BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Praktik *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok tedapat beberapa tahapan, pertama yaitu *player* yang ingin bergabung dalam praktik *By One* harus melakukan registrasi terlebih dahulu dengan membayar uang registrasi sebesar Rp 20.000,00 serta mengisi formulir pendaftarannya melalui *link* yang disediakan *streamer* dihalaman profil TikTok. Penentuan pemenang dalam *By One* ini apabila salah satu dari kedua pihak tersebut berhasil mengalahkan dengan total 2 kill pertama. Apabila *player* berhasil mengalahkan *streamer* maka *player* berhak mendapatkan hadiah berupa uang saldo sebesar Rp 50.000,00 yang dikirim melalui rekening. Sebaliknya apabila *player* kalah dalam *By One* maka *player* tidak mendapatkan apa-apa dan uang registrasi tersebut hangus.
2. Dari sudut pandang Hukum Ekonomi Syariah, praktik *By One* dalam *live streaming game online* di aplikasi TikTok tergolong sebagai jenis perlombaan atau *musabaqah* yang disertai dengan *iwad* (hadiah). Dalam praktiknya, *iwad* atau hadiah yang diberikan oleh penyelenggara atau *streamer* melibatkan peserta lomba berdasarkan data registrasi yang telah dilakukan. Dalam hal ini hukum menurut beberapa ulama adalah tidak boleh, karena ada beberapa syarat yang tidak terpenuhi menjadi suatu pertaruhan berhadiah yang dihalalkan, seperti hadiah yang seharusnya

datang dari pihak ketiga (sponsor, penguasa atau donator) tapi melainkan uang yang digunakan adalah uang peserta. *By One* sendiri juga merupakan permainan bukan jihad *fii sabilillah* kecuali seperti berkuda, memanah dan balap unta. Dalam *By One* pelaksanaannya juga tidak terdapat seorang *muhallil* yang akan menjadikan sebab halalnya suatu perlombaan yang melibatkan pertaruhan di dalamnya.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, penulis mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Untuk *player* yang akan mengikuti *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok

   Dalam mengikuti challenge seperti *By One*, hendaknya *player* memahami dan mengerti mengenai kebenaran dari mekanisme *By One* tersebut.

2. Untuk *streamer* sebagai penyelenggara *By One* pada *live streaming game online* di Aplikasi TikTok.

   Dalam membuat konten *live streaming game online* khususnya seperti praktik *By One*, harus mengetahui bagaimana mekanisme pelaksanaannya yang benar dan sesuai ditinjau dari segi tatacara sampai hadiah yang digunakan. Sehingga tidak ada indikasi yang salah dalam praktiknya serta tidak menimbulkan kerugian.

3. Untuk akademisi

Praktik dan transaksi di sekitar kita terkhusus dunia *online* memiliki banyak keunikan-keunikan yang baru. Sehingga perlu untuk itu diadakannya penelitian lebih lanjut untuk menggali lebih jauh. Seperti halnya praktik *By One* beserta mekanismenya yang tergolong baru dimasyarakat.

UNIVERSITAS NAHDLATUL ULAMA SUNAN GIRI
UNUGIRI