Studi Kasus Perlombaan Di DPD KNPI Kota Tangerang)" (Universitas Islam Negeri Sultan Maulana Hasanuddin Banten, 2020).

dan dokumentasi. Penelitian ini berfokus pada uang pendaftaran turnamen *Mobile Legend* yang digunakan sebagai hadiah.

Persamaan penelitian ini adalah sama-sama meneliti tentang indikasi adanya unsur *maysir* dalam sebuah kompetisi *game online*. Adapun perbedaan yaitu penelitian ini meneliti tentang uang pendaftaran turnamen *Mobile Legend* yang digunakan sebagai hadiah. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini berfokus pada sistem praktik *By One* yang diterapkan oleh para streamer *game online* saat melakukan siaran langsung di TikTok..

H. Kerangka Teori

Teori dalam suatu penelitian berperan sebagai landasan konseptual yang memandu proses analisis masalah serta merancang solusi yang tepat. Dalam konteks penelitian ini, digunakan teori Musabaqah dan teori Hadiah sebagai dasar analisis.

1. *Musabaqah*

Musabaqah merupakan istilah dalam bahasa Arab yang artinya perlombaan. Perlombaan dianjurkan dalam syariat karena tergolong sebagai aktivitas olahraga yang bernilai positif. Hukum *musabaqah* sendiri bersifat dinami, dapat bernilai sunah, boleh (mubah), bahkan bisa menjadi haram tergantung pada kondisi dan tujuannya.[18] *Musabaqah* terdapat dua macam, yaitu tanpa pertaruhan dan *musabaqah* dengan pertaruhan didalamnya. *Musabaqah* yang terdapat pertaruhan terbagi juga menjadi dua, yaitu *musabaqah* yang dihalalkan dan yang diharamkan. Jadi dalam sebuah

[18] Hendi Suhendi, M.Si, *Fiqh Muamalah*.., h. 257.

musabaqah harus memperhatikan syarat dan ketentuan yang sesuai dengan syariat Islam.

Dalam *musabaqah* sendiri terdapat beberapa syarat yang harus dipenuhi guna memastikan bahwa sesuatu yang dilakukan manusia di dunia ini sudah sesuai denga syariat akidah Islam. Syarat-syarat tersebut yang pertama yaitu tidak menimbulkan bahaya, sebuah perlombaan atau pertandingan dalam ajaran Islam tidak diperkenankan untuk melakukan hal yang membahayakan dirinya sendiri maupun orang lain. Yang kedua yaitu perlombaan tidak diperkenankan untuk memperlihatkan aurat karena aurat merupakan suatu yang harus dijaga. Ketiga, hadiah yang dipergunakan untuk pemenang suatu lomba harus atang dari penguasa lain. Keempat, hadiah yang dikeluarkan dalam suatu perlombaan datang dari satu pihak guna menghindari adanya unsur yang terlarang. Kelima, jika hadiah yang digunakan dalam perlombaa datang dari pihak yang berlomba maka harus ada seorang *muhallil*.[19]

Dalam *musabaqah* selain syarat yang harus dipenuhi ada juga rukun yang harus dimengerti. Pertama yaitu *sabiq*, *sabiq* memiliki arti seseorang yang memberikan hadiah. Kedua *mutasabiq*, yaitu semua peserta yang mengikuti suatu perlombaan atau pertandingan. Ketiga *lajnah musabaqah*, ini memiliki arti pihak yang menentukan siapa yang menjadi pemenang dalam sebuah perlombaan. Kelima *iwad*, *iwad* memiliki definisi yaitu suatu

[19] Wagianto, S.H., M.H. and Putri, S.H, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Dari Uang Pendaftaran Game Online*.., h. 69.

hadiah yang mana menjadi penghargaan kepada seseorang yang memenangkan lomba. Keenam *sighat*, *sighat* memiliki arti ijab dan kabul dimana suatu perlombaan harus dengan adanya kesepakatan yang jelas agar tidak menimbulkan mudarat didalamnya.

Dalam pelaksanaan praktik sistem *By One* oleh *streamer game online* pada *live streaming* di Aplikasi TikTok yang akan penulis teliti merupakan bentuk sebuah *musabaqah*. Maka perlu untuk penulis meneliti tentang kepastian hukum dari praktik tersebut apakah sesuai dengan syarat *musabaqah* yang dihalalkan ataupun sebaliknya.

2. Hadiah

Hadiah tidak jauh beda dengan hibah yaitu bentuk pemindahan hak milik. Hanya saja, kebiasaannya, hadiah lebih dimotivasi oleh rasa terima kasih dan kekaguman seseorang.[20] "Sebuah hadiah baru dapat dianggap sebagai perbuatan hukum yang sah apabila memenuhi beberapa unsur, yaitu adanya pihak yang memberikan hadiah, pihak yang menerima hadiah, barang yang dijadikan sebagai hadiah, serta adanya proses ijab kabul (kesepakatan/transaksi) antara keduanya. Selain itu, ada syarat dan rukun yang harus dipenuhi dari pemberi hadiah, penerima hadiah maupun objek yang dijadikan suatu hadiah agar tercapai kepastian hukumnya.

Hadiah juga tidak jauh beda dengan hibah. Hibah merupakan pemberian yang bersifat sukarela (tidak ada sebab dan musababnya) tanpa ada kontra persepsi dari pihak penerima pemberian, dan pemberian itu

[20] Wagianto, S.H., M.H. and Putri, S.H. h. 53.

dilangsungkan saat pemberi masih hidup.[21] Dari definisi tersebut memang ada sebuah kesamaan yaitu merupakan sebuah pemberian tetapi tetap ada pembedanya yaitu dari maksud dari pemberia tersebut.

Hadiah terdapat beberapa rukun yaitu meliputi, pihak pengibah (orang atau pihak yang memberikan hadiah), orang yang diberi hadiah (orang atau pihak yang menerima hadiah), ijab dan kabul (suatu akad atau kesepakatan dalam peerimaan hadiah), objek hadiah (benda atau objek yang dijadikan sebagai hadiah).[22]

Selain rukun yang harus dipenuhi maka ada syarat juga yang harus diketahui. Beberapa syarat dalam pemberian hadiah antara lain adalah bahwa pemberi hadiah harus memiliki kepemilikan penuh atas harta yang akan diberikan. Selain itu, pemberi hadiah harus sudah baligh dan memiliki akal yang sehat. Penerima hadiah juga harus sudah ada secara nyata pada saat akad dilakukan. Barang yang dijadikan hadiah harus benar-benar milik sah pemberi, telah terpisah dengan jelas dari harta lainnya, dan wujudnya nyata saat akad berlangsung. Hadiah tersebut juga harus berupa sesuatu yang dibolehkan menurut syariat, serta proses pemberiannya dilakukan dengan adanya ijab dan kabul.[23]

---

[21] Jurnal Ekonomi Islam, Konsep Al- Ariyah, and Al-qardh Al-hibah, "Konsep Al-'Ariyah, Al-Qardh Dan Al-Hibah," *Al-Sharf: Jurnal Ekonomi Islam* 2, no. 1 (2021): 19–34.

[22] Alifatur Rohmah and Rahman Ali Fauzi, "Analisis Pemberian Hadiah Dalam Produk Tabungan Berjangka Wadiah Berhadiah (SAJADAH) Di BMT NU Situbondo," *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 4, no. 2 (2021): 197.

[23] Wagianto, S.H., M.H. and Putri, S.H, *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pemberian Hadiah Dari Uang Pendaftaran Game Online*.., h. 60.

Praktik *By One* dilakukan dalam sebuah *live streaming* merupakan fenomena baru yang terdapat sebuah transaksi di dalamnya dan merupakan bentuk muamalah. Penggunaan teori ini untuk memberikan kejelasan mengenai hukum dalam praktik tersebut apakah sudah sesuai dengan ketentuan-ketentuan hadiah menurut syariat Islam.

I. Metode Penelitian

1. Pendekatan dan Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian lapangan (*field research*), yaitu suatu studi yang dilakukan secara langsung di tempat guna mengamati secara langsung praktik sistem *By One* yang diterapkan oleh *streamer game online* saat melakukan siaran langsung di TikTok. Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, yaitu suatu pendekatan yang menggunakan data kualitatif sebagai landasan untuk melakukan analisis. Data kualitatif tersebut bisa berbentuk dokumen tertulis, foto, gambar, ataupun hasil dari wawancara.[24]

2. Sumber Data

Dalam penelitian ini, sumber data merujuk pada pihak atau objek yang memberikan informasi yang dibutuhkan. Peneliti membagi sumber data tersebut ke dalam dua kategori, yaitu:

[24] David tan, "Metode Penelitian Hukum: Mengupas Dan Mengulas Metodologi Dalam Menyelenggarakan Penelitian Hukum," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 8, no. 5 (2021): 2463–78.

a. Sumber Data Primer

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan secara langsung dari sumber utamanya, yaitu pihak-pihak yang terlibat dalam objek penelitian. Tujuannya adalah agar memudahkan dalam memahami makna dan tujuan dari data sekunder yang telah dikumpulkan.[25] Dalam hal ini, data primer diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan dengan metode observasi dan wawancara dengan *streamer* dan *player*.

b. Sumber Data Sekunder

Data sekunder merupakan data dari berbagai sumber yang telah ada.[26] Data sekunder dalam penelitian ini dihimpun dari beragam referensi, antara lain Al-Qur'an, Hadis, buku-buku, jurnal akademik, skripsi, situs web, serta sumber-sumber literatur lain yang relevan dengan topik yang dikaji.

3. Teknik pengumpulan data

Dalam menjalankan penelitian ini, peneliti memanfaatkan berbagai metode guna memperoleh data yang akurat dan mendalam, salah satunya dengan menggunakan beberapa teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Observasi (Pengamatan)

Obeservasi merupakan suatu dasar fundamental dari metode pengumpulan data dalam penelitian kualitatif yang menyangkut ilmu-

[25] Dr. Sandu Siyoto, SKM., M.Kes and M. Ali Sodik, M.A, *Dasar Metodologi Penelitian*, ed. Ayup (Sleman: Literasi Media Publishing, 2015).

[26] Siyoto, SKM., M.Kes and Sodik, M.A.

ilmu sosial dan perilaku manusia.[27] Observasi merupakan pengamatan yang sistematis dari aktivitas manusia untuk menghasilkan fakta. Penelitian ini difokuskan pada penerapan sistem *By One* dalam kegiatan *streaming* TikTok yang dilakukan oleh *streamer game online*.

b. Wawancara

Wawancara adalah bentuk percakapan antara dua pihak yang membahas topik tertentu secara spesifik, serta merupakan proses komunikasi yang bersifat interaktif dan memiliki tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.[28] Metode ini digunakan untuk mengumpulkan data primer yang dilakukan dengan cara melakukan wawancara bebas dan terstruktur dengan pihak yang terkait dalam penelitian ini.

Namun, dalam penelitian ini, peneliti tidak melakukan wawancara secara tatap muka, melainkan menggunakan metode tidak langsung melalui percakapan via *chat*. Narasumber dalam penelitian ini yaitu *streamer game online* dan *player* yang melakukan *By One*.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan kumpulan dokumen yan memberikan keterangan terkait proses pengumpulan dan pengelolaan dokumen secara sistematis. Secara detail ada beberapa macam bahan dokumenter,

[27] Hasyim Hasanah, "Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)," *At-Taqaddum* 8, no. 1 (2017): 21.

[28] Dr.R.A. Fadhallah, S.Psi., M.Si, *Wawancara* (Jakarta Timur: UNJ Press, 2020).

yaitu surat pribadi, autobigrafi, buku atau catatan harian, memorial, data *websire* dan lain sebagainya.[29]

Dokumentasi dalam penelitian ini mencakup rekaman hasil wawancara tidak langsung serta tangkapan layar yang memperlihatkan jalannya praktik *By One*.

4. Teknis Analisis data

Penelitian ini menerapkan metode analisis data kualitatif deskriptif dengan tujuan untuk menjelaskan objek yang diteliti berdasarkan informasi yang dikumpulkan melalui proses observasi dan wawancara. Jenis penelitian ini cenderung disajikan dalam bentuk narasi, gambar, atau visual lainnya, bukan dalam bentuk angka. Jika pun terdapat data berupa angka, hal tersebut hanya digunakan sebagai pelengkap informasi.[30] Data yang dimaksud mencakup hasil wawancara, dokumentasi berupa foto, catatan dari observasi lapangan, serta berbagai catatan tambahan lainnya.

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan adalah bentuk penyusunan yang bertujuan untuk mempermudah proses penulisan, sehingga tetap fokus pada permasalahan yang diteliti dan tidak menyimpang dari topik utama. Penyusunan ini dimaksudkan agar maksud dari penulisan skripsi lebih mudah dipahami. Adapun urutan bagian-bagian pembahasannya adalah sebagai berikut:

---

[29] Septevan Nanda Yudisman, "Analisis Perbandingan Tokoh Perpustakaan Paul Otlet Dan Sulistyo-Basuki Tentang Dokumentasi," *Libria* 13, no. 2 (2021): 192–204.

[30] Muhammad Rijal Fadli, "Memahami Desain Metode Penelitian Kualitatif," *Humanika: Jurnal Ilmiah Kajian Humaniora* 21, no. 1 (2021): h. 35.

BAB I Pendahuluan, Bab ini berfungsi sebagai landasan pemikiran awal yang menjadi acuan bagi keseluruhan isi pembahasan, yang mencakup latar belakang, definisi operasional, rumusan masalah, tujuan, manfaat, tinjauan penelitian terdahulu, kerangka teori, serta sistematika pembahasan..

BAB II Landasan Teori, Bab ini berisi landasan teori yang akan dijadikan dasar untuk menganalisis permasalahan yang dibahas, yaitu terkait dengan teori *Musabaqah* dan teori Hadiah..

BAB III Deskripsi Lapangan, Pada bab ini disajikan data-data yang berasal dari hasil observasi terhadap aktivitas *live streaming* permainan daring melalui Aplikasi TikTok.

BAB IV Temuan dan Analisis, Berisi analisis terhadap data hasil penelitian yang telah dipaparkan mengenai aktivitas praktik *By One* dalam *live streaming game online* melalui Aplikasi TikTok.

BAB V Penutup, Bab ini memuat bagian kesimpulan dan saran. Kesimpulan disusun berdasarkan hasil analisis terhadap data yang telah diperoleh, dan berfungsi sebagai jawaban atas permasalahan utama dalam penelitian ini. Adapun saran disampaikan sebagai masukan dari penulis yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang terkait.

UNUGIRI