

**HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO*
PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN**

SKRIPSI

oleh:

ARWA AFNANI

NIM 17220006



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

**HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO*
PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN**

SKRIPSI

oleh:

ARWA AFNANI

NIM 17220006



PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARIAH

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2022

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,
Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO* PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN

Benar-benar meruoakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Jika dikemudian hari laporan penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demu hukum.

Pasuruan, 31 Agustus 2022

Penulis,



Arwa Afnari

NIM 17220006

HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara ARWA AFNANI NIM 17220006 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul :

HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO* PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN

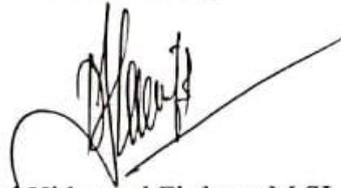
maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui,
Ketua Program Studi



Dr. Fahkrudin, M.HI.
NIP 197408192000031002

Malang, 02-September 2022
Dosen Pembimbing,



Dwi Hidayatul Firdaus, M.SI.
NIP 190212252015031002



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS SYARIAH

Jl. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 551354 Fax. (0341) 572533

BUKTI KONSULTASI

Nama : Arwa Afnani
NIM : 17220006
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah
Dosen Pembimbing : Dwi Hidayatul Firdaus, M.SI.
Judul Skripsi : HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI
APLIKASI *SNACKVIDEO* PERSPEKTIF MAJELIS
ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Jum'at/1 Oktober 2021	ACC semi proposal	
2	Senin/13 Desember 2021	Revisi judul, BAB I, II, IV	
3	Kamis/16 Desember 2021	Revisi II dan IV	
4	Rabu/2 Februari 2022	Revisi BAB II dan III	
5	Senin/18 Juli 2022	Revisi BAB II, membuat outline skripsi	
6	Senin/1 Agustus 2022	ACC outline skripsi, melanjutkan skripsi	
7	Jum'at/12 Agustus 2022	Revisi BAB II dan IV	
8	Senin/15 Agustus 2022	Revisi BAB II	
9	Rabu/24 Agustus 2022	Revisi BAB V	
10	Jum'at/26 Agustus 2022	ACC skripsi	

Malang, 09 September 2022

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Dr. Fakhruddin, M.HI.

NIP. 197408192000031002

PENGESAHAN SKRIPSI

Dewan Penguji Skripsi saudara ARWA AFNANI, NIM 17220006, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO* PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN

Telah dinyatakan lulus dengan nilai 83 (Delapan Puluh Tiga)

Dengan Penguji:

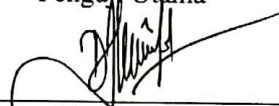
1. Dra. Jundiani, S.H., M.Hum
NIP 196509041999032001


(_____)
Ketua

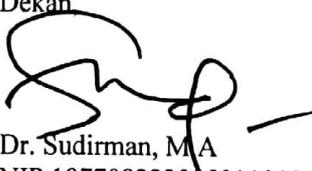
2. Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H.
NIP 197212122006041004


(_____)
Penguji Utama

3. Dwi Hidayatul Firdaus, S.HI., M.SI.
NIP 198212252015031002


(_____)
Rembimbing Skripsi

Malang, November 2022
Dekan


Dr. Sudirman, MA
NIP 197708222005011003

MOTTO

“Skripsi tidak akan selesai apabila tidak dikerjakan, kecuali kamu menggunakan jasa joki skripsi. Karena skripsi yang baik adalah skripsi yang selesai”

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Alhamdulillah rabbil'alam, yang telah memberikan rahmat dan pertolongan penulisan skripsi yang berjudul: "HUKUM MENGHASILKAN UANG MELALUI APLIKASI *SNACKVIDEO* PERSPEKTIF MAJELIS ULAMA INDONESIA DI KOTA PASURUAN" dapat kami selesaikan dengan baik. Shalawat dan salam kita haturkan kepada baginda Rasulullah Muhammad SAW yang telah memberikan uswatun hasanah kepada kita dalam menjalani kehidupan ini secara syar'i. Dengan mengikuti beliau, semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaatnya di hari akhir kiamat. Amien.

Dengan segala pengajaran, bimbingan/ pengarahan, serta bantuan layanan yang telah diberikan, maka dengan segala kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada taranya kepada:

1. Prof. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Dr. Sudirman, M.A., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. Fakhruddin, M.HI., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
4. Segenap majelis penguji ujian skripsi Dra. Jundiani, S.H., M.Hum; Dr. H. Abbas Arfan, Lc., M.H; dan Dwi Hidayatul Firdaus, S.HI., M.SI. yang telah meluangkan waktunya dan memberikan saran dalam penulisan skripsi.
5. Dwi Hidayatul Firdaus, M.SI., selaku dosen pembimbing penulis yang telah mencurahkan waktu untuk memberikan pengarahan dan motivasi dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Dr. Suwandi, M.H., selaku dosen wali penulis selama menempuh kuliah di Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Terima kasih penulis haturkan kepada beliau yang telah memberikan bimbingan, saran, serta motivasi selama menempuh perkuliahan.
7. Segenap dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah memberikan pembelajaran kepada kami semua. Dengan niat yang ikhlas, semoga amal mereka semua menjadi bagian dari ibadah untuk mendapatkan ridha Allah SWT.

8. Segenap staff dan tata usaha Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Penulis mengucapkan terima kasih atas partisipasi mereka dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Para staff, ulama komisi fatwa, dan ketua Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan. Penulis mengucapkan beribu-ribu terima kasih atas waktu dan kesempatan yang telah diberikan untuk wawancara sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Para konten kreator *SnackVideo* yang dengan senang hati menjawab pertanyaan-pertanyaan penulis yang digunakan untuk data dalam skripsi ini.
11. Para konten kreator baik dari *Youtube, Instagram, Blog website*, yang telah membuat konten-konten seputar tips dan trik pengaturan skripsi. Penulis sangat terbantu dengan konten tersebut sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
12. Orangtua yang senantiasa mendukung dan mendoakan penulis agar skripsi ini terselesaikan dengan baik.
13. Para pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu penulis selama proses penyelesaian skripsi ini. Penulis doakan agar kalian semua mendapatkan keberkahan hidup dan dilancarkan dalam segala urusannya. Aamiin.

Dengan terselesaikannya laporan skripsi ini, harapannya ilmu yang telah kami peroleh selama kuliah dapat memberikan manfaat amal kehidupan di dunia dan akhirat. Sebagai manusia yang tak pernah luput dari kekhilafan, penulis sangat mengharapkan pintu maaf serta kritikan dan saran dari semua pihak demi upaya perbaikan di waktu yang akan datang.

Pasuruan, 23 Oktober 2022
Penulis,

Arwa Afnani
NIM 17220006

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman Transliterasi Arab Latin yang merupakan hasil keputusan bersama (SKB) Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543b/U/1987.

A. Konsonan

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada halaman berikut:

Tabel 1.
Transliterasi Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
أ	Alif	Tidak dilambangkan	Tidak dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Śa	ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ĥa	ĥ	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	ka dan ha
د	Dal	d	De
ذ	Žal	ž	Zet (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	Za	ẓ	zet (dengan titik di bawah)
ع	`ain	`	koma terbalik (di atas)
غ	Gain	g	ge
ف	Fa	f	ef
ق	Qaf	q	ki
ك	Kaf	k	ka
ل	Lam	l	el
م	Mim	m	em
ن	Nun	n	en
و	Wau	w	we
ه	Ha	h	ha
ء	Hamzah	‘	apostrof
ي	Ya	y	ye

B. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri dari vokal tunggal atau *monoftong* dan vokal rangkap atau *diftong*.

1. Vokal Tunggal

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tabel 2.

Transliterasi Vokal Tunggal

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
َ	Fathah	a	a
ِ	Kasrah	i	i
ُ	Dammah	u	u

2. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf sebagai berikut:

Tabel 3.

Transliterasi Vokal Rangkap

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
------------	------	-------------	------

...يَ	Fathah dan ya	ai	a dan u
...وُ	Fathah dan wau	au	a dan u

Contoh:

- كَتَبَ kataba
- فَعَلَ fa`ala
- سئِلَ suila
- كَيْفَ kaifa
- حَوْلَ haula

C. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda sebagai berikut:

Tabel 4.

Transliterasi *Maddah*

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
...آِ	Fathah dan alif atau ya	ā	a dan garis di atas
...إِ	Kasrah dan ya	ī	i dan garis di atas
...ؤِ	Dammah dan wau	ū	u dan garis di atas

Contoh:

- قَالَ qāla
- رَمَى ramā
- قِيلَ qīla
- يَقُولُ yaqūlu

D. Ta' Marbutah

Transliterasi untuk ta' marbutah ada dua, yaitu:

1. Ta' marbutah hidup

Ta' marbutah hidup atau yang mendapat harakat fathah, kasrah, dan dammah, transliterasinya adalah "t".

2. Ta' marbutah mati

Ta' marbutah mati atau yang mendapat harakat sukun, transliterasinya adalah "h".

3. Kalau pada kata terakhir dengan ta' marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka ta' marbutah itu ditransliterasikan dengan "h".

Contoh:

- رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ raudah al-atfāl/raudahtul atfāl
- الْمَدِينَةُ الْمُنَوَّرَةُ al-madīnah al-munawwarah/al-madīnatul
munawwarah
- طَلْحَةَ talhah

E. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau tasydid yang dalam tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda, tanda syaddah atau tanda tasydid, ditransliterasikan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda syaddah itu.

Contoh:

- نَزَّلَ nazzala
- الْبِرُّ al-birr

F. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, yaitu ال, namun dalam transliterasi ini kata sandang itu dibedakan atas:

1. Kata sandang yang diikuti huruf syamsiyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf syamsiyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya, yaitu huruf “l” diganti dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu.

2. Kata sandang yang diikuti huruf qamariyah

Kata sandang yang diikuti oleh huruf qamariyah ditransliterasikan dengan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya.

Baik diikuti oleh huruf syamsiyah maupun qamariyah, kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan tanpa sempang.

Contoh:

- الرَّجُلُ ar-rajulu
- الْقَلَمُ al-qalamu
- الشَّمْسُ asy-syamsu
- الْجَلَالُ al-jalālu

G. Hamzah

Hamzah ditransliterasikan sebagai apostrof. Namun hal itu hanya berlaku bagi hamzah yang terletak di tengah dan di akhir kata. Sementara hamzah yang terletak di awal kata dilambangkan, karena dalam tulisan Arab berupa alif.

Contoh:

- تَأْخُذُ ta'khuẓu
- شَيْءٌ syai'un
- النَّوْءُ an-nau'u
- إِنَّ inna

H. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata, baik fail, isim maupun huruf ditulis terpisah. Hanya kata-kata tertentu yang penulisannya dengan huruf Arab sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harkat yang dihilangkan, maka penulisan kata tersebut dirangkaikan juga dengan kata lain yang mengikutinya.

Contoh:

- وَ إِنَّ اللَّهَ فَهُوَ خَيْرُ الرَّازِقِينَ Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn/
- بِسْمِ اللَّهِ مَجْرَاهَا وَ مُرْسَاهَا Wa innallāha lahuwa khairurrāziqīn
Bismillāhi majrehā wa mursāhā

I. Huruf Kapital

Meskipun dalam sistem tulisan Arab huruf kapital tidak dikenal, dalam transliterasi ini huruf tersebut digunakan juga. Penggunaan huruf kapital seperti apa yang berlaku dalam EYD, di antaranya: huruf kapital digunakan untuk

menuliskan huruf awal nama diri dan permulaan kalimat. Bilamana nama diri itu didahului oleh kata sandang, maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya.

Contoh:

- الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ Alhamdu lillāhi rabbi al-`ālamīn/
Alhamdu lillāhi rabbil `ālamīn
- الرَّحْمَنُ الرَّحِيمُ Ar-rahmānir rahīm/Ar-rahmān ar-rahīm

Penggunaan huruf awal kapital untuk Allah hanya berlaku bila dalam tulisan Arabnya memang lengkap demikian dan kalau penulisan itu disatukan dengan kata lain sehingga ada huruf atau harakat yang dihilangkan, huruf kapital tidak dipergunakan.

Contoh:

- اللَّهُ غَفُورٌ رَحِيمٌ Allaāhu gafūrun rahīm
- لِلَّهِ الْأُمُورُ جَمِيعًا Lillāhi al-amru jamī`an/Lillāhil-amru
jamī`an

J. Tajwid

Bagi mereka yang menginginkan kefasihan dalam bacaan, pedoman transliterasi ini merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan Ilmu Tajwid. Karena itu peresmian pedoman transliterasi ini perlu disertai dengan pedoman tajwid.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
BUKTI KONSULTASI.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI.....	ix
DAFTAR ISI	xvii
DAFTAR TABEL.....	xix
ABSTRAK	xx
ABSTRACT	xxi
المخلص	xxii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional	8
F. Sistematika Pembahasan	10
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	13
A. Penelitian Terdahulu.....	13
B. Kerangka Teori.....	16
1. Aplikasi Media Sosial.....	16
2. Aplikasi Penghasil Uang.....	24
3. Skema Monetasi Aplikasi	32
4. Aplikasi <i>SnackVideo</i>	38
5. Hadiah.....	41

6. <i>Al Ju'alah</i>	44
7. Judi	50
8. Undian	51
BAB III METODE PENELITIAN	54
A. Jenis Penelitian	54
B. Pendekatan Penelitian	54
C. Sumber Data.....	55
D. Teknik Pengumpulan Data.....	55
E. Analisis Data	56
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	58
A. Cara Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi <i>SnackVideo</i>	58
1. Mengundang Teman	58
2. Menjadi Konten Kreator	61
3. Melakukan <i>Live Streaming</i>	63
4. Mengikuti <i>Event</i> atau <i>Challenge</i>	64
5. <i>Upload Video</i>	65
6. Menonton Video Harian	66
7. Menonton Iklan	67
8. <i>Check-in</i> Harian.....	68
9. Menyelesaikan Misi.....	69
10. Memberikan Hadiah Kepada Konten Kreator yang Melakukan <i>Live Streaming</i>	69
B. Pendapat Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan Mengenai Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi <i>SnackVideo</i>	70
1. Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan.....	70
2. Pendapat Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan Mengenai Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi <i>SnackVideo</i>	77
BAB V PENUTUP.....	88
A. Kesimpulan	88
B. Saran	89
DAFTAR PUSTAKA	90
LAMPIRAN-LAMPIRAN	95
DAFTAR RIWAYAT HIDUP	101

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Transliterasi Konsonan	ix
Tabel 2. Transliterasi Vokal Tunggal	xi
Tabel 3. Transliterasi Vokal Rangkap	xii
Tabel 4. Transliterasi <i>Maddah</i>	xii
Tabel 5. Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu	14
Tabel 6. Dewan Pertimbangan DPMUI Kota Pasuruan	74
Tabel 7. Dewan Pimpinan Harian DPMUI Kota Pasuruan	75
Tabel 8. Komisi Fatwa dan Hukum DPMUI Kota Pasuruan	75
Tabel 9. Komisi Dakwah dan Tarbiyatul Islamiyah DPMUI Kota Pasuruan ...	75
Tabel 10. Komisi Ukhuwah Islamiyah dan Kerukunan Antar Umat Beragama	76
Tabel 11. Komisi Pengembangan Ekonomi, Kesehatan, dan Kesejahteraan Umat	76
Tabel 12. Komisi Pemberdayaan Perempuan, Keluarga Sakinah, dan Pembinaan Remaja	76

ABSTRAK

Arwa Afnani 17220006, *Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi SnackVideo Perspektif Majelis Ulama Indonesia Di Kota Pasuruan*. Skripsi. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dwi Hidayatul Firdaus, M.SI.

Kata Kunci : Hukum menghasilkan uang, Aplikasi *SnackVideo*, MUI.

Berdasarkan data dari Kominfo, penggunaan aplikasi online mencapai 442 persen terutama untuk keperluan belajar, bekerja, dan konsultasi kesehatan. Banyak sekali aplikasi yang dimanfaatkan oleh masyarakat selama pandemi covid-19 melanda salah satunya aplikasi *SnackVideo*. Aplikasi *SnackVideo* merupakan aplikasi yang berasal dari Beijing, China dari perusahaan yang bernama Kuaishou Technology yang didukung oleh investor yang bernama Tencent Holding.

Tujuan penelitian ini untuk menemukan cara yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* dan pendapat MUI kota Pasuruan tentang hukum menghasilkan uang tersebut.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini ialah menggunakan penelitian yuridis empiris dengan pendekatan kualitatif yang dilakukan dengan cara observasi dan wawancara. Data yang digunakan merupakan data primer dan sekunder. Data primer diperoleh dari wawancara dengan komisi fatwa MUI kota Pasuruan dan juga beberapa konten kreator *SnackVideo*.

Hasil penelitian merumuskan bahwa terdapat 10 cara untuk menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* yaitu mengundang teman; menjadi konten kreator; melakukan live streaming; mengikuti *event* atau *challenge*; *upload* video; menonton video harian; menonton iklan; *check-in* harian; menyelesaikan misi; memberikan hadiah kepada konten kreator yang melakukan live streaming. Pendapat MUI kota Pasuruan yang mengatakan tidak setuju mengungkapkan bahwa penggunaan *Snack Video* terdapat unsur judi dan penggunaan aplikasi penghasil uang kebanyakan berakhir dengan tidak baik. Sedangkan pendapat ulama yang setuju mengatakan bahwa menyelesaikan misi dalam aplikasi *Snack Video* sama halnya dengan bekerja dan uang yang dihasilkan tersebut dikatakan halal apabila aplikasi telah mendapatkan izin untuk beroperasi dari Pemerintah dan juga cara-cara yang dilakukan menggunakan cara yang halal dan tidak terdapat unsur melanggar syariat Islam.

ABSTRACT

Arwa Afnani 17220006, *Law of Making Money Through SnackVideo Application Perspective of Indonesian Ulema Council in Pasuruan City*. Thesis. Department of Sharia Economic Law, Faculty of Sharia, Maulana Malik Ibrahim State Islamic University Malang. Supervisor: Dwi Hidayatul Firdaus, M.SI.

Keywords: Law of making money, *SnackVideo*, MUI.

The SnackVideo application is a short video collection application originating from Beijing, China from a company called Kuaishou Technology which is supported by an investor named Tencent Holding.

The purpose of this study is to find ways that can be done to make money through the SnackVideo application and the opinion of the Pasuruan MUI about the law of making money.

The method used in this research is using empirical juridical research with a qualitative approach which is carried out by means of observation and interviews. The data used are primary and secondary data. Primary data were obtained from interviews with the MUI fatwa commission in Pasuruan and also some content creators of SnackVideo.

The results of the study stated that there are 10 ways to make money through the SnackVideo application, namely inviting friends; be a content creator; perform live streaming; participate in *events* or *challenges*; *upload* videos; watch daily videos; watching advertisements; *check-in* daily complete missions; reward content creators who live stream. The opinion of the Pasuruan MUI which said it did not agree revealed that the use of *Snack Video* contained elements of gambling and the use of money-making applications mostly ended badly. Meanwhile, the opinion of the ulema who agreed said that completing the mission in the *Snack Video* is the same as working and the money generated is said to be halal if the application has obtained permission to operate from the Government and also the method is carried out using a lawful way and there is no element of violating Islamic law.

الملخص

قانون جني الأموال من خلال منظور تطبيق أروى أفناني 17220006 ،
فرضية. مجلس العلماء الإندونيسي في مدينة باسوروان *SnackVideo*
قسم القانون الاقتصادي الشرعي ، كلية الشريعة ، مولانا مالك إبراهيم
Dwi Hidayatul Firdaus ،M. :الدولة الإسلامية جامعة مالانج. المشرف
S.I.
،MUI، *SnackVideo* الكلمات المفتاحية: قانون كسب المال ،

هو تطبيق لجمع مقاطع فيديو قصيرة نشأ من بكين ، *SnackVideo* تطبيق
والتي يدعمها مستثمر اسمه *Kuashou Technology* الصين من شركة تدعى
Tencent Holding.
الغرض من هذه الدراسة هو إيجاد الطرق التي يمكن القيام بها لكسب
حول قانون كسب *Pasuruan MUI* ورأي *SnackVideo* المال من خلال تطبيق
المال.

الأسلوب المستخدم في هذا البحث هو استخدام البحث القانوني التجريبي
بمنهج نوعي يتم عن طريق الملاحظة والمقابلات. البيانات المستخدمة هي
البيانات الأولية والثانوية. تم الحصول على البيانات الأولية من المقابلات مع
SnackVideo في باسوروان وكذلك بعض منشئي محتوى *MUI* لجنة فتوى

بينت نتائج الدراسة أن هناك 10 طرق لكسب المال من خلال تطبيق
وهي دعوة الأصدقاء ؛ أن يكون منشئ المحتوى ؛ أداء البث المباشر *SnackVideo*
المشاركة في الأحداث أو التحديات؛ تحميل مقاطع الفيديو مشاهدة مقاطع الفيديو
اليومية ؛ مشاهدة الاعلانات تسجيل الوصول اليومي مهام كاملة مكافأة منشئي
الذي قال إنه لا *Pasuruan MUI* المحتوى الذين يقومون بالبث المباشر. كشف رأي
يحتوي على عناصر المقامرة وأن استخدام *Snack Video* يوافق أن استخدام
تطبيقات كسب المال انتهى في الغالب بشكل سيء. في غضون ذلك ، رأى
هو نفس العمل *Snack Video* العلماء الذين وافقوا أن إكمال المهمة في تطبيق
ويقال إن الأموال المتأتية خلال إذا حصل التطبيق على إذن بالعمل من الحكومة
وأيضًا تم تنفيذ الطريقة خارج باستخدام طريقة مشروعة وليس هناك عنصر من
مخالفة الشريعة الإسلامية.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Memasuki era yang serba digital seperti yang saat ini terjadi, segala aspek dalam kehidupan manusia ikut serta berubah sesuai dengan perkembangan zaman yang ada. Saat ini, dunia sedang memasuki era *society* 5.0 dimana perkembangan teknologi bukan hanya di bidang industri saja tetapi juga berpengaruh pada kehidupan manusianya. Apabila di era digitalisasi yaitu era 4.0 internet hanya digunakan untuk membagikan informasi saja, di era 5.0 ini internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia¹. Seperti contoh saat ini, banyak sekali masyarakat yang memanfaatkan internet untuk menjalankan usaha atau bahkan menjadikan internet sebagai ladang usaha mereka. Saat ini, internet sudah menjadi bagian dari kehidupan manusia. Masyarakat lebih suka untuk memanfaatkan internet untuk menjalankan kehidupan sehari-hari, misalnya saja dalam hal berbelanja. Ada banyak sekali orang yang lebih suka untuk berbelanja secara online dengan memanfaatkan berbagai aplikasi yang sudah ada, karena menurut mereka, berbelanja online lebih praktis dan efisien juga tidak membutuhkan banyak waktu dan tenaga untuk berbelanja. Hanya melalui telepon pintar, maka barang-barang yang mereka pesan akan segera diantarkan. Berdasarkan hasil survey yang dilakukan oleh mahasiswa UNIPMA, dari 100% responden, 56,7% diantaranya

¹ Lena Ellitan, "Bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0," *Maksipreneur*, no. 10 (2020):2 <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/maksipreneur/article/view/657>

lebih memilih untuk melakukan belanja secara online daripada konvensional, hal itu dikarenakan berbagai alasan seperti pemilihan toko yang lebih banyak dan beragam, lebih menghemat waktu, dan lebih mudah untuk memilih barang yang akan dibeli².

Memasuki masa pandemi yang telah melanda Indonesia dari tahun 2019 hingga saat ini, membuat masyarakat semakin banyak yang mengandalkan internet. Bagaimana tidak? pada saat awal pandemi *covid-19*, Pemerintah sudah meluncurkan aturan agar masyarakat Indonesia diwajibkan mengerjakan segala sesuatunya dari rumah seperti bekerja, belajar, beribadah, dan lain sebagainya. Yang diperkenankan keluar hanya beberapa orang yang memang memiliki kepentingan yang darurat, selain itu wajib untuk terus berada di rumah hingga ada aturan selanjutnya dari Pemerintah. Masyarakat sempat jenuh pada masa itu, dan bahkan ada beberapa orang yang harus kehilangan pekerjaan mereka akibat pandemi tersebut.

Karena adanya pandemi yang melanda pada saat itu, penggunaan internet oleh masyarakat melonjak tinggi. Berdasarkan data dari Kominfo, penggunaan aplikasi online mencapai 442 persen terutama untuk keperluan belajar, bekerja, dan konsultasi kesehatan³. Ada banyak sekali aplikasi-aplikasi yang dimanfaatkan oleh masyarakat selama pandemi *covid-19* melanda. Beberapa diantaranya yaitu aplikasi belajar seperti *zoom meeting*, *google meet*, *google classroom*, dan lain

² Hani Atum Mumtaha dan Halwa Annisa Khoiri, "Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)," *PILAR TEKNOLOGI : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, no. 2(2019):59
<http://pilar.unmermadiun.ac.id/index.php/pilarteknologi/article/view/39/40>.

³ don1003. "Internet, Primadona Kala Pandemi," *Kominfo*, 11 Agustus 2021, diakses 16 Juni 2021, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36448/internet-primadona-kala-pandemi/0/artikel>

sebagainya. Selain itu, aplikasi belanja online pun tidak luput dari perhatian masyarakat. Tetapi, ditengah-tengah kejenuhan masyarakat selama anjuran Pemerintah untuk tetap berada di rumah berlaku, banyak sekali orang-orang yang memanfaatkan aplikasi-aplikasi sosial media dan hiburan. Akibatnya, ada banyak sekali aplikasi hiburan yang semakin populer selama pandemi seperti misalnya aplikasi *Netflix*, *Disney Plus*, *TikTok*, dan lain sebagainya⁴.

Selain beberapa aplikasi tersebut, ada juga salah satu aplikasi yang iklannya banyak bermunculan di berbagai platform sosial media yaitu aplikasi *SnackVideo*. Aplikasi *SnackVideo* merupakan aplikasi hiburan yang berisi kumpulan video pendek yang menarik, sama halnya dengan aplikasi saingannya yaitu *TikTok*. Aplikasi *SnackVideo* merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari Beijing, China dari perusahaan yang bernama *Kuaishou Technology* yang didukung oleh investor yang bernama *Tencent Holding*.⁵ Meskipun tergolong aplikasi yang baru, *SnackVideo* mendapatkan rating 4,7 di *Playstore* dan sudah lebih dari 100 juta orang yang telah mendownload aplikasi tersebut. Aplikasi *SnackVideo* bukan hanya sekedar aplikasi hiburan saja, tetapi rata-rata orang yang menginstal aplikasi tersebut mempunyai tujuan untuk menghasilkan uang, dikarenakan *SnackVideo* juga termasuk dalam daftar aplikasi penghasil uang.⁶ *SnackVideo* dirilis pertama kali pada 7 Agustus 2019 oleh *Joyo Technology Pte.*

⁴ Galuh Putri Riyanto, "6 Aplikasi Ini Tumbuh Pesat Selama Pandemi Covid-19," *Kompas*, 04 Maret 2021, diakses 16 Juni 2022, <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/04/18020077/6-aplikasi-ini-tumbuh-pesat-selama-pandemi-covid-19?page=all>

⁵ Soraya Novika, "Waspada dengan Aplikasi yang Bayar Pengguna dari Nonton Video", *detikfinance*, 16 Februari 2021, diakses 16 Juni 2022, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5375328/waspada-dengan-aplikasi-yang-bayar-pengguna-dari-nonton-video>.

⁶ Mustika, "Daftar Aplikasi Penghasil Uang Resmi Dari Pemerintah 2022," *Reliancerobopds.co.id*, 15 Juni 2022, diakses 16 Juni 2022, <https://reliancerobopds.co.id/aplikasi-penghasil-uang-resmi/>

Ltd. yang sekaligus menjadi penyedia dan pengoperasi aplikasi tersebut untuk negara Indonesia. Meski sudah dirilis sejak tahun 2019, aplikasi *SnackVideo* baru banyak dikenal oleh masyarakat pada tahun 2020an pada saat angka pandemi semakin naik. Meskipun sempat dinyatakan ilegal oleh OJK pada 2021 lalu, sekarang aplikasi tersebut sudah resmi dan dinyatakan legal oleh Kominfo. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat pada website PSE Kominfo.

Adanya aplikasi penghasil uang seperti *SnackVideo* ini, akan sedikit membantu masyarakat dalam hal ekonomi, terlebih masyarakat yang terkena dampak dari pandemi. Ada banyak sekali orang yang malah beralih profesi menjadi konten kreator, karena memang penghasilan konten kreator biasanya tidak sedikit. Bahkan ada beberapa dari mereka yang penghasilannya jauh lebih tinggi dari penghasilan mereka pada saat bekerja dulu. Biasanya, gaji para konten kreator bisa mencapai 3 sampai 10 juta, bahkan bisa lebih dari itu tergantung jumlah followers, endorsment yang diterima dan lain sebagainya⁷. Di dalam aplikasi *SnackVideo* yang dapat menghasilkan uang bukan hanya para konten kreator saja, tetapi juga pengguna biasa pun juga bisa menghasilkan uang meskipun tidak sebanyak konten kreatornya. Agar pengguna dapat menghasilkan uang, mereka harus melaksanakan berbagai tugas yang diberikan oleh *SnackVideo*. Setelah mereka berhasil menyelesaikannya, mereka akan mendapatkan hadiah yang bisa dicairkan melalui aplikasi dompet digital seperti DANA, OVO, *PayPal*, dan lain sebagainya.

⁷ Shirley Candrawardhani, "Apa Itu Content Creator? Ini Prospek Gaji, Skill, & 6 Cara Memulai Karirnya," *Kitalulus.com*, 16 Maret 2022, diakses 16 Juni 2022, <https://www.kitalulus.com/seputar-kerja/apa-itu-content-creator#>.

Dengan adanya aplikasi penghasil uang seperti *SnackVideo* yang semakin beredar luas di masyarakat, hal ini menimbulkan kekhawatiran terlebih pada penulis apakah uang yang dihasilkan dengan cara yang seperti itu dibenarkan baik dalam agama maupun aturan pemerintah. Maka dari itu, penulis mengangkat skripsi dengan judul **“Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi *SnackVideo* Perspektif Majelis Ulama Indonesia Di Kota Pasuruan”**

Penulis memilih Majelis Ulama Indonesia sebagai perspektif dalam penelitian ialah karena penulis berharap para ulama komisi fatwa dapat memberikan pandangan atau pendapat mereka terhadap fenomena menghasilkan uang melalui sebuah aplikasi dan agar jawaban yang didapatkan oleh penulis dapat dipertanggungjawabkan. Selain itu, pemilihan kota Pasuruan sebagai tempat penelitian adalah karena penulis sendiri berasal dari tempat tersebut agar memudahkan penulis dalam proses pengerjaan penelitian.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan diatas, maka ada beberapa masalah yang dapat penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimana cara menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo*?
2. Bagaimana hukum menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* menurut pandangan MUI Kota Pasuruan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari dilaksanakannya penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana cara menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo*
2. Untuk mengetahui hukum menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* menurut pandangan MUI Kota Pasuruan

D. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian yang baik haruslah memiliki manfaat baik bagi peneliti sendiri maupun bagi para pembaca yang membaca penelitian tersebut nantinya. Sama halnya dengan peneliti yang lain, penulis juga berharap agar penelitian yang ditulis atau dikerjakan oleh peneliti ini nantinya dapat memberikan manfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi para pembaca nantinya. Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. **Secara Teoritis**, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman teori mengenai manfaat penggunaan aplikasi *SnackVideo* apabila dipandang dari syariat Islam agar masyarakat lebih bijak dalam menggunakannya.
2. **Secara Praktis**
 - a. Bagi Penulis
 - 1) Melatih berpikir kritis dalam memecahkan masalah yang terkait dengan bidang ilmunya.
 - 2) Membuka wawasan konkrit tentang situasi dan kondisi lapangan yang berkaitan dengan keahlian akademik atau bidang ilmunya.

3) Melatih mahasiswa untuk mengaplikasikan pemahaman dan kompetensinya dalam melakukan usaha keilmuan melalui kegiatan penelitian lapangan.

4) Membuka wawasan mahasiswa dalam memahami dan menyelesaikan permasalahan-permasalahan nyata di masyarakat yang berkaitan dengan bidang keahliannya.

b. Bagi Lembaga Pendidikan

1) Memperoleh kontribusi pemikiran baru yang dapat digunakan dalam pengembangan kelembagaan.

2) Memperoleh sumbangan nyata dalam bentuk partisipasi aktif dalam upaya meningkatkan kualitas kelembagaan.

3) Membantu upaya pengembangan sumber daya manusia Indonesia yang berkualitas.

4) Sebagai masukan yang membangun guna meningkatkan kualitas lembaga pendidikan yang ada didalamnya, dan penentu kebijakan dalam lembaga pendidikan, serta pemerintahan secara umum.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan

Sebagai bahan referensi dalam ilmu pendidikan sehingga dapat memperkaya dan menambah wawasan.

d. Bagi Peneliti Berikutnya

Dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan atau dikembangkan lebih lanjut, serta referensi terhadap penelitian yang sejenis.

E. Definisi Operasional

Agar pemahaman dalam laporan penelitian ini dapat dengan mudah dipahami nantinya, maka berikut pemaparan mengenai definisi operasional.

Hukum : Himpunan peraturan-peraturan yang dibuat oleh yang berwenang dengan tujuan untuk mengatur tata kehidupan bermasyarakat yang mempunyai ciri memerintah dan melarang serta mempunyai sifat memaksa dengan menjatuhkan sanksi hukuman bagi mereka yang melanggarnya.⁸

Aplikasi : Aplikasi (lebih dikenal sebagai aplikasi) adalah perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna.⁹

SnackVideo : Sebuah aplikasi kumpulan video pendek yang berasal dari Beijing, China dari perusahaan yang bernama *Kuaishou Technology* yang didukung oleh investor yang bernama *Tencent Holding*.¹⁰

Perspektif : Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), arti perspektif adalah sudut pandang manusia dalam memilih opini dan kepercayaan mengenai suatu hal. Perspektif disebut juga dengan *point of view*.¹¹

⁸ R. Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), 38.

⁹ Anonim, "Pengertian Aplikasi : Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi," *IdCloudHost*, 27 November 2020, diakses 23 Juli 2022, <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>

¹⁰ Soraya Novika, "Waspada dengan Aplikasi yang Bayar Pengguna dari Nonton Video", *detikfinance*, 16 Februari 2021, diakses 16 Juni 2022, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5375328/waspada-dengan-aplikasi-yang-bayar-pengguna-dari-nonton-video>.

MUI : Majelis Ulama Indonesia (disingkat MUI; bahasa Arab: **مجلس العلماء الإندونيسي** *Majlis al-'Ulama' al-Indunīsī*) adalah Lembaga Swadaya Masyarakat yang mewadahi para ulama, zuama, dan cendekiawan Islam untuk membimbing, membina, dan mengayomi umat Islam di Indonesia.¹²

Skema : Suatu bagan, rangka, atau kerangka dalam bentuk rancangan dan sebagainya.¹³

Monetasi : Suatu sistem atau cara yang digunakan untuk membuat sesuatu menjadi uang, misalnya suatu konten yang di unggah di suatu aplikasi dapat diatur agar bisa menghasilkan uang.

Konten : Suatu informasi yang tersedia di dalam media atau produk elektronik.¹⁴

Konten Kreator : Seseorang yang memiliki ide kreatif yang pekerjaannya membuat konten yang menarik.

Live Streaming : Siaran yang dilakukan secara langsung dalam sebuah aplikasi dan biasanya dilakukan oleh para konten kreator.

Follower : Julukan bagi orang-orang yang mengikuti seseorang di media sosial.

¹¹ Muhammad Irfan Al-Amin, "Perspektif Adalah Sudut Pandang, Berikut Arti dan Jenisnya", *KataData*, 27 Mei 2022, diakses 23 Juli 2022, <https://katadata.co.id/agung/berita/629073fac7320/perspektif-adalah-sudut-pandang-berikut-arti-dan-jenisnya>

¹² Anonim, "Majelis Ulama Indonesia", *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*, 14 Maret 2022, diakses 23 Juli 2022, https://id.wikipedia.org/wiki/Majelis_Ulama_Indonesia

¹³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, "Konten" *KBBI Daring*, 2016, diakses 30 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.

¹⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, "Konten" *KBBI Daring*, 2016, diakses 30 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.

Gift : Sebuah pemberian hadiah yang diberikan oleh *follower* kepada konten kreator. Biasanya diberikan pada saat konten kreator melakukan siaran langsung/*live streaming*.

Ulama : Seorang yang ahli dalam hal atau ilmu pengetahuan agama Islam.¹⁵

Zu'ama : Seorang pemimpin baik dalam hal organisasi, pemerintahan, dan sebagainya.¹⁶

Komisi Fatwa : Sebuah komisi yang terdapat dalam susunan pengurus Mjelis Ulama Indonesia yang bertugas dalam menyelesaikan beberapa permasalahan mengenai hukum atau syariat Islam. Biasanya komisi fatwa bertugas memutuskan tentang hukum dari suatu permasalahan umay atau mengeluarkan fatwa.

F. Sistematika Pembahasan

Secara keseluruhan, sistematika pembahasan dalam penyusunan laporan hasil penelitian ini nantinya akan dibagi menjadi lima bab yang akan diuraikan sebagai berikut :

1. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini akan diuraikan mengenai latar belakang dari apa yang ditulis oleh penulis yang mengandung alasan-alasan mengapa penulis memilih untuk mengangkat isu tersebut untuk dibahas. Selain itu juga, di

¹⁵ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, "Konten" *KBBI Daring*, 2016, diakses 30 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.

¹⁶ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, "Konten" *KBBI Daring*, 2016, diakses 30 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.

dalam bab ini akan dibahas mengenai rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika pembahasan.

2. BAB II Tinjauan Pustaka

Berisi tentang penelitian terdahulu dan kajian teori yang berupa teori konsep, perundang-undangan, hukum, dalil, yang akan dijadikan acuan oleh penulis untuk menganalisis permasalahan yang akan diteliti. Dalam bab ini, penulis membahas mengenai teori hadiah, *Al ju'alah*, media sosial, dan *SnackVideo*.

3. BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini berisi tentang metode penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian. Bab ini berisi tentang jenis penelitian, pendekatan penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan analisis data.

4. BAB IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini berisi mengenai pembahasan inti yang akan dibahas oleh penulis. Pada bab ini, penulis akan membahas mengenai berbagai cara yang bisa dilakukan agar kita bisa menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo*, deskripsi mengenai MUI Kota Pasuruan serta pendapat para ulama mengenai hukum menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo*.

5. BAB V Penutup

Bagian ini merupakan bagian akhir dari laporan hasil penelitian, karena di bab ini nantinya akan dipaparkan mengenai kesimpulan dari penelitian yang dilakukan oleh penulis dan sekaligus menjawab rumusan masalah yang telah dipaparkan di awal bab. Selain itu, terdapat juga saran bagi pihak-pihak terkait yang dipaparkan oleh penulis nantinya. Selain itu, penulis juga membutuhkan saran dan kritikan dari para pembaca. Saran yang dibutuhkan tersebut merupakan saran dan kritik yang membangun. Hal ini bertujuan agar penulis bisa melakukan penulisan yang lebih baik lagi dalam melakukan penelitian berikutnya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Penelitian Terdahulu

Dalam bagian ini, penulis akan memaparkan beberapa penelitian terdahulu yang dijadikan sebagai bahan referensi agar penelitian yang dilakukan oleh penulis tidak terjadi kesamaan nantinya. Berikut penulis paparkan beberapa penelitian terdahulu :

1. Penelitian dari Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, dan Umi Hani yang membahas mengenai Aplikasi *SnackVideo* Dalam Perspektif Hukum Islam.¹⁷ Dalam jurnal penelitian yang ditulis oleh Raudatunnisa dkk. tersebut menjelaskan tentang akad-akad yang terdapat dalam aplikasi *SnackVideo* apabila ditinjau dari segi fiqih Muamalah atau hukum Islam. Untuk menghindari kesamaan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka berikut ini penulis sajikan persamaan dan perbedaan yang terdapat dalam penelitian tersebut.

- a. Persamaan : Penulis sama-sama membahas mengenai aplikasi *SnackVideo*.
- b. Perbedaan : Dalam jurnal penelitian tersebut, para peneliti membahas aplikasi *SnackVideo* apabila ditinjau dari hukum Islam, sedangkan dalam penelitian ini, penulis akan membahas mengenai

¹⁷ Raudatunnisa, dkk, "Aplikasi *SnackVideo* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Transformatif*, no. 2(2021): 191 <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>

hukum menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* apabila ditinjau dari pendapat MUI Kota Pasuruan.

2. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Lukman Alghofiki yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Cover Lagu Pada Aplikasi *SnackVideo* Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”.¹⁸ Dalam skripsi tersebut, ia lebih fokus membahas mengenai bentuk-bentuk pelanggaran tentang cover lagu dalam aplikasi *SnackVideo* dan bentuk perlindungan hukumnya. Agar tidak terjadi kesamaan penulisan, maka berikut akan penulis sajikan persamaan dan perbedaan dari skripsi yang ditulis.

a. Persamaan : Penulis sama-sama membahas mengenai aplikasi *SnackVideo*.

b. Perbedaan : Muhammad Lukman meneliti tentang perlindungan hukum terhadap cover lagu dan menjadikan Undang-Undang Hak Cipta sebagai dasar hukumnya, sedangkan penulis dalam skripsi ini lebih membahas mengenai hukum menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* dan mengambil pendapat para ulama MUI Kota Pasuruan.

Berikut, penulis sajikan tabel persamaan dan perbedaan dari penelitian terdahulu :

¹⁸ Muhammad Lukman Alghofiki, “Perlindungan Hukum Terhadap Cover Lagu Pada Aplikasi *SnackVideo* Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”(Undergraduated thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2021), <http://eprints.umg.ac.id/5009/.pdf>.

Tabel 5.

Persamaan dan Perbedaan Penelitian Terdahulu

NO	Nama Penulis/Judul/Universitas/Tahun	Persamaan	Perbedaan
1.	Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, Umi Hani/Aplikasi <i>SnackVideo</i> Dalam Perspektif Hukum Islam/UNISKA Muhammad Arsyad Al Banjari/2021	Persamaan dari pembahasan skripsi yang telah dipaparkan diatas adalah, sama-sama membahas mengenai aplikasi <i>SnackVideo</i> .	Dalam penelitian tersebut, peneliti lebih menekankan pada penggunaan aplikasi <i>SnackVideo</i> ditinjau dari hukum Islam, sedangkan penulis membahas aplikasi <i>SnackVideo</i> ditinjau dari MUI Kota Pasuruan.
2.	Muhammad Lukman Alghofiki/Perlindungan Hukum Terhadap Cover Lagu Pada Aplikasi <i>SnackVideo</i> Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta/Universitas Muhammadiyah Gresik/2021	Penulis sama-sama membahas mengenai aplikasi <i>SnackVideo</i> .	Muhammad Lukman meneliti tentang perlindungan hukum terhadap cover lagu dan menjadikan Undang-Undang Hak Cipta sebagai dasar hukumnya, sedangkan penulis dalam skripsi ini lebih membahas mengenai hukum menghasilkan uang dari aplikasi <i>SnackVideo</i> dan mengambil pendapat para ulama MUI Kota Pasuruan.

B. Kerangka Teori

1. Aplikasi Media Sosial

a. Pengertian Media Sosial

Manusia sebagai makhluk sosial tentu saja tidak akan bisa terlepas dari hubungan sosial antar manusia. Sesuai dengan julukannya yaitu manusia sebagai makhluk sosial, kata sosial ini sebenarnya berasal dari bahasa latin yaitu *socius* yang berarti segala sesuatu yang lahir, tumbuh dan berkembang dalam kehidupan bersama.¹⁹ Cara bersosialisasi antara orang jaman dulu dan sekarang tentunya sangat berbeda. Sebelum adanya kemajuan teknologi seperti saat ini, orang-orang mengirimkan surat untuk rekan atau saudaranya melalui pos. Tetapi, setelah teknologi berkembang pesat, masyarakat tidak perlu lagi untuk susah-susah mengirimkan surat melalui pos untuk menghubungi rekan atau saudara mereka yang jauh. Di era 4.0 seperti saat ini, ada banyak sekali media yang dapat dipakai baik untuk bersosialisasi, berinteraksi, maupun menghubungi teman-teman maupun saudara yang jauh dari kita salah satunya melalui media sosial.

Media sosial merupakan salah satu media yang paling mudah untuk diakses oleh banyak orang saat ini. Media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial dan media sosial menggunakan

¹⁹ Muhammad Irfan Al-Amin, "Sosial Adalah Pola Interakdi dengan Manusia Lain, Ini Penjelasannya," *KataData.co.id*, 11 Februari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://katadata.co.id/intan/berita/6205e516aa74b/sosial-adalah-pola-interaksi-dengan-manusia-lain-ini-penjelasannya#>.

teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.²⁰ Dari media sosial, kita bisa terasa dekat dengan orang lain, bahkan kita juga bisa memperbanyak teman melalui media sosial.

Ada banyak sekali aplikasi-aplikasi media sosial yang dapat kita temukan dan kita unduh di *Playstore* maupun *Appstore*. Beberapa aplikasi media sosial tersebut misalnya *WhatsApp*, *Telegram*, *Instagram*, *Twitter*, *Facebook*, *Youtube*, *TikTok*, *SnackVideo*, dan masih banyak lagi aplikasi media sosial lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu. Beberapa aplikasi media sosial tersebut dapat kita manfaatkan bukan hanya untuk mengirim pesan dan telepon saja, tetapi kita juga bisa berbagi aktifitas atau kegiatan kita sehari-hari melalui video yang kita bagikan dalam akun media sosial kita. Memang tidak semua aplikasi media sosial menyediakan fitur tersebut, karena setiap aplikasi yang penulis sebutkan tadi memiliki fitur masing-masing sesuai dengan fungsi dan kegunaannya. Agar pembaca dapat mengetahui beberapa aplikasi media sosial yang telah penulis sebutkan di atas, maka penulis akan sedikit menjelaskan mengenai beberapa aplikasi tersebut sebagai berikut:

- 1) *WhatsApp*, kebanyakan orang yang menggunakan aplikasi tersebut biasanya hanya untuk mengirim pesan, telepon, dan membagikan video aktifitas sehari-hari. Dalam fitur mengirim pesan pun, ada juga fitur lain yang bisa kita manfaatkan, misalnya

²⁰ Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia," *Publiciana*, no. 1(2016): 140
<https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>

mengirimkan pesan suara, stiker, emoji, dokumen, foto/video, lokasi, kontak telepon, maupun tautan. Aplikasi *WhatsApp* ini merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat saat ini karena memang penggunaannya yang mudah dan praktis.²¹

2) *Telegram*, aplikasi tersebut hampir memiliki fitur yang sama dengan *WhatsApp*. *Telegram* juga merupakan salah satu aplikasi pengirim pesan yang menyajikan berbagai fitur yang hampir sama, tetapi fitur yang dimiliki oleh *Telegram* lebih beragam dibandingkan dengan *WhatsApp*. Perbedaan tersebut misalnya mengenai jumlah peserta grup yang dibuat, pada aplikasi ini kita bisa membuat grup dengan jumlah peserta mencapai 200 ribu orang, sedangkan *WhatsApp* hanya mampu menampung hingga 256 orang saja, kemudian *Telegram* memiliki fitur *channel* dan bot yang bisa digunakan untuk mengirim pesan *broadcast* ke banyak orang²². Selain itu juga yang membuat banyak orang lebih suka menggunakan *Telegram* yaitu karena fitur pengiriman file yang memiliki kapasitas lebih besar dibandingkan dengan *WhatsApp*. Kita bisa mengirimkan file sebesar 1,5 Gb melalui *Telegram*,

²¹ Ryan Suherlan."Daftar Media Sosial yang Paling Populer Tahun 2022, Ada WhatsApp dan TikTok," *Kontan.co.id*, 10 Februari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://lifestyle.kontan.co.id/news/daftar-media-sosial-yang-paling-populer-tahun-2022-ada-whatsapp-dan-tiktok>

²² Wida Kurniasih,"Perbedaan Whatsapp dan Telegram, Pilih Mana?," *Gramedia.com*, 1 Agustus 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://www.gramedia.com/best-seller/perbedaan-whatsapp-dan-telegram/#:~:text=Telegram%20dapat%20mengirim%20file%2Dfile,mengirim%2030%20foto%20atau%20video.>

sedangkan kita hanya bisa mengirimkan file dengan kapasitas maksimal 100 Mb saja.

3) *Instagram*, merupakan sebuah aplikasi media sosial yang sangat populer di kalangan masyarakat. Kita bisa membagikan kegiatan sehari-hari baik dalam bentuk foto maupun video. Bahkan kita juga bisa melakukan *live streaming* untuk menyapa *follower* secara langsung. Selain itu, kita juga bisa memanfaatkan *Instagram* sebagai media promosi untuk produk kita apabila kita memiliki usaha.

4) *Twitter*, merupakan situs jejaring sosial yang banyak digunakan oleh masyarakat sebagai media untuk menumpahkan apa yang mereka rasakan²³. Biasanya, orang-orang memanfaatkan *twitter* untuk mendapatkan informasi atau berita terkini baik mengenai selebriti, politik, kriminal, dan lain sebagainya.

5) *Facebook*, kebanyakan orang pasti sudah tidak asing dengan media sosial yang satu ini karena bisa dikatakan bahwa *Facebook* merupakan salah satu pelopor jejaring sosial media. Aplikasi ini memungkinkan seseorang untuk saling terhubung dengan orang-orang di seluruh dunia. Dengan menggunakan *Facebook*, kita bisa memanfaatkan fitur seperti membuat status, membagikan foto dan

²³ Nur Rohmi Aida, "Mengenal Apa itu Twitter dan Mengapa Orang Menggunakannya?," *Kompas*, 24 Maret 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://www.kompas.com/tren/read/2022/03/24/200500665/mengenal-apa-itu-twitter-dan-mengapa-orang-menggunakannya?page=all>

video, menambahkan teman, membuat halaman pribadi (*fanspage*), membuat grup/komunitas, berkirim pesan, bahkan kita bisa mencari/menemukan informasi maupun lowongan pekerjaan.²⁴ Bukan hanya itu saja, masyarakat saat ini sudah memanfaatkan *Facebook* untuk berjualan secara online.

6) *Youtube*, media sosial yang satu ini merupakan salah satu media sosial yang banyak digemari oleh semua kalangan akhir-akhir ini terutama di masa pandemi. *Youtube* merupakan situs *web video sharing* dimana para pengguna dapat memuat dan menonton berbagai klip video.²⁵ Kita bisa belajar banyak hal dari *Youtube*, bahkan banyak pengajar yang menyarankan agar mencari materi pembelajaran melalui *Youtube* tersebut. Selain itu, kita juga bisa menghasilkan uang melalui media sosial tersebut dengan cara menjadi konten kreator dan mengupload konten-konten kita ke media sosial tersebut, lalu kita akan mendapatkan uang dari sistem monetasi yang ada di *Youtube*.

7) *TikTok*, merupakan sebuah aplikasi jejaring sosial dan platform *music video* yang bisa kita gunakan untuk membuat, mengedit, dan berbagi klip video pendek yang dilengkapi dengan filter dan

²⁴ Rudi Dian Arifin, "Pengertian Facebook beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, dll," *Dianisa.com*, 8 Mei 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://dianisa.com/pengertian-facebook/>

²⁵ Hendra Junawan dan Nurdin Laugu, "Eksistensi Media Sosial, *Youtube*, *Instagram* dan *Whatsapp* Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia," *Baitul Ulum*, no. 1(2020): 49 http://baitululum.fah.uinjambi.ac.id/index.php/b_ulum/article/view/46

musik.²⁶ Saat ini, aplikasi tersebut merupakan salah satu aplikasi yang paling populer di Indonesia. Tidak hanya sebagai aplikasi hiburan saja, kini kita juga bisa mendapatkan uang melalui *TikTok* dengan berbagai cara mulai dari menerima *endorsement*, *gift* saat kita melakukan *live streaming*, dan lain sebagainya.

8) *SnackVideo*, mengenai penjelasan tentang *SnackVideo* akan penulis jelaskan lebih rinci dibawah ini, dikarenakan penulis lebih fokus membahas mengenai aplikasi tersebut.

b. Jenis-Jenis Media Sosial

Setelah menjelaskan beberapa macam aplikasi media sosial diatas, kita juga akan membahas mengenai jenis-jenis media sosial. Ada 6 jenis media sosial menurut Kaplan dan Haenlein²⁷ yang penulis dapatkan dari berbagai sumber sebagai berikut :

1) Proyek Kolaborasi

Salah satu jenis media sosial yang berbentuk proyek kolaborasi ini maksudnya adalah jenis media sosial yang berbentuk website, dimana para penggunanya diizinkan untuk bisa mengubah, menambah, ataupun menghapus isi konten yang terdapat dalam website tersebut. Beberapa contoh media sosial

²⁶ Bambang Winarso, "Apa Itu TikTok dan Apa Saja Fitur-fiturnya?," *DailySocial*, 8 Juni 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://dailysocial.id/post/apa-itu-tik-tok>

²⁷ Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia," *Publiciana*, no. 1(2016): 144
<https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>

yang masuk kedalam jenis proyek kolaborasi ini misalnya Wikipedia, WordPress, Medium, dan lain sebagainya.²⁸

2) *Blog dan Microblog*

Blog merupakan suatu website yang biasanya memuat tentang informasi, artikel, ataupun cerita-cerita yang ditulis oleh seorang blogger. Sedangkan microblog ialah sebuah pesan singkat yang ditulis di sebuah platform media sosial.²⁹ Pesan singkat tersebut bisa berupa tulisan, foto, ataupun video. Biasanya kita bisa melihat microblog ini pada *Instagram* atau *Twitter*.

3) Konten

Maksud dari jenis media sosial yang satu ini ialah jenis media sosial yang memungkinkan para penggunanya untuk saling berbagi konten baik berupa video ataupun foto di dalam akun media sosial yang ia miliki. Sedangkan untuk arti dari konten sendiri adalah informasi yang tersedia pada media ataupun produk elektronik.³⁰ Jadi yang disebut dengan konten ialah isi dari apa yang kita upload di akun media sosial kita, misalnya saja kita membuat video tentang hal-hal lucu, jadi konten kita termasuk

²⁸ Muhammad Robith Adani, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis," *SekawanMedia*, 19 November 2020, diakses 30 Juli 2022, <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/media-sosial-untuk-bisnis/>.

²⁹ Nadiyah Rahmalia, "Microblogging: Definisi, Keunggulan, dan Beberapa Platformnya," *Glints*, 11 Februari 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-microblogging/#.YuVWM1UzZdg>

³⁰ Punto Wicaksono, "Mengenal Arti Konten dan Jenis-Jenisnya," *Qubisa*, 30 Maret 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://www.qubisa.com/article/arti-konten-dan-jenis-konten>

kedalam konten komedi. Media sosial yang berjenis konten ini misalnya *Instagram, Youtube, TikTok*, dan lain sebagainya.

4) Situs Jejaring Sosial

Situs jejaring sosial ini memungkinkan kita untuk saling terhubung satu sama lain dalam sebuah aplikasi media sosial. Jenis media sosial yang seperti ini misalnya *Facebook, Instagram, Line*, dan lain sebagainya.

5) *Virtual Game World*

Media sosial bukan hanya bisa kita temukan dalam aplikasi-aplikasi berbagi foto ataupun video saja, tetapi permainan pun juga bisa disebut dengan media sosial. Saat ini, ada banyak sekali permainan online yang memungkinkan kita untuk saling terhubung satu sama lain dengan pemain lainnya. Selain bisa berkomunikasi langsung secara online, kita juga bisa memainkan permainan tersebut bersama-sama. Contoh dari game online tersebut misalnya *Growtopia, Mobile Legends Bang-Bang, FreeFire*, dan lain sebagainya.

6) *Virtual Social World*

Dunia sosial yang berbentuk virtual saat ini telah banyak diminati oleh masyarakat. Untuk merasakan hal tersebut, kita membutuhkan alat yang dinamakan *VR* atau *Virtual Reality* yang

dipasangkan di area mata kita.³¹ Jenis media sosial ini hampir sama seperti game online, hanya saja tampilan yang kita lihat atau rasakan lebih kearah kehidupan nyata, salah satu contoh misalnya *Secondlife*.

2. Aplikasi Penghasil Uang

a. Pengertian Aplikasi Penghasil Uang

Di era yang serba digital seperti yang saat ini sedang terjadi, segala sesuatunya dapat dilakukan dengan mudah. Kita bisa melakukan banyak hal dengan mudah dan efisien apabila kita dapat terhubung dengan internet. Misalnya saja, untuk memberi kabar ke seseorang di zaman dahulu mungkin kita harus mengirimkan surat melalui pos atau bahkan kita sendiri yang harus datang untuk memberi tahunya secara langsung. Hal seperti itu sangat tidak efisien dan akan memerlukan banyak waktu dan juga tenaga. Tetapi di zaman sekarang, kita bisa mengabari seseorang secara online yang notabennya, kabar tersebut bisa tersampaikan secara cepat dan efisien tanpa harus datang secara langsung. Selain itu juga, kita juga bisa mendapatkan uang secara online. Ada banyak sekali cara-cara yang bisa kita gunakan agar kita bisa mendapatkan uang secara online salah satunya dengan cara mengunduh aplikasi penghasil uang.

³¹ Muhammad Robith Adani, "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis," *SekawanMedia*, 19 November 2020, diakses 30 Juli 2022, <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/media-sosial-untuk-bisnis/>.

Aplikasi penghasil uang merupakan sebuah aplikasi yang bisa kita manfaatkan agar kita bisa mendapatkan uang dengan mudah tanpa harus bekerja keras. Biasanya, aplikasi yang semacam ini akan memberikan iming-iming penghasilan hingga jutaan rupiah. Tetapi memang, tidak semua aplikasi penghasil uang yang beredar di masyarakat ini mempunyai status legal dari pemerintah, ada banyak sekali aplikasi penghasil uang yang belum memiliki izin resmi dari pemerintah untuk beroperasi. Maka dari itu, masyarakat harus sangat berhati-hati dalam memilih atau mengunduh aplikasi penghasil uang. Sebelum mengunduh aplikasi penghasil uang, agar lebih aman kita bisa cek terlebih dahulu apakah aplikasi tersebut merupakan aplikasi yang legal atau ilegal. Kita bisa cek status kelegalan tersebut di laman website resmi kominfo. Disana ada banyak sekali daftar aplikasi-aplikasi yang sudah memiliki izin untuk beroperasi.

b. Ciri-Ciri Aplikasi Penghasil Uang

Setiap aplikasi yang dibuat oleh developer, sudah pasti akan memiliki karakteristik masing-masing agar memudahkan aplikasi yang dibuat tersebut dapat dikenal oleh para pengguna nantinya, salah satunya yaitu aplikasi penghasil uang. Beberapa aplikasi penghasil uang memiliki kriteria atau ciri-ciri tersendiri yang akan dijelaskan penulis mengenai ciri-ciri yang paling umum ada di setiap aplikasi penghasil uang berdasarkan pada pengamatan yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut :

1) Anjuran Untuk Mengajak Teman

Ciri umum yang dimiliki oleh kebanyakan aplikasi-aplikasi penghasil uang adalah adanya anjuran untuk mengajak orang lain agar ikut mengunduh aplikasi penghasil uang tersebut. Hadiah yang didapatkan dengan cara tersebut pun biasanya sangat banyak apabila dibandingkan dengan tugas-tugas lain yang disediakan oleh aplikasi tersebut. Jadi, semakin banyak orang yang bisa kita ajak untuk mengunduh aplikasi, maka semakin banyak pula uang yang bisa kita hasilkan. Sebenarnya, apabila melihat praktik yang semacam itu, hampir sama dengan dengan skema ponzi atau dikenal dengan skema piramida yang pada umumnya diterapkan dalam sistem penjualan Multi Level Marketing. Dalam skema ponzi, kita akan mendapatkan keuntungan apabila kita berhasil mengajak member baru untuk bergabung, baik untuk menjalankan bisnis atau lain sebagainya. Hal itu hampir sama dengan praktik yang terjadi dalam aplikasi penghasil uang, hanya saja terdapat sedikit perbedaan dengan skema tersebut. Dalam skema ponzi, member yang ingin bergabung diharuskan untuk membayar sejumlah uang sebagai syarat untuk bergabung atau bisa juga dijadikan sebagai uang pendaftaran awal. Namun, dalam aplikasi penghasil uang terutama *SnackVideo*, pengguna tidak dikenakan biaya apapun. Apabila pengguna diwajibkan untuk membayar, maka hal tersebut termasuk ke dalam praktik *money game*.

2) Melakukan *Check-In* Harian Dalam Aplikasi

Check-in dalam aplikasi merupakan salah satu bukti bahwa kita mengakses aplikasi penghasil uang tersebut setiap hari. Biasanya, ketika kita melakukan *check-in* harian ini akan ada hadiah tertentu yang bisa kita dapatkan.

3) Melakukan Tugas-Tugas Tertentu

Salah satu hal yang sangat umum lainnya adalah adanya beberapa tugas tertentu yang harus kita lakukan agar kita bisa mendapatkan uang tambahan dari aplikasi penghasil uang tersebut. Tugas-tugas tersebut tergantung pada aplikasi tersebut, misalnya aplikasi berita online, maka tugas yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang biasanya dengan membaca berita. Kemudian aplikasi berbagi video pendek seperti *SnackVideo*, maka tugas yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang adalah dengan cara menonton video.

c. Contoh Aplikasi Penghasil Uang

Ada banyak sekali pilihan berbagai aplikasi penghasil uang yang bisa kita unduh baik melalui *Playstore* maupun *Appstore*. Tetapi, kita juga harus pintar-pintar dalam memilih aplikasi penghasil uang dan memastikan aplikasi tersebut benar-benar aplikasi yang sudah legal agar kita terhindar dari aplikasi yang menerapkan *money game*. Berikut ini penulis sajikan beberapa contoh aplikasi penghasil uang yang sudah memiliki izin resmi dari Kominfo.

1) Aplikasi *SnackVideo*, merupakan sebuah aplikasi berbagi video pendek yang unik dan menarik yang berasal dari China. Aplikasi tersebut sudah ada sejak tahun 2019 lalu dan hingga saat ini menjadi salah satu aplikasi penghasil uang yang populer. Aplikasi ini sempat diblokir oleh Kominfo pada 2021 lalu dikarenakan adanya dugaan *money game* oleh Satgas Waspada Investasi, tetapi aplikasi tersebut sudah dapat kembali diakses setelah mendapatkan izin resmi dari Kominfo. Aplikasi ini sudah terdaftar dalam Penyelenggara Sistem Elektronik Kominfo pada 04 Maret 2021. Berikut ini akan penulis tampilkan mengenai bukti legalitas aplikasi yang didapatkan dari laman resmi Kominfo.

Gambar 1.

Aplikasi *SnackVideo* Terdaftar di PSE Kominfo

The screenshot shows the 'Daftar PSE Domestik' page. It includes a table with the following data:

No	Nama Sistem	Website	Sektor	Perusahaan	Tanggal Terbit
9311	SNACK VIDEO	https://snackvideo.com/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	KARYA KREATIF NUSANTARA	2021-03-04
9312	On Indonesia	onindonesia.id	Sektor Perdagangan, Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	ONINDONESIA SISTEM TEKNOLOGI	2021-03-04
9313	Tokogramedia	http://www.tokogramedia.com	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-12-23
9314	Siplah Gramedia	www.mitraedu.id	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-03-04
9315	Gramedia Mitra Edukasi Indonesia	gramediaedukasi.co.id	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-03-04
9316	URUS	https://urus.co.id/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	ADWISISTA DAYA PRATAMA	2021-03-04
9317	Awario	https://awan.io	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	AWAN KOMPUTASI TEKNOLOGI	2021-03-04
9318	DANA PRIMA INDONESIA	Http://www.primadana.com	Sektor Keuangan	SIMPAN PINJAM DANA PRIMA INDONESIA	2021-03-04
9319	BAKOEL PULSA	https://www.bakoelpulsa.id/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BAKOEL NUSANTARA	2021-04-14

2) Aplikasi *Vtube*, adalah salah satu aplikasi yang pernah populer pada tahun 2020 lalu sejak aplikasi tersebut dirilis pertama kali

pada 4 Juni 2020. Aplikasi *Vtube* ini merupakan salah satu aplikasi berbagi video yang bisa menghasilkan uang. Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mendapatkan uang yaitu dengan cara menonton iklan, mengajak member baru untuk bergabung, dan menyelesaikan misi. Kita bisa mendapatkan uang sebesar \$1 atau yang pada saat itu setara dengan Rp. 14.000 dari setiap iklan yang kita tonton, dan juga apabila kita melakukan aktivasi level misi, kita bisa mendapatkan penghasilan sebesar \$3500 atau setara dengan Rp. 49.000.000.³²

Gambar 2.

Aplikasi *Vtube* Terdaftar di PSE Kominfo

No	Nama Sistem	Website	Sektor	Perusahaan	Tanggal Terbit
8941	Website Assemblr	assemblrworld.co.id	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	ASSEMBLR TEKNOLOGI INDONESIA	2021-04-20
8942	OBATin	obatin.id	Sektor Kesehatan, Sektor Perdagangan	OBATIN SINERGI SEHAT	2021-04-20
8943	Otten Coffee	ottencoffee.co.id	Sektor Pangan, Sektor Perdagangan	OTTEN COFFEE INDONESIA	2021-04-20
8944	Vtube	www.fttech.id	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	FUTURE VIEW TECH	2021-04-20
8945	Yukepo	https://www.yukepo.com/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	MEDIA MULIA NUSANTARA	2021-04-20
8946	SIPLAH MITRA MEDIA	-	Sektor Perdagangan, Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	MITRA MEDIA	2022-05-27
8947	Keepo	keepo.me	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	MEDIA MULIA NUSANTARA	2021-04-20
8948	ELIT Erdikha Online Trading	https://www.erdikha.com	Sektor Keuangan	ERDIKHA ELIT SEKURITAS	2021-04-20
8949	PNUA	pnuu.id	Sektor Keuangan, Sektor Teknologi Informasi dan	INVESNOW FINANSIAL	2021-12-03

3) Aplikasi *Likee*, hampir sama dengan dua aplikasi sebelumnya yaitu merupakan aplikasi berbagi video-video pendek. Aplikasi yang ditawarkan oleh Likeme Pte. Ltd. dan sudah dirilis sejak 26

³² Danang Sugianto, "Bikin Heboh Lagi, Apa Sih Aplikasi Vtube?," *Detikfinance*, 09 November 2021, diakses 22 Agustus 2022, <https://finance.detik.com/fintech/d-5803259/bikin-heboh-lagi-apa-sih-aplikasi-vtube>.

Juli 2017 ini bisa menghasilkan uang apabila kita telah mencapai level 20, mengakses aplikasi setiap hari, *upload* video, menonton video setiap hari, melakukan siaran langsung, dan menyelesaikan berbagai tugas dan misi yang disediakan oleh aplikasi³³. Aplikasi *Likee* ini resmi terdaftar dalam Penyelenggara Sistem Elektronik Kominfo pada 15 Juli 2022 lalu.

Gambar 3.

Aplikasi *Likee* Terdaftar di PSE Kominfo

No	Nama Sistem	Website	Sektor	Perusahaan	Tanggal Terbit
5771	IMO	imo.im	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BIGO INFORMATION INDONESIA	2022-08-10
5772	AUDIT SISTEM	-	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BIGO INFORMATION INDONESIA	2022-08-10
5773	LIKEE	likee video	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BIGO INFORMATION INDONESIA	2022-07-15
5774	HELLO YO	helloyo.sg	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BIGO INFORMATION INDONESIA	2022-07-15
5775	Bigo Live	bigotv	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BIGO INFORMATION INDONESIA	2022-02-15
5776	e-Lawyer	officiumnobile.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	OFFICIUM NOBILE INDOLAW	2022-02-15
5777	INVESTDATA	www.infovesta.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	INFOVESTA UTAMA	2022-02-14
5778	Halokas.com	halokas.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	FINACCEL TEKNOLOGI INDONESIA	2022-02-14
5779	Maswindoku	maswindukupay.com	Sektor Perdagangan, Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	CITA TEKNOLOGI INDONESIA	2022-02-14
5780	Game Merchant Kalyanu Solusi Optima	-	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	KALYANU SOLUSI OPTIMA	2022-02-14

4) Aplikasi HELO, adalah aplikasi media sosial yang memungkinkan kita untuk menemukan jutaan konten yang menarik serta mendapatkan info terkini di sekitar kita. Aplikasi yang ditawarkan oleh Poligon Pte. Ltd. ini sudah dirilis sejak 8 September 2020 di *Google Playstore*. Agar kita bisa mendapatkan penghasilan dari aplikasi ini, kita harus *log-in* setiap hari,

³³ Al Daily's, "Cara Mendapatkan Uang Dari Aplikasi Like," *Youtube*, 30 Juli 2020, diakses 22 Agustus 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=CnI74quXcMA>.

mengundang teman, bermain game dalam aplikasi, mengakses aplikasi setiap hari, dan melakukan aktivitas seperti menonton video dan membaca artikel setiap harinya. Dari mengundang teman, kita bisa mendapatkan uang hingga Rp. 62.000 setiap 1 orang yang berhasil kita undang, sedangkan apabila kita mengakses aplikasi tersebut setiap harinya, kita akan mendapatkan 400 koin atau setara dengan Rp. 40 selama minimal 20 menit.³⁴ Aplikasi HELO tersebut resmi terdaftar di PSE Kominfo pada 24 Mei 2022.

5) Aplikasi Fizzo, sedikit berbeda dengan empat aplikasi diatas, aplikasi ini merupakan sebuah aplikasi yang bisa kita gunakan untuk membaca ribuan novel yang sangat menarik dengan berbagai genre. Aplikasi yang ditawarkan oleh Poligon ini telah dirilis sejak 26 April 2021 di *Google Playstore* dengan mendapatkan peringkat satu dalam kategori buku dan referensi. Untuk mendapatkan uang melalui aplikasi tersebut, kita hanya perlu membaca beberapa novel, mengundang teman, dan menjadi penulis. Penghasilan yang bisa kita dapatkan apabila kita bisa mengundang teman yaitu Rp. 25.000 untuk orang pertama, kemudian apabila orang yang kita undang tersebut aktif mengakses aplikasi Fizzo, maka kita akan

³⁴ Shofia Nida, "5 Cara Mendapatkan Uang Dari Aplikasi Helo, Mudah Banget," *Brilio*, 20 Januari 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://www.brilio.net/personal-finance/5-cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-helo-mudah-banget-220120f.html>.

mendapatkan tambahan bonus.³⁵ Kemudian, apabila kita membaca novel-novel yang terdapat dalam aplikasi selama lima menit, kita akan mendapatkan uang hingga 300 rupiah.³⁶

Gambar 4.

Aplikasi HELO dan Fizzo Terdaftar di PSE Kominfo

311	HUNDRED DAYS	play.google.com/store/apps/details?id=com.brokenarmgames.hundred	Informasi dan Komunikasi	LTD.	05-25
312	INKED	pixmain.com/inked; apps.apple.com/us/app/inked/id153777979; play.google.com/store/apps/details?id=com.somniungames.inked	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	PIXMAIN PTE. LTD.	2022-05-25
313	FIZZOTOON	fizzotoon.com/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	POLIGON PTE. LTD.	2022-05-24
314	GUA GUA LONG	rexandfriends.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	POLIGON PTE. LTD.	2022-05-24
315	HELO	helo.com/; apps.apple.com/us/app/helo-share-your-life/id1437494436; play.google.com/store/apps/details?id=world.social.group.video.share&hl=en_SG&gl=US	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	POLIGON PTE. LTD.	2022-05-24
316	FIZZO	fizzo.org	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	POLIGON PTE. LTD.	2022-05-24
317	DAILYMOTION S.A.	dailymotion.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	DAILYMOTION S.A.	2022-05-24
318	SOUNDON	soundon.global	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	TIKTOK PTE. LTD.	2022-05-24
319	TT48 (TIKTOK FOR BUSINESS)	tiktok.com/business/en	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	TIKTOK PTE. LTD.	2022-05-24
320	TIKTOK	tiktok.com	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	TIKTOK PTE. LTD.	2022-05-24

3. Skema Monetasi Aplikasi

Setiap aplikasi yang dibuat oleh perusahaan developer, pasti memiliki tujuan tertentu yaitu salah satunya untuk dapat menghasilkan uang. Setiap aplikasi yang telah dibuat dan diluncurkan, tidak bisa menghasilkan uang secara otomatis. Agar aplikasi yang dibuat tersebut dapat menghasilkan uang, pihak developer bisa melakukan monetisasi

³⁵ Andrik, “Aplikasi Fizzo Novel Apk Penghasil Uang, Apakah Aman Membayar?,” *Ulahkita.com*, 3 April 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://ulahkita.com/aplikasi-fizzo/>.

³⁶ Devi Purwanti, “Apakah Fizzo Novel Adalah Aplikasi Penghasil Uang Yang Benar Dapat Menghasilkan,” *Kabar Mesuji.com*, 17 Agustus 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://mesuji.pikiran-rakyat.com/iptek/pr-2865292893/apakah-fizzo-novel-adalah-aplikasi-penghasil-uang-yang-benar-dapat-menghasilkan>.

aplikasi. Monetisasi merupakan sebuah istilah yang digunakan untuk merubah sesuatu menjadi uang. Biasanya, istilah monetisasi ini dipakai oleh para konten kreator untuk membuat konten mereka agar bisa menghasilkan uang begitu juga dengan para developer aplikasi. Ada beberapa cara yang bisa digunakan agar sebuah aplikasi dapat menghasilkan uang. Cara-cara tersebut akan dijelaskan oleh penulis berdasarkan pada berbagai sumber melalui internet.

a. Menggunakan Model Aplikasi Freemium dan Premium

Tidak semua aplikasi yang kita unduh menyediakan fitur-fitur yang gratis saja, terkadang ada pula beberapa fitur yang bisa kita akses dengan cara membayar. Pada umumnya, ketika kita menggunakan aplikasi versi gratis, akan ada banyak iklan yang muncul dan terkadang hal itu akan sangat mengganggu kenyamanan pengguna. Maka dari itu, biasanya dalam sebuah aplikasi, akan ada penawaran dengan versi premium agar kita bisa mengakses seluruh fitur yang ada ataupun menggunakan aplikasi dengan bebas iklan. Model aplikasi yang seperti ini biasa kita temui di aplikasi seperti *Youtube*, *Spotify*, *Joox*, dan lain sebagainya.

Sedangkan, model freemium adalah fitur yang ditawarkan oleh aplikasi untuk pengguna agar mereka bisa mencoba aplikasi dengan versi premium.³⁷ Tetapi, fitur ini biasanya memiliki batas waktu untuk uji coba.

³⁷ Franklin Wootkin, "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

Hal ini dilakukan agar pengguna akan tertarik untuk menggunakan aplikasi dengan versi premium. Cara ini merupakan salah satu cara yang populer dilakukan oleh developer aplikasi.

b. Pemasangan Iklan Dalam Aplikasi

Ketika kita mengakses sebuah aplikasi gratis, biasanya akan sering bermunculan iklan yang sedikit mengganggu pengalaman pengguna. Strategi pemasangan iklan ini merupakan salah satu cara yang sering digunakan oleh perusahaan aplikasi agar mereka mendapatkan penghasilan dari aplikasi yang telah mereka buat. Ada beberapa jenis model iklan yang dapat dipasang dalam sebuah aplikasi yaitu iklan banner, iklan pengantara, iklan asli, iklan yang bisa dimainkan, iklan video, iklan afiliasi, dan iklan hadiah.

1) Iklan Banner, merupakan sebuah iklan yang dipasang dalam sebuah aplikasi yang berbentuk seperti banner atau spanduk dan biasanya diletakkan pada bagian atas/ bawah/ samping di bagian tampilan layar aplikasi.³⁸

2) Iklan Pengantara, adalah sebuah iklan yang akan muncul pada saat kita sedang menikmati sebuah konten dalam aplikasi, biasanya iklan tersebut akan muncul ditengah-tengah waktu saat kita menikmati konten baik video, artikel, maupun game. Iklan

³⁸ Franklin Wootkin, "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

pengantara dapat berupa video, tulisan, gambar, dan lain sebagainya. Biasanya iklan pengantara ini memiliki durasi waktu tertentu.³⁹

3) Iklan Asli, atau juga bisa disebut dengan iklan bawaan merupakan iklan yang menjadi bagian dari aplikasi itu sendiri. Iklan bawaan ini biasanya dibuat dengan nuansa yang menyatu dengan aplikasi, sehingga pengguna tidak akan mengira bahwa itu merupakan sebuah iklan.

4) Iklan yang Bisa Dimainkan, atau bisa disebut dengan *Playable Ads*, adalah sebuah iklan yang bisa kita coba untuk memainkannya. Biasanya *Playable Ads* ini digunakan untuk mengiklankan sebuah permainan, jadi pengguna yang melihat iklan tersebut dapat mencoba memainkan permainan tersebut tanpa harus mengunduhnya terlebih dahulu.⁴⁰

5) Iklan Video, merupakan sebuah iklan yang berbentuk video dimana kita bisa meyakinkan para pengguna untuk menggunakan produk yang kita promosikan.⁴¹

³⁹ Franklin Wootkin, "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

⁴⁰ David Hartery, "Tren Monetisasi Aplikasi: Apa Sumber Pendapatan Aplikasi di Tahun 2022?," *Adjust*, 21 Desember 2021, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.adjust.com/id/blog/app-monetization-trends-in-2022/>.

⁴¹ Rickie Walker, "Panduan Monetisasi Aplikasi Seluler: Mulai Menghasilkan Uang dengan Aplikasi Seluler Anda," *AppMaster*, 17 Agustus 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://appmaster.io/id/blog/panduan-monetisasi-aplikasi-seluler>.

6) Iklan Afiliasi, ialah salah satu metode dalam memonetisasi aplikasi dengan iklan dan mengizinkan aplikasi tersebut mendapatkan komisi dari sebuah aplikasi atau produk lain dengan mengiklankannya di aplikasi tersebut.⁴² Jadi, dengan kita memasang iklan baik berupa layanan, produk perusahaan, atau aplikasi lain, kita bisa mendapatkan komisi untuk penayangan tersebut dengan menyediakan tautan yang kita bagikan.

7) Iklan Hadiah, merupakan salah satu cara monetisasi yang pada umumnya banyak kita jumpai dalam aplikasi *game*. Biasanya dalam sebuah game online, kita bisa mendapatkan tambahan nyawa, item, atau poin dengan cara melihat iklan.⁴³

c. Menyediakan Paket Berlangganan

Saat ini, ada banyak sekali aplikasi yang telah menawarkan paket berlangganan kepada pengguna aplikasi. Paket berlangganan ini biasa kita jumpai pada aplikasi *streaming* film, musik, editor foto dan video, dan lain sebagainya. Pihak developer aplikasi akan menawarkan berbagai penawaran yang menarik kepada pengguna atau pelanggan apabila mereka mengaktifkan paket berlangganan ini. Cara ini merupakan salah satu cara yang populer dan banyak diterapkan oleh berbagai aplikasi saat ini.

⁴² Franklin Wootkin, "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

⁴³ Franklin Wootkin, "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

d. Membuat Aplikasi Unduhan Berbayar

Ketika kita akan mengunduh sebuah aplikasi baik melalui *Appstore* maupun *Playstore*, kita akan disajikan dengan beberapa pilihan aplikasi. Biasanya, kita akan dihadapkan pada dua pilihan versi aplikasi yaitu aplikasi gratis atau aplikasi berbayar. Apabila kita membuat aplikasi yang bisa diunduh secara gratis, otomatis kita tidak akan mendapatkan uang meskipun aplikasi yang kita buat sudah diunduh oleh jutaan orang. Maka dari itu, tidak sedikit pula developer perusahaan yang membuat aplikasi berbayar, karena memang itu salah satu cara agar aplikasi yang dibuat akan menghasilkan banyak uang. Aplikasi unduhan berbayar berarti ketika seseorang hendak mengunduh sebuah aplikasi, maka mereka diharuskan untuk membayar terlebih dahulu agar mereka dapat mengunduh aplikasi tersebut. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan apabila kita akan membuat aplikasi unduhan berbayar, yaitu kita harus memperkirakan besaran biaya yang bisa dijangkau oleh masyarakat agar mereka mau mengunduh aplikasi yang kita buat. Selain itu, dalam membuat aplikasi unduhan yang berbayar, kita harus mengidentifikasi apakah aplikasi tersebut dibutuhkan oleh banyak orang sehingga mereka tidak ragu mengeluarkan biaya untuk pengunduhan aplikasi tersebut. Biasanya,

aplikasi dengan model unduhan berbayar ini terdapat pada aplikasi game seperti Minecraft, GTA, dan aplikasi-aplikasi lainnya.⁴⁴

e. Menyediakan Pembelian Dalam Aplikasi

Hampir semua aplikasi yang beredar di masyarakat saat ini sudah menerapkan model monetisasi ini. Maksud dari pembelian dalam aplikasi yakni pihak developer aplikasi akan menyediakan berbagai item yang dapat dibeli oleh para pengguna dengan harga yang beragam. Pembelian item tersebut pun juga memiliki banyak fungsi, misalnya saja dalam aplikasi *SnackVideo*, kita dapat membeli *diamond* yang bisa kita gunakan untuk membeli berbagai macam *gift* untuk diberikan kepada para konten kreator pada saat melakukan *live streaming* sebagai bentuk apresiasi terhadap konten kreator tersebut. Selain itu, dalam aplikasi game online misalnya, kita bisa melakukan *top up diamond* atau bahkan membeli beberapa item seperti baju, senjata, dan lain sebagainya agar kita bisa merasakan kenikmatan dalam bermain game online tersebut.

4. Aplikasi *SnackVideo*

Aplikasi *SnackVideo* merupakan sebuah aplikasi yang berasal dari Beijing, China dari perusahaan yang bernama *Kuaishou Technology* yang didukung oleh investor yang bernama *Tencent Holding*.⁴⁵ Dikarenakan

⁴⁴ Rickie Walker, "Panduan Monetisasi Aplikasi Seluler: Mulai Menghasilkan Uang dengan Aplikasi Seluler Anda," *AppMaster*, 17 Agustus 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://appmaster.io/id/blog/panduan-monetisasi-aplikasi-seluler>.

⁴⁵ Soraya Novika, "Waspada dengan Aplikasi yang Bayar Pengguna dari Nonton Video", *detikfinance*, 16 Februari 2021, diakses 20 Februari 2021, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5375328/waspada-dengan-aplikasi-yang-bayar-pengguna-dari-nonton-video>.

aplikasi ini berasal dari Tiongkok, maka nama asli dari aplikasi ini apabila kita berada di Tiongkok ialah dikenal dengan nama “Kwai” sedangkan aplikasi saingannya yang serupa yaitu *TikTok* dikenal dengan nama “*Douyin*”.⁴⁶ Aplikasi tersebut mirip dengan aplikasi *TikTok* karena isinya juga sama yaitu berisi kumpulan video-video pendek yang menarik untuk ditonton dan sangat cocok untuk menghabiskan waktu luang, menghilangkan rasa bosan, dan bisa juga untuk mencari tambahan penghasilan.

SnackVideo dirilis pertama kali pada 7 Agustus 2019 oleh Joyo Technology Pte. Ltd. yang sekaligus menjadi penyedia dan pengoperasi aplikasi tersebut untuk negara Indonesia. Hal itu dapat dilihat dari keterangan tentang aplikasi yang berada di *Playstore* atau *AppStore*. Pada awal pertama kali rilis di Indonesia, aplikasi *SnackVideo* masih belum memiliki izin resmi dari Kominfo. Bahkan, pada awal 2021 tepatnya pada bulan Maret, pihak dari Satgas Waspada Investasi (SWI) meminta kepada Kominfo agar aplikasi *SnackVideo* tersebut segera diblokir.⁴⁷ Hal itu dikarenakan pihak Satgas Waspada Investasi mencurigai adanya unsur *money game* dalam aplikasi tersebut. Ketika pemblokiran tersebut terjadi, aplikasi *SnackVideo* sempat tidak bisa diakses dan uang yang dikumpulkan oleh pengguna pun tidak bisa ditarik untuk sementara.

⁴⁶ Kuswono, “*SnackVideo* APK Dapat Uang”, *Loop*, 05 Juli 2021, diakses 02 November 2021, <https://loop.co.id/snack-video/>.

⁴⁷ Agustina Melani, “Satgas Waspada Investasi Buka Pemblokiran *Snack Video*”, *Liputan6.com*, 27 Maret 2021, diakses 28 Juli 2022, <https://www.liputan6.com/saham/read/4517254/satgas-waspada-investasi-buka-pemblokiran-snack-video>

Setelah pemblokiran yang dilakukan oleh Kominfo tersebut, pihak aplikasi *SnackVideo* langsung mengurus segala perizinan yang diperlukan agar aplikasi tersebut bisa berjalan dan diakses kembali oleh para pengguna di Indonesia. Pada awal bulan Maret 2021, pihak *SnackVideo* mengurus segala perizinan yang dibutuhkan dan mereka menyatakan bahwa aplikasi yang mereka miliki tidak mengandung praktek *money game*. Terhitung pada tanggal 4 Maret 2021, aplikasi *SnackVideo* sudah terdaftar dalam website Penyelenggaraan Sistem Elektronik (PSE) Kominfo. Setelah mendapatkan izin dari Kominfo dan aplikasinya dinyatakan legal, pengguna sudah bisa mengakses aplikasi *SnackVideo* lagi.

Agar aplikasi tersebut semakin diketahui orang banyak dan menambah jumlah angka pengunduhan dalam Playstore atau Appstore, maka pihak developer aplikasi gencar memasang iklan di berbagai platform. Iklan dari aplikasi *SnackVideo* banyak bermunculan di berbagai platform sosial media seperti Youtube, Instagram, dan lain sebagainya. Dalam iklan tersebut, dikatakan bahwa aplikasi *SnackVideo* dapat menghasilkan uang. Hal itu akan mendatangkan banyak pengguna baru di Indonesia yang pada saat itu sedang dilanda pandemi virus Covid-19 yang menyebabkan tingginya angka pengangguran di Indonesia.

Dengan iming-iming bisa menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo*, maka akan banyak orang yang akan menginstal aplikasi tersebut. Ketika aplikasi tersebut memiliki banyak pengguna, maka hal itu akan menarik pihak sponsor untuk memasang iklan dalam aplikasi

SnackVideo tersebut. Dari situlah pihak *SnackVideo* mendapatkan keuntungan. Selain dari pihak sponsor, *SnackVideo* juga mendapatkan keuntungan dari investor yang bernama *Tencent Holding*.

Ada banyak orang yang telah membuktikan bahwa memang benar aplikasi tersebut dapat menambah pendapatan. Sebenarnya ada banyak cara yang bisa dilakukan agar pengguna bisa menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* tersebut. Uang itu nantinya bisa kita cairkan melalui aplikasi dompet digital seperti DANA, Shopeepay, dan OVO.⁴⁸

5. Hadiah

Hadiah tergolong dalam salah satu bagian dari jenis *Hibah*. *Hibah* adalah pemberian secara sukarela dari orang yang boleh ber-*tasharruf* ketika masih hidup kepada orang lain dengan jumlah yang diketahui.⁴⁹ Ada beberapa macam Hibah, seperti *sedekah*, *hadiah*, dan *athiyah*. Semua bentuk tersebut memiliki makna yang sama yaitu pemberian, yang membedakan hanya dari tujuan atau niatnya saja. *Sedekah* merupakan sebuah pemberian tanpa mengharapkan imbalan apapun dan diniatkan untuk mendekatkan diri kepada Allah SWT. Salah satu bentuk *hibah* yang sering dilakukan oleh masyarakat misalnya seperti hadiah. Memberikan hadiah kepada orang lain merupakan suatu hal yang diperbolehkan asalkan maksud dan tujuan dari pemberian hadiah tersebut mengandung kebaikan-

⁴⁸ Anonim, "Aturan Aktivitas," *Snack Video*, 1 Januari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://www.snackvideo.com/>

⁴⁹ Saleh al-Fauzan, terj. Abdul Hayyie al-Kattani, dkk, *Fiqih Sehari-Hari*, (Jakarta : Gema Insani, 2005), h. 537.

kebaikan didalamnya. Rasulullah saw. juga pernah memberikan hadiah kepada orang lain, dan beliau pun juga pernah menerima hadiah dari orang lain pula. Hal itu dapat dibuktikan dengan hadist yang diriwayatkan oleh Aisyah ra. Diriwayatkan bahwa Aisyah r.a. berkata “Rasulullah menerima hadiah dan membalasnya.” Rasulullah bersabda,

تَهَادُوا فَإِنَّ الْهَدِيَّةَ تَسِيلُ الْوَخِيمَةَ

*“Saling memberi hadiahlah kalian, karena sesungguhnya hadiah menghilangkan keburukan.”*⁵⁰

Berdasarkan pada hadist diatas, maka dapat disimpulkan bahwa memberikan hadiah kepada orang lain itu diperbolehkan bahkan sunnah dengan catatan bahwa pemberian hadiah tersebut diniatkan untuk kebaikan.

Ketika seseorang ingin memberikan sebuah hadiah atau hibah, maka sebaiknya memenuhi syarat-syarat yang telah ditentukan. Syarat-syarat tersebut akan dijelaskan oleh penulis sebagai berikut ⁵¹:

- a. Hendaklah dilakukan oleh orang yang sah bertindak (pada harta bendanya), yaitu orang yang merdeka, mukallaf, dan berakal normal.
- b. Hendaklah pemberi hibah melakukannya dengan sukarela, sehingga tidak sah dilakukan oleh orang yang terpaksa.

⁵⁰ Saleh al-Fauzan, *Fiqih Sehari-Hari*, (Jakarta : Gema Insani, 2005), h. 538.

⁵¹ Abdul Aziz Mabruk Al-Ahmadi, dkk, penerj. Izzudin Karimi, “*Fikih Muyassar*”, (Jakarta: Daril Haq, 2017), h. 427.

c. Hendaklah barang yang dihibahkan adalah termasuk barang yang sah diperjualbelikan, maka sesuatu yang tidak sah diperjualbelikan tidak sah pula dihibahkan, seperti khamr dan babi.

d. Hendaklah pihak yang diberi hibah menerimanya, karena hibah adalah akad untuk memiliki, sehingga ia membutuhkan ijab dan qabul.

e. Hendaklah hibah dilakukan langsung pada waktu itu dan dilaksanakan, sehingga tidak sah hibah temporal, seperti, “Aku memberimu ini selama satu tahun.” Karena hibah adalah akad untuk memiliki, maka tidak sah hibah temporal.

f. Hendaklah hibah dilakukan tanpa imbalan, karena ia adalah pemberian murni.

Seseorang yang memberikan sesuatu kepada orang lain biasanya memiliki niat-niat tertentu atau alasan-alasan tertentu. Bisa saja salah satu alasan seseorang memberikan sesuatu kepada orang lain dengan niat untuk memotivasi, atau sebagai bentuk dukungan, sebagai bentuk menghormati, atau bahkan sebagai bentuk penghargaan atas hal yang telah dicapai.

Adapun, beberapa macam dari *hibah* atau pemberian tersebut seperti yang akan dijelaskan oleh penulis dibawah ini :⁵²

⁵² Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 210.

- a. *Al-Hibah* yaitu pemberian sesuatu kepada orang lain untuk dimiliki zatnya tanpa mengharapkan penggantian (balasan).
- b. *Shadaqah* yaitu pemberian zat benda dari seseorang kepada yang lain tanpa ada maksud untuk diberikan gantinya. Hal itu dilakukan murni karena ingin memperoleh pahala dari Allah SWT.
- c. *Washiat* yaitu pemberian seseorang kepada yang lain dimana seseorang tersebut melakukan akad *washiat* ketika orang tersebut masih hidup dan akan diberikan setelah yang mewasiatkan telah meninggal dunia. Tetapi tidak semua wasiat itu merupakan pemberian.
- d. *Hadiah* yaitu pemberian dari seseorang kepada orang lain tanpa mengharap adanya penggantian. Tujuan dari pemberian tersebut biasanya mempunyai maksud untuk memuliakan, memberikan motivasi, atau sebagai suatu penghargaan.

6. *Al Ju'alah*

a. Pengertian *Al Ju'alah*

Al Ju'alah merupakan salah satu contoh akad muamalah yang bisa kita terapkan dalam kehidupan sehari-hari. Biasanya, *al Ju'alah* ini diterapkan apabila kita kehilangan suatu barang kemudian kita membuat pengumuman kehilangan dan memberikan imbalan apabila ada yang berhasil menemukan barang tersebut. Singkatnya, *Al Ju'alah* ini bisa juga disebut sebagai sayembara. Tetapi, konsep dari *Al Ju'alah* ini semakin

berkembang seiring dengan berkembangnya zaman. Saat ini, *Al Ju'alah* bukan hanya sebatas pemberian imbalan atas barang yang hilang saja. Maka dari itu, kita perlu membahas mengenai pengertian *Al Ju'alah* lebih dalam lagi.

Menurut Wahbah al Zuhaili dalam bukunya yang berjudul *al Fiqh al Islami wa Adillatuhu* disebutkan bahwa :⁵³

هي ما يجعل للإنسان على فعل شيء أو مل يُعطاه الإنسان على أمر
يفعله. وتسمى عند القانونيين : الوعد بالجائزة

yang memiliki arti, “*al Ju'alah*” adalah apa saja yang dijadikan (imbalan) bagi seseorang atas suatu pekerjaan atau apa saja yang diberikan seseorang untuk melaksanakan suatu pekerjaan tertentu”.

Selain itu, pengertian dari *Al Ju'alah* juga bisa kita temukan dalam fatwa DSN-MUI yang menyebutkan bahwa *Ju'alah* adalah janji atau komitmen (*iltizam*) untuk memberikan imbalan (*reward/i'wadh/ju'l*) tertentu atas pencapaian hasil (*natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.⁵⁴

Sedangkan dalam kompilasi hukum ekonomi syariah, *ju'alah* adalah perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua

⁵³ Haryono, “Konsep *Al Ju'alah* dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-hari”, *Al Mashlahah Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*,(2017): 646.

<https://jurnal.staialhidayahbogor.ac.id>

⁵⁴ Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah*, (Jakarta: Erlangga, 2014), 378.

atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.⁵⁵

Berdasarkan pada beberapa pengertian diatas, maka dapat disimpulkan bahwa Ju'alah merupakan sebuah akad semacam sayembara, dimana orang yang berhasil memenuhi sayembara tersebut akan mendapatkan imbalan yang telah ditentukan sebelumnya.

b. Dasar Hukum *Al Ju'alah*

Segala sesuatu yang dilakukan oleh manusia harus ada dasar hukum yang mengaturnya. Salah satunya ialah ketika kita melakukan ju'alah. Di dalam Al-Qur'an, dasar hukum Ju'alah terdapat dalam Al-Qur'an surat Yusuf ayat 72 yang berbunyi :⁵⁶

قَالُوا نَفَقْدُ صُوعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya : “Mereka menjawab, “Kami kehilangan piala raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh (bahan makanan seberat) beban unta, dan aku jamin itu.”

Maksud dari ayat diatas ialah pada saat itu, Nabi Yusuf a.s kehilangan alat takaran, maka dari itu beliau membuat sayembara yang mengatakan bahwa barangsiapa yang dapat menemukan alat takar

⁵⁵ Pasal 20 ayat 18 Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

⁵⁶ Tim Penerjemah, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Alfatih, 2002), 244.

raja tersebut, maka akan diberikn imbalan berupa bahan makanan yang beratnya satu bawaan unta.⁵⁷

Selain terdapat dalam Al-Qur'an, dasar hukum ju'alah juga terdapat dalam hadist, salah satunya hadist riwayat Abu Daud No. 2164 sebagai berikut :⁵⁸

حَدَّثَنَا إِبْرَاهِيمُ بْنُ الْحَسَنِ الْمِصِّيءِ صِيٌّ حَدَّثَنَا حَجَّاجُ يَعْنِي ابْنَ مُحَمَّدٍ ح وَ
حَدَّثَنَا عَبْدُ الْمَلِكِ بْنُ شُعَيْبٍ وَ حَدَّثَنَا ابْنُ وَهْبٍ عَنْ اللَّيْثِ بْنِ سَعْدٍ عَنْ حَيَّوَةَ
بْنِ شَرِيحٍ عَنْ ابْنِ شَقِيٍّ عَنْ أَبِيهِ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ بْنِ عَمْرٍو أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى
اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَالَ لِلْغَازِي أَجْرُهُ وَلِلْجَاعِلِ أَجْرُهُ وَأَجْرُ الْغَازِي

“Telah menceritakan kepada kami Ibrahim bin Al Hasan al Mashishi, telah menceritakan kepada kami Hajjaj bin Muhammad, dan telah diriwayatkan dari jalur yang lain: Telah menceritakan kepada kami Abdul Malik bin Syu’aib, telah menceritakan kepada kami Wahb dari Al Laits bin Sa’d dari Haiwah bin Syuraih dari Ibnu Syufai, dari ayahnya dari Abdullah bin ‘Amr bahwa Rasulullah shallallahu ‘alaihi wassallam bersabda: “Orang yang berperang baginya pahalanya, dan orang yang memberikan sayembara baginya pahalanya serta pahala orang yang berperang.” (HR. Abu Daud No. 2164).

⁵⁷ Saleh al-Fauzan, Penerj. Abdul Hayyie al-Kattami, dkk, “Fiqih Sehari-Hari”, (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), 516.

⁵⁸ M. Syaikhul Arif, “Ju’alah Dalam Pandangan Islam”, *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara*, Volume 2, (2019): 29, www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id

c. Syarat-syarat *Al Ju'alah*

Setiap akad dalam melakukan praktik bermuamalah selalu ada syarat-syarat yang harus dipenuhi agar akad tersebut menjadi sah ketika dilakukan. Adapun beberapa syarat yang harus dipenuhi apabila melakukan akad *ju'alah* adalah sebagai berikut :⁵⁹

1) Lafal. Dalam setiap melakukan akad, selalu ada lafal atau *sighot* yang harus diucapkan agar akad yang akan dilakukan jelas akad jenis apa. Dalam *ju'alah*, tidak mengharuskan para pihak untuk menyatakan *sighot* seperti yang terdapat dalam akad-akad yang lainnya seperti akad jual beli yang mengharuskan kedua belah pihak menyatakan lafal *sighot*. Dalam *Ju'alah* yang juga biasa disebut sebagai *sayembara* tersebut, lafal yang dimaksud adalah ketika sudah ada pemberitahuan mengenai pekerjaan, misalnya ketika seseorang kehilangan suatu barang, kemudian orang tersebut membuat suatu *sayembara* tentang hilangnya suatu barang dan akan memberikan imbalan kepada seseorang yang dapat menemukan barang tersebut, maka orang yang mengetahui *sayembara* tersebut boleh mengikuti *sayembara* tersebut, tetapi apabila orang yang kehilangan barang tersebut tidak membuat *sayembara* dan terdapat orang yang menemukan barang tersebut, orang yang menemukan barang tidak berhak meminta upah, karena hal itu tidak bisa disebut sebagai *ju'alah*. Esensi lafal dalam *ju'alah* ialah

⁵⁹ M. Syaikhul Arif, "Ju'alah Dalam Pandangan Islam", *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara*, Volume 2, (2019): 26, www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id

adanya sighth yang mengandung izin dari yang akan memberikan pekerjaan.

2) Orang yang menjanjikan memberi upah. Dalam ju'alah, harus ada orang yang telah berjanji untuk memberikan upah. Dalam hal ini, orang yang memberikan upah tersebut bisa orang yang memberikan pekerjaan itu langsung atau juga bisa orang lain yang diutus oleh orang yang bersangkutan.

3) Pekerjaan. Pekerjaan dalam hal ini ialah pekerjaan yang akan dilakukan nantinya, misalnya seperti mencari barang yang hilang, mengerjakan suatu pekerjaan tertentu, dan lain sebagainya. Dalam ju'alah, pekerjaan yang akan diberikan, meskipun masih belum jelas maka hal itu diperbolehkan, asalkan pekerjaan yang akan diberikan tersebut tidak melanggar syariat Islam.

4) Upah. Upah yang akan diberikan kepada orang yang akan melakukan pekerjaan haruslah jelas, dan sudah ditentukan nominalnya. Jadi, dalam melakukan akad ju'alah, ketika membuat suatu sayembara haruslah disebutkan nominal upah atau imbalan yang akan diberikan dengan jelas dan tidak samar. Misalkan, "Barangsiapa yang dapat menemukan dompet dengan ciri-ciri..... maka akan diberikan imbalan berupa uang sebesar lima puluh ribu rupiah".

7. Judi

Judi merupakan salah satu bentuk taruhan yang dilarang dalam Islam karena berbagai sebab. Menurut Ibrahim Hosen, judi adalah permainan (baik yang lama maupun yang baru timbul) yang mengandung unsur taruhan dan dilakukan secara berhadap-hadapan atau langsung.⁶⁰ Judi termasuk kedalam salah satu perbuatan yang keji dan dibenci oleh Allah SWT. karena perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan setan. Allah pernah berfirman dalam Al-Quran surat Al-Maidah ayat 90-91 yang berbunyi :⁶¹

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ 90 إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَا
وَةً وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ فَهَلْ
أَنْتُمْ مُنْتَهُونَ 91

Artinya :

Ayat 90 : Wahai orang-orang yang beriman! Sesungguhnya minuman keras, berjudi, (berkurban untuk) berhala, dan mengundi nasib dengan anak panah, adalah perbuatan keji dan termasuk perbuatan setan. Maka jauhilah (perbuatan-perbuatan) itu agar kamu beruntung.

⁶⁰ Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 321.

⁶¹ Tim Penerjemah, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Alfatih, 2002), 123.

Ayat 91 : Dengan minuman keras dan judi itu, setan hanyalah bermaksud menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu, dan menghalang-halangi kamu dari mengingat Allah dan melaksanakan salat maka tidakkah kamu berhenti?

Segala hal yang dilarang oleh Allah SWT. pasti mengandung hikmah kebaikan dibalikinya seperti halnya perjudian. Islam melarang adanya perjudian dikarenakan judi merupakan salah satu cara manusia mengambil harta orang lain dengan cara yang batil. Selain itu, apabila seseorang mengalami kerugian akibat judi, mereka selalu ingin mengulanginya lagi dengan harapan ketika ia melakukan taruhan tersebut untuk yang kedua kalinya ia akan menang.⁶² Sedangkan bagi pihak yang menang, akan terus mengulanginya karena sifat dasar manusia yang selalu tidak puas.

8. Undian

Pengertian undian menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 1954 Tentang Undian yaitu tiap-tiap kesempatan yang diadakan oleh sesuatu badan untuk mereka yang setelah memenuhi syarat-syarat tertentu dapat ikut serta memperoleh hadiah berupa uang atau benda, yang akan diberikan kepada peserta-peserta yang ditunjuk sebagai pemegang dengan jalan undi atau dengan lain cara menentukan untung

⁶² Muhammad Yusuf Qardhawi, "Halal dan Haram Dalam Islam", (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), h.418.

yang tidak terbanyak dapat dipengaruhi oleh peserta sendiri.⁶³ Undian ini biasanya selalu dikaitkan dengan hadiah, karena setiap diselenggarakan undian, selalu terdapat hadiah. Undian diambil dari kata undi yang memiliki arti sesuatu yang dipakai dengan tujuan untuk menentukan atau memilih.⁶⁴

Ada berbagai pendapat mengenai hukum tentang undian ini. Beberapa ulama mengatakan bahwa hukum undian ini haram karena undian termasuk dalam kategori judi, tetapi ada pula ulama yang mengatakan boleh. Menurut Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, undian termasuk salah satu macam dari berbagai macam judi yang ada. Maka dari itu beliau tidak membolehkan adanya undian baik dengan tujuan bantuan sosial atau tujuan kemanusiaan.⁶⁵ Beliau juga berpendapat bahwa bagi siapapun yang membolehkan terselenggaranya undian baik dengan tujuan sosial ataupun kemanusiaan, maka mereka sama halnya dengan orang-orang yang mengumpulkan dana dengan jalan mengadakan tarian haram dan seni haram. Beliau memberikan pendapat seperti itu berdasarkan pada hadist Nabi SAW sebagai berikut :⁶⁶

إِنَّ اللَّهَ طَيِّبٌ لَا يَقْبَلُ إِلَّا طَيِّبًا

⁶³ Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian.

⁶⁴ Fara Nurrahmatillah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Undian Sebagai Daya Tarik Konsumen (Analisis Terhadap Pendapat Yusuf al-Qardawi dengan Pendekatan *Maqasidi*)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2018), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/3715/1/Fara%20Nurrahmatillah.pdf>

⁶⁵ Muhammad Yusuf Qardhawi, "Halal dan Haram Dalam Islam", (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), h.420.

⁶⁶ Muhammad Yusuf Qardhawi, "Halal dan Haram Dalam Islam", (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), h.420.

Artinya : “*Sesungguhnya Allah itu baik, Ia tidak mau menerima kecuali yang baik.*” (Riwayat Muslim dan Tirmizi).

Sedangkan Fuad Mohd. Fachruddin berbeda pendapat dengan pelarangan undian atau lotere. Beliau berpendapat apabila lotere dikeluarkan atau dijual oleh suatu perkumpulan Islam yang berbakti, maka hal itu dibolehkan dan membeli lotere di samping mendapatkan hadiah yang dibagikan oleh perkumpulan itu juga dibolehkan.⁶⁷

⁶⁷ Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah*”, (Jakarta: Rajawali Pers, 2017), h. 323.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan dipakai dalam laporan penelitian ini adalah jenis penelitian hukum yuridis empiris. Penelitian hukum yuridis empiris ialah jenis penelitian hukum mengenai pemberlakuan atau implementasi dari suatu ketentuan hukum normatif secara *in action* pada peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁶⁸ Dengan kata lain, jenis penelitian ini adalah jenis penelitian hukum yang melihat bagaimana suatu hukum dapat diterapkan di suatu lingkungan masyarakat. Hal ini sangat sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, yaitu penulis sedang melakukan penelitian terhadap suatu aplikasi yang banyak beredar di masyarakat.

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian adalah persoalan yang berhubungan dengan cara seseorang meninjau dan dengan cara bagaimana dia meghampiri persoalan tersebut sesuai dengan disiplin ilmu yang dimilikinya.⁶⁹ Mengenai pendekatan penelitian dalam laporan hasil penelitian ini nantinya, penulis akan menggunakan pendekatan penelitian kualitatif. Mengenai pendekatan penelitian kualitatif, dalam pengumpulan data nantinya peneliti akan melakukan wawancara secara mendalam

⁶⁸ Abdulkadir Muhammad, "*Hukum dan Penelitian Hukum*", (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004), H. 134.

⁶⁹ Bahder Johan Nasution, "*Metode Penelitian Ilmu Hukum*", (Bandung: CV. Mandar Maju, 2008), H. 127.

dengan para ulama MUI di Kota Pasuruan untuk menelaah hasil penelitian nantinya.

C. Sumber Data

Mengenai data-data yang penulis dapatkan untuk penelitian ini, penulis menggunakan data primer dan sekunder. Untuk data primer penulis mencari dan mendapatkannya melalui aplikasi *SnackVideo* dan bertanya kepada beberapa konten kreator yang ada dalam aplikasi *SnackVideo* tersebut. Kemudian untuk data sekunder, penulis mendapatkan data melalui wawancara dan mencari tambahan literatur dari buku maupun internet. Hasil wawancara didapatkan melalui wawancara yang penulis lakukan dengan Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Setiap peneliti dalam melakukan sebuah penelitian selalu menggunakan teknik atau metode dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan. Metode merupakan cara atau upaya untuk melakukan sesuatu, sedangkan metodologi adalah ilmu tentang metode.⁷⁰ Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam laporan penelitian ini yaitu dengan cara observasi dan wawancara. Untuk lebih jelasnya, penulis akan memaparkan penjelasan tentang metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis seperti dibawah ini :

1. Observasi, metode pertama yang dilakukan oleh penulis untuk melakukan penelitian ini yaitu dengan cara observasi. Penulis melakukan

⁷⁰ Ishaq, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi* (Bandung : Alfabeta, 2017), 47.

pengamatan terhadap objek penelitian yang telah ditentukan penulis yaitu aplikasi *SnackVideo*. Penulis mengamati aktifitas yang ada dalam aplikasi tersebut seperti misalnya *check-in* harian, menonton video, dan menyaksikan *live streaming*, selain itu penulis juga melakukan pengamatan terhadap review konten kreator aplikasi *SnackVideo* di sosial media salah satunya *Youtube*.

2. Wawancara, Penulis melakukan wawancara kepada tiga lembaga keagamaan di Kota Pasuruan dan juga kepada beberapa konten kreator *SnackVideo*. Wawancara yang dilakukan dengan lembaga keagamaan tersebut untuk mengetahui apakah uang yang dihasilkan dari aplikasi *SnackVideo* tersebut merupakan uang yang halal atau haram, selain itu apakah mencari uang dengan cara yang seperti itu dibenarkan? Penulis melakukan wawancara dengan para ulama Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia di Kota Pasuruan dan juga penulis melakukan wawancara dengan beberapa konten kreator *SnackVideo* untuk menanyakan mengenai pengalaman mereka selama menjadi konten kreator di aplikasi tersebut.

E. Analisis Data

Setelah penulis mendapatkan data-data yang dibutuhkan, untuk selanjutnya penulis akan mengolah data tersebut secara kualitatif yaitu dengan cara dianalisis menggunakan literatur-literatur penunjang nantinya seperti buku, data dari internet dan sebagainya. Untuk data dari hasil observasi, penulis akan menjabarkannya kedalam bentuk deskripsi yang kemudian dijabarkan dan dijelaskan menggunakan kata-kata yang dibuat oleh penulis. Kemudian, untuk

data hasil wawancara akan penulis jabarkan atau narasikan tanpa ada tambahan pendapat ataupun analisis dari penulis untuk mengoreksi pendapat dari hasil wawancara tersebut karena penelitian yang dilakukan oleh penulis merupakan penelitian hukum empiris, dimana hasil penelitian tersebut murni dari hasil yang didapatkan dari lapangan tanpa ada tambahan dari penulis pribadi.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Cara Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi *SnackVideo*

Apabila kita membahas mengenai aplikasi penghasil uang, tentu saja ada banyak cara yang bisa kita lakukan agar kita bisa mendapatkan uang dari aplikasi tersebut. Dalam laporan penelitian ini, kita hanya akan membahas mengenai cara agar kita bisa menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo*. Setelah penulis memakai, mengamati dan bertanya kepada beberapa konten kreator dalam aplikasi *SnackVideo* ini, penulis menyimpulkan bahwa ada beberapa cara yang bisa kita lakukan agar kita bisa menghasilkan uang dari aplikasi *SnackVideo* yang akan penulis jelaskan sebagai berikut :

1. Mengundang Teman

Dalam aplikasi *SnackVideo*, cara yang paling mudah dan cepat agar kita bisa mendapatkan banyak hadiah salah satunya adalah dengan cara mengundang teman. Mengundang teman ini merupakan salah satu fitur dalam aplikasi *SnackVideo* yang paling efektif dalam menghasilkan banyak uang.⁷¹ Cara agar kita bisa mendapatkan uang melalui fitur undang teman ini yaitu dengan membagikan tautan kode referensi kepada orang lain yang kita dapatkan pada saat pertama kali mendownload aplikasi *SnackVideo*. Ketika orang lain mendownload aplikasi tersebut melalui tautan yang kita bagikan, maka secara otomatis kita dan juga orang lain

⁷¹ Conney Stephanie, "Cara Mendapatkan Uang dari Aplikasi *SnackVideo*," *Kompas.com*, 22 September 2021, diakses 12 Juli 2022, <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/22/20380087/cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-snack-video?page=all>

tersebut akan mendapatkan koin hadiah yang bisa kita cairkan ke uang tunai.

Sebenarnya ada banyak sekali cara yang bisa kita lakukan untuk mendapatkan banyak uang dari fitur mengundang teman ini. Bahkan, berdasarkan pengalaman para konten kreator, agar kita bisa membagikan tautan kode referensi tersebut ke banyak orang, kita bisa membuat grup telegram dan membagikan tautan tersebut di grup agar banyak orang yang memasukkan kode referensi yang kita bagikan⁷². Dengan begitu, kita akan mendapatkan banyak koin hadiah yang bisa kita cairkan menjadi uang tunai. Selain itu, ada juga yang membuat banyak akun palsu di beberapa perangkat untuk memasukkan kode referensi dari akun asli yang digunakan. Misalnya si A mempunyai 2 *smartphone*, *smartphone* 1 ia gunakan untuk akun utama/asli dan *smartphone* 2 ia gunakan untuk membuat banyak akun palsu untuk memasukkan kode referensi dari akun asli tersebut. Sehingga seolah-olah ia telah mengajak banyak orang untuk mendownload aplikasi *SnackVideo* tersebut. Ada pula yang membayar orang lain dengan sejumlah uang agar orang tersebut bersedia mendownload dan memasukkan kode referensi yang kita miliki. Selain beberapa cara diatas, masih ada banyak lagi cara yang bisa kita lakukan untuk mendapatkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* yang bisa kita temukan di *Youtube*.

⁷² Darti Rahmah, wawancara, (*SnackVide*, 24 Juni 2022)

Beberapa cara yang dijelaskan oleh penulis diatas ada yang bersifat legal dan illegal. Mengenai fitur mengundang teman ini, pihak *SnackVideo* telah menjelaskan beberapa aturan yang harus ditaati oleh pengguna agar hadiah koin yang mereka dapatkan bisa dicairkan. Berdasarkan pada aturan aktifitas dalam aplikasi *SnackVideo*, ada batasan jumlah orang yang dapat diundang setiap harinya. Apabila telah mencapai batas jumlah orang yang dapat diundang, maka kita tidak bisa mengundang orang lain lagi pada hari itu. Untuk periode undangan, pengguna yang telah memenuhi syarat untuk diundang hanya diberikan waktu selama 72 jam untuk mengikat kode undangan/kode referensi. Ketika melebihi waktu tersebut, kode undangan yang kita berikan sudah tidak valid lagi. Hadiah mengundang teman hanya diberikan kepada pengguna baru yang telah berhasil mengikat kode undangannya dan kemudian ia terus menonton video dari akun dan perangkat yang sama dimana ia mendaftarkan akun *SnackVideo*-nya⁷³. Jadi Setiap akun hanya bisa dipasang pada satu perangkat saja. Apabila terdapat pengguna yang mendownload aplikasi *SnackVideo* berulang kali dalam satu perangkat, maka pihak *SnackVideo* akan mengetahui hal tersebut dan hadiah yang telah didapatkan dapat ditarik kembali oleh pihak *SnackVideo*.

Mengenai hadiah yang diperoleh dari mengundang teman ini, ada beberapa nominal berbeda yang bisa kita dapatkan berdasarkan ketentuan-

⁷³ Laruan, "Lengkap! 6 Cara Menghasilkan Uang dari *SnackVideo*," *KreditPintar*, 02 Maret 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://www.kreditpintar.com/education/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>

ketentuan tertentu. Misalnya, kita akan mendapatkan Rp 15.000 apabila terdapat teman yang mengikat kode undangan kita. Kemudian, kita akan mendapatkan Rp 29.000 apabila teman kita menonton video di aplikasi *SnackVideo* dari hari 1 sampai 10, mendapatkan Rp. 51.800 dari hari 11 sampai 24, mendapatkan Rp 35.000 dari hari 25 sampai 31. Apabila ditotal, maka kita akan mendapatkan uang sebanyak Rp 130.800. Selain itu, ketika kita bisa mengajak banyak teman untuk mengunduh dan aktif mengakses aplikasi *SnackVideo* setiap harinya, kita bisa mendapatkan hingga 100.000.000 koin hadiah tiap minggunya.

2. Menjadi Konten Kreator

Agar bisa menjadi konten kreator yang digaji tiap bulannya, ada beberapa cara yang bisa kita lakukan yaitu dengan mendaftar agensi di aplikasi *SnackVideo*. Agar kita bisa masuk ke agensi, ada beberapa syarat yang harus dipenuhi. Untuk langkah awal, kita harus memiliki minimal 10 video dalam akun kita. Video-video tersebut tentunya tidak boleh sembarangan kita buat. Ada beberapa ketentuan atau kriteria yang harus dipenuhi misalnya yaitu dari segi konten harus seragam atau membuat konten yang satu tema, misalnya kita membuat konten tentang edukasi, maka semua video kita berisi tentang konten-konten mengenai edukasi.⁷⁴ Selain itu, kualitas video kita pun juga harus bagus dan jelas, tidak boleh buram, gelap, atau bahkan tidak jelas. Kemudian, video kita juga harus menarik untuk dilihat, tidak membosankan. Ketika kita sudah masuk ke

⁷⁴ Darti Rahmah, "Syarat Video yang Bisa Lolos Ikut Agency," *SnackVideo*, 12 Juli 2022, diakses 15 Juli 2022, <https://sck.io/p/T2iH1jSF>

dalam agensi, kita harus menaati aturan-aturan yang ada, apabila kita melanggar, maka akan secara otomatis kita akan dikeluarkan dari agensi tersebut. Misalnya, kita sudah menyatakan untuk membuat konten video dengan tema edukasi, kemudian karena bosan dengan tema tersebut, kita membuat konten video hiburan, maka kita akan beresiko untuk dikeluarkan dalam agensi tersebut.

Selain masuk dalam agensi, kita juga bisa bergabung dalam grup *family* dalam aplikasi *SnackVideo*. Untuk bisa masuk ke dalam grup *family* sangatlah mudah, kita tinggal bergabung ke dalam grup *family* yang kita pilih dan menghubungi admin yang ada, setelah itu kita akan masuk ke dalam grup *family* tersebut. Tetapi, kita harus menaati aturan-aturan yang ada dalam grup *family* tersebut, misalnya kita diharuskan untuk saling mendukung video-video dari anggota grup *family* tersebut, apabila grup *family* mengikuti *event*, maka kita diharuskan untuk ikut berpartisipasi dalam *event* tersebut, dan aturan-aturan lain sesuai dengan yang dibuat oleh grup *family* masing-masing.

Mengenai pendapatan yang diperoleh, apabila kita bergabung dalam agensi, kita akan mendapatkan gaji berdasarkan jumlah *followers* dan *views* yang ada, karena tiap konten kreator akan mendapatkan jumlah gaji yang berbeda-beda. Ada yang mendapatkan sekitar \$130 tiap bulannya atau setara dengan Rp. 1.949.090, ada yang mendapatkan \$335-\$402 atau setara dengan Rp. 5.000.000-Rp. 6.000.000 atau bahkan bisa sampai mendapatkan \$804 atau setara dengan Rp. 12.000.000 tiap

bulannya.⁷⁵ Apabila mengikuti grup *family*, pendapatan yang kita peroleh berdasarkan pada hadiah *event* yang diikuti oleh tiap grup *family* itu sendiri. Misalnya grup *family* tersebut mengikuti *event* “Snack Family Live Party Juni” maka berdasarkan aturan yang ada, member *family* tersebut akan mendapatkan 10-40 poin tiap harinya apabila melakukan *live streaming* selama 30 menit, apabila hanya menonton *live streaming* selama 30 menit, akan mendapatkan 5-10 poin tiap harinya, ketika mendapatkan 1 *gift diamond*, akan mendapatkan 1 poin. Bagi *leader family*, hadiah yang didapatkan dihitung berdasarkan peringkat *family* selama mengikuti *event*. Misalnya saja, grup *family* yang ia pimpin berada di peringkat 1, maka ia akan mendapatkan 10.000 koin atau setara dengan Rp. 200, peringkat 2 mendapatkan 7500 atau setara dengan Rp. 150, peringkat 3 mendapatkan 5.000 koin atau setara dengan Rp. 100, peringkat 4-10 mendapatkan 3.000 koin atau setara dengan Rp. 60, peringkat 11-20 mendapatkan 2.000 koin atau setara dengan Rp. 40, dan peringkat 21-35 mendapatkan 1.000 koin atau setara dengan Rp. 20.

3. Melakukan *Live Streaming*

Agar kita bisa mendapatkan penghasilan melalui *live streaming* ini, kita harus memiliki minimal 100 *followers*⁷⁶ terlebih dahulu agar kita bisa menggunakan fitur siaran langsung tersebut. Ketika kita sudah melakukan *live streaming*, kita akan mendapatkan penghasilan dari *gift* yang diberikan

⁷⁵ Luluk, wawancara, (*SnackVideo*, 12 Juli 2022)

⁷⁶ Lyra Bunga Viola, “Dapat Banyak Duit! Cara Melakukan Live di Snack Video”, *JakartaStudio*, 02 Maret 2021, diakses 04 Agustus 2022, <https://www.jakartastudio.com/cara-live-snack-video/>

oleh penonton. Setiap *gift* memiliki jumlah poin masing-masing, tetapi penulis belum mengetahui berapa jumlah poin tiap *gift* nya dikarenakan tiap poin yang terkumpul akan langsung terkonversi menjadi koin dan bisa ditarik menjadi uang tunai. Selain itu, kita juga bisa mendapatkan penghasilan dari *live streaming* apabila kita mengikuti *event live streaming* yang diadakan oleh *SnackVideo*. Pendapatan yang bisa kita dapatkan dari mengikuti *event* tersebut bisa mencapai \$60⁷⁷ atau senilai dengan Rp. 896.220.

4. Mengikuti *Event* atau *Challenge*

Salah satu cara yang bisa kita lakukan untuk mendapatkan hadiah dari aplikasi *SnackVideo* adalah dengan mengikuti beberapa *event* atau *challenge* yang diadakan oleh pihak *SnackVideo*. Aplikasi *SnackVideo* merupakan salah satu platform yang sering mengadakan *event* di hari-hari tertentu, misalnya saja untuk memperingati hari sumpah pemuda, hari kartini, hari kemerdekaan RI, hari raya Idul Fitri dan Idul Adha, dan lain sebagainya. Di setiap *event* yang diadakan oleh *SnackVideo*, selalu ada hadiah menarik bagi para pengguna maupun konten kreator yang bersedia untuk bergabung atau mengikuti *event* atau *challenge* tersebut. Hadiah yang disediakan pun cukup beragam, ada yang berupa *smartphone*, *headphone*, kompor, *toaster*, koin, *diamond*, dan lain sebagainya. Selain *event* di hari-hari perngatan tertentu, ada juga *event* yang hanya bisa diikuti oleh konten kreator yang sudah terdaftar dalam agensi atau *family*,

⁷⁷ UngdefLiga, wawancara, (*SnackVideo*, 03 Agustus 2022)

misalnya *event* untuk melakukan *live streaming* sesuai dengan level yang ditentukan. Apabila kreator telah memenuhi aturan dari *event* yang diikuti tersebut, maka kreator akan mendapatkan hadiah uang sesuai dengan level yang telah dipilih.⁷⁸

Mengenai *challenge* yang diadakan oleh *SnackVideo* juga tidak kalah menarik. Ada banyak sekali *challenge* yang bisa diikuti baik oleh pengguna maupun para konten kreator *SnackVideo*, misalnya *challenge* #100KerajinanMudah. Kita bisa mengikuti *challenge* tersebut dengan cara membuat video tentang membuat berbagai kerajinan yang mudah yang dibuat dengan bahan-bahan yang bisa kita temui di sekitar kita. Hadiah yang ditawarkan pun juga menarik. Apabila kita menjadi pemenang dalam *challenge* tersebut, kita bisa mendapatkan hadiah menarik seperti mikrofon, tripod, dan *ringlight*.

5. Upload Video

Agar kita bisa mendapatkan penghasilan dari mengupload video, kita harus terdaftar dalam agensi *SnackVideo*. Setelah kita sudah tergabung dalam agensi, maka kita akan mendapatkan penghasilan setiap bulannya. Tetapi, kita harus selalu konsisten dengan konten-konten yang telah kita upload. Video yang diperkenankan untuk diupload adalah video yang terbebas dari konten pornografi, kekerasan, *bullying*, tindak pidana, tidak mengandung sara, dan lain sebagainya sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan oleh pihak *SnackVideo*. Apabila video yang kita unggah

⁷⁸ Luluk, wawancara, (*SnackVideo*, 12 Juli 2022)

tersebut melanggar aturan, maka video kita bisa di *take down* secara otomatis oleh pihak *SnackVideo*. Besarnya pendapatan yang didapatkan pun juga tergantung pada banyaknya jumlah *followers* yang kita punya. Semakin banyak *followers*, maka semakin banyak pula yang bisa kita hasilkan.

6. Menonton Video Harian

Mengenai cara menghasilkan uang dengan fitur menonton video harian ini cukup mudah sebenarnya, hanya saja jumlah nominal pendapatan yang kita dapatkan tidak konsisten dan selalu berbeda setiap harinya, karena hadiah yang kita dapatkan didasarkan pada waktu yang ditentukan oleh pihak aplikasi *SnackVideo* itu sendiri. Dalam tampilan layar, setiap kita menonton video, akan ada ikon koin yang berputar nantinya. Koin tersebut akan berputar selama kita menonton satu video. Apabila kita telah selesai menonton satu video, maka koin tersebut akan berhenti berputar, karena perhitungan hadiah dari menonton video harian, dihitung berdasarkan waktu yang dimiliki tiap satu video yang ditonton.⁷⁹ Kita tidak akan mendapatkan hadiah koin apabila kita terus menonton video yang sama.

Berdasarkan pada aturan aktivitas yang terdapat dalam aplikasi, mereka tidak menyebutkan jumlah nominal hadiah yang bisa kita dapatkan dengan menonton video harian. Dalam aturan tersebut, disebutkan bahwa

⁷⁹ Laruan, "Lengkap! 6 Cara Menghasilkan Uang dari *SnackVideo*," *KreditPintar*, 02 Maret 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://www.kreditpintar.com/education/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>

mendapatkan hadiah dari menonton video ini hanya bisa didapatkan apabila penggunanya mengunduh aplikasi melalui *Google Play Store*. Selain itu, tugas menonton video harian ini merupakan tugas berjangka waktu. Apabila waktu menonton efektif terpenuhi, platform akan memberikan hadiah kepada penggunanya. Hadiah untuk kategori video tertentu mengacu pada tampilan dan distribusi layar.

Selama penulis melakukan pengamatan pada aplikasi *SnackVideo* tersebut, koin hadiah yang didapatkan oleh penulis dari menonton video harian ini bermacam-macam, tidak ada nominal pasti yang didapatkan. Penulis pernah mendapatkan koin hadiah sebesar 2.044, kemudian di lain hari pernah mendapatkan koin hadiah sebesar 4561. Hal itu menunjukkan bahwa hadiah yang diperoleh dari fitur menonton video harian tidak konsisten setiap harinya dan ditentukan oleh sistem dari *platform*.

7. Menonton Iklan

Fitur menonton iklan ini salah satu fitur baru yang disediakan oleh platform *SnackVideo*. Setiap harinya, akan disediakan maksimal 15 iklan yang bisa kita tonton dan memiliki durasi selama kurang lebih 15 sampai 35 detik. Dari tiap iklan yang kita tonton, kita akan mendapatkan 50 sampai 500 koin hadiah yang bisa kita tukarkan dengan uang tunai. Agar kita bisa menonton iklan tersebut, jaringan internet yang kita miliki harus selalu stabil, karena, berdasarkan pengalaman yang dimiliki dari penulis, video iklan tersebut tidak dapat diputar apabila jaringan internet kita buruk.

8. *Check-in* Harian

Check-in Harian ini merupakan salah satu fitur dalam aplikasi *SnackVideo* yang bisa dikatakan sebagai salah satu bentuk absen harian. Fitur ini bisa kita lakukan setiap kali kita membuka aplikasi *SnackVideo*.⁸⁰ Setiap kita melakukan *check-in* harian, kita akan mendapatkan koin hadiah yang bervariasi setiap harinya dan akan mendapatkan koin bonus di hari-hari tertentu. Misalnya saja di hari pertama kita akan mendapatkan 1.000 koin hadiah, di hari kedua kita mendapatkan 2.000 koin hadiah, di hari ketiga kita mendapatkan 5.000 koin hadiah, sedangkan di hari ke tujuh kita akan mendapatkan 10.000 koin, di hari ke 14 kita akan mendapatkan 15.000 koin, di hari ke 21 mendapatkan 20.000 koin, dan di hari ke 30 kita akan mendapatkan 30.000 koin hadiah. Hadiah koin yang didapatkan dari *check-in* harian ini berbeda-beda tiap bulannya karena ditentukan oleh sistem.

Berdasarkan peraturan aktivitas yang terdapat dalam platform, dijelaskan bahwa pengguna diharuskan untuk melakukan *check-in* berturut-turut setiap harinya selama satu bulan penuh, karena apabila pengguna tersebut tidak melakukan *check-in* selama satu hari, maka urutan *check-in* akan kembali ke hari pertama. Saat pengguna melakukan *check-in* pada hari ketiga dan ketujuh berturut-turut, mereka bisa mendapatkan lebih banyak hadiah.

⁸⁰ Anonim, "Cara Mendapatkan Uang dari *SnackVideo*," *Axis.co.id*, 27 Mei 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://axis.co.id/blog/cara-mendapatkan-uang-dari-snack-video>

9. Menyelesaikan Misi

Ketika awal mendownload aplikasi *SnackVideo*, kita akan mendapatkan misi pengguna baru. Misi tersebut ialah misi *like* dua video, *follow* dua pengguna, memasukkan kode undangan orang lain, dan mengundang teman baru⁸¹. Setelah kita melakukan misi-misi tersebut yang diberikan oleh *SnackVideo*, maka kita akan mendapatkan koin yang nantinya bisa ditukarkan menjadi uang tunai secara otomatis. Setiap 50 koin sama dengan 1 rupiah, 100 koin 2 rupiah, 1000 koin 20 rupiah, 10.000 koin 200 rupiah, 100.000 koin 2.000 rupiah, 1.000.000 koin 20.000 rupiah, 5.000.000 koin 100.000 rupiah, dan 10.000.000 koin 200.000 rupiah⁸². Untuk penukaran koin akan secara otomatis ditukarkan setiap harinya sebelum jam 8 pagi. Koin hadiah tersebut akan langsung masuk ke saldo koin yang ada di aplikasi.

10. Memberikan Hadiah Kepada Konten Kreator yang Melakukan *Live Streaming*

Ketika kita memberikan hadiah atau *gift* kepada para konten kreator yang sedang melakukan *live streaming*, kita juga akan mendapatkan hadiah koin yang diberikan oleh *SnackVideo*. Agar kita bisa memberikan hadiah kepada para kreator, kita harus melakukan *top up diamond* terlebih dahulu agar kita bisa membeli *gift* yang nantinya akan

⁸¹ Shofia Nida, "7 Cara Mendapatkan Uang Dari *SnackVideo*, Bisa Sambil Rebahan," *Brilio.net*, 16 Desember 2021, diakses 06 Juli 2022, <https://www.brilio.net/personal-finance/7-cara-mendapatkan-uang-dari-snack-video-bisa-sambil-rebahan-211215m.html>

⁸² Rohmat Ardiyansyah, "Cara Cepat Menghasilkan Uang Di *SnackVideo* Terbaru 2022," *Loop.co.id*, 11 Juli 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://loop.co.id/cara-cepat-menghasilkan-uang-di-snack-video/>

kita berikan kepada para kreator yang sedang melakukan *live streaming*. Mengenai harga *diamond* pun juga berbeda-beda, tergantung jumlah *diamond* yang akan kita beli nantinya. Misalnya 70 *diamond* seharga Rp. 16.000, 490 *diamond* seharga Rp. 109.000, 1400 *diamond* seharga Rp. 309.000, 4200 *diamond* seharga Rp. 990.000 dan 7000 *diamond* seharga Rp. 1.592.808. Sedangkan untuk harga tiap *gift* nya pun juga berbeda-beda, misalnya saja kita ingin memberikan kreator tersebut bintang, maka kita membutuhkan 10 *diamond*, bulan 1 *diamond*, tongkat kerajaan 999 *diamond*, roket 4999 *diamond*, dan masih banyak lagi. Sedangkan untuk hadiah koin yang kita dapatkan apabila kita memberikan *gift* kepada kreator, kita akan mendapatkan 29.000 koin di hari 1-6 atau setara dengan Rp. 580 apabila dicairkan menjadi uang tunai, dan akan mendapatkan 33.500 koin di hari ke 7 atau setara dengan Rp. 670.

B. Pendapat Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan Mengenai Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi *SnackVideo*

Sebelum membahas mengenai pendapat para ulama tentang hukum menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo*, alangkah lebih baik apabila kita mengetahui mengenai profil dari Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia di Kota Pasuruan yang akan dijelaskan oleh penulis dibawah ini.

1. Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan

Majelis Ulama Indonesia merupakan salah satu organisasi keagamaan yang sangat berpengaruh di Indonesia. Majelis Ulama Indonesia atau biasa disebut MUI ini merupakan tempat berkumpulnya

para ulama, zu'ama, dan cendekiawan muslim untuk bermusyawarah, membimbing, membina, dan mengayomi kaum muslimin di seluruh Indonesia. Sejak didirikan pada tanggal 26 Juli 1975 di Jakarta, Majelis Ulama Indonesia selalu berkomitmen untuk berusaha dalam :⁸³

- a. Memberikan bimbingan dan tuntunan kepada umat Islam di seluruh Indonesia guna mewujudkan kehidupan yang beragama dan bermasyarakat, yang tentunya selalu di ridhoi oleh Allah SWT.
- b. Memberikan nasihat dan fatwa yang berkenaan dengan masalah keagamaan dan juga kemasyarakatan kepada Pemerintah dan masyarakat, selalu meningkatkan kegiatan demi terwujudnya ukhuwah Islamiyah dan kerukunan antar umat beragama dalam usahanya untuk memantapkan persatuan dan kesatuan bangsa;
- c. Menjadi penghubung antara para ulama dan umaro (Pemerintah) serta penerjemah timbal balik antara umat dan Pemerintah untuk mensukseskan pembangunan nasional;
- d. Meningkatkan hubungan kerjasama antar organisasi, lembaga Islam dan cendekiawan muslim dalam usahanya untuk memberikan bimbingan dan tuntunan kepada masyarakat khususnya umat Islam, dengan cara mengadakan konsultasi dan dan memberikan informasi secara timbal balik.

⁸³ Majelis Ulama Indonesia, "Sejarah MUI", *MUI Digital*, tanpa tanggal, diakses 04 Agustus 2022, <https://mui.or.id/sejarah-mui/>

Lembaga keagamaan yang berfungsi sebagai wadah untuk musyawarah para ulama, zu'ama, dan cendekiawan muslim di Indonesia tersebut telah tersebar di setiap kota dan provinsi di Indonesia salah satunya di kota Pasuruan. Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia kota Pasuruan sudah ada sejak 22 tahun yang lalu, karena awal terbentuknya DPMUI di kota Pasuruan dibentuk pada tahun 2000.⁸⁴ Sebagai kota dengan julukan kota santri pada waktu itu, sudah menjadi hal yang wajar apabila banyak terdapat lembaga keagamaan yang terbentuk. Tidak hanya itu, julukan kota santri tersebut mungkin juga dikarenakan ada banyaknya pondok pesantren yang ada di kota Pasuruan.

Pada awal dibentuk, DPMUI kota Pasuruan dipimpin oleh KH. Achmad Fahyumi yang menjadi ketua selama dua periode yaitu dari tahun 2000 hingga 2010. Kemudian dilanjutkan oleh KH. Moch. Said Cholil yang telah memimpin selama dua periode juga yaitu dari tahun 2010 hingga 2020. Setelah itu, kepemimpinan tersebut digantikan oleh KH. Bashori Alwi, M. Pd. yang terpilih menjadi ketua pada hari Sabtu, 3 Oktober 2020, tetapi dikarenakan beliau wafat sebelum adanya pelantikan yang akan dilaksanakan pada Desember mendatang, beliau digantikan oleh KH. Dr. Abdulloh Shodiq, M. Pd. yang menjadi ketua DPMUI periode 2020 hingga 2025.⁸⁵

⁸⁴ Muhammad Abduh Nur, wawancara, (Pasuruan, 08 Agustus 2022)

⁸⁵ Muhammad Abduh Nur, wawancara, (Pasuruan, 08 Agustus 2022)

Sama halnya dengan Majelis Ulama Indonesia, DPMUI kota Pasuruan juga memiliki peran sebagai *Khadimu al-Ummah* dan *Sahdiq al-Hukumah*. Maksud dari *Khadimu al-Ummah* yaitu pelayan umat, yang artinya DPMUI kota Pasuruan sebagai salah satu lembaga keagamaan yang beranggotakan para alim ulama, zu'ama, dan cendekiawan muslim ini sudah sewajarnya membantu melayani umat apabila mereka membutuhkan bantuan. DPMUI kota Pasuruan senantiasa membantu menyelesaikan berbagai urusan dan juga berbagai masalah apabila dibutuhkan. Jadi, apabila masyarakat membutuhkan bantuan dalam hal penentuan suatu hukum tertentu tentang syariat Islam, mereka bisa mendatangi DPMUI kota Pasuruan yang beralamat di Jl. Panglima Sudirman No. 44 Kebonagung, Kecamatan Purworejo, Kota Pasuruan untuk berkonsultasi secara langsung dengan para ahli di bidangnya. Sedangkan peran DPMUI sebagai *Sahdiq al-Hukumah* maksudnya ialah sebagai mitra kerja Pemerintah, dimana lembaga ini juga ikut berperan serta dalam rangka menjalankan program-program Pemerintah dan masyarakat sesuai dengan tugas pokok dan kewenangan yang dimiliki.⁸⁶ Bisa dikatakan, DPMUI kota Pasuruan tidak hanya mengabdikan kepada masyarakat, tetapi juga ikut berperan aktif dalam mendukung program-program Pemerintah.

Sebagai salah satu lembaga keagamaan yang sangat penting, orang-orang yang terbentuk dalam susunan kepengurusannya pun terdiri

⁸⁶ Abdullah Shodiq, wawancara, (Pasuruan, 08 Agustus 2022)

dari beberapa orang yang penting pula. Anggota pengurus DPMUI kota Pasuruan terdiri atas para ulama atau tokoh agama, umaro' atau para pemerintahan, dan cendekiawan muslim. Susunan kepengurusannya terdiri dari Dewan Pertimbangan; Dewan Pimpinan Harian; Komisi Fatwa dan Hukum; Komisi Dakwah dan Tarbiyatul Islamiyah; Komisi Ukhuwah Islamiyah dan Kerukunan Antar Umat Beragama; Komisi Pengembangan Ekonomi, Kesehatan, dan Kesejahteraan Umat; dan yang terakhir adalah Komisi Pemberdayaan Perempuan, Keluarga Sakinah, dan Pembinaan Remaja. Semua anggota pengurus tersebut berjumlah 47 orang. Untuk lebih jelasnya, akan penulis paparkan susunan pengurus DPMUI periode 2020-2025 sebagai berikut :⁸⁷

SUSUNAN DEWAN PIMPINAN
PENGURUS MAJELIS ULAMA INDONESIA KOTA PASURUAN
MASA HIDMAH TAHUN 2020-2025

Tabel 6.

Dewan Pertimbangan DPMUI Kota Pasuruan

DEWAN PERTIMBANGAN	
Ketua	KH. Moch. Said Kholil
Wakil Ketua	Habib Taufiq bin Abdul Qodir Assegaf
Wakil Ketua	KH. Idris Hamid
Wakil Ketua	Habib Abu Bakar bin Hasan Assegaf
Wakil Ketua	Walikota Pasuruan
Sekretaris	H. Ali Iqbal, M., Pd.I
Anggota	H. Nailur Rohman, SIP., M. Pd.
Anggota	H. Abu Nasir, M., Ag.
Anggota	KH. Abdul Halim Mas'ud, S., Ag.
Anggota	H. M. Zainuri Alif, S., Ag.
Anggota	Prof. Dr. H. Chairul A. Nidom

⁸⁷ Muhammad Abduh Nur, wawancara, (Pasuruan, 08 Agustus 2022)

Tabel 7.

Dewan Pimpinan Harian DPMUI Kota Pasuruan

DEWAN PIMPINAN HARIAN	
Ketua Umum	Dr. KH. Abdullah Shodiq, M., Pd.
Ketua	KH. Achmad Sholeh M. Romli
Ketua	Drs. H. Makmur Salim, M., Si.
Ketua	Dr. H. Munif, M., Ag.
Ketua	Anang Abd. Malik
Ketua	Hj. Sofiyah Kusyaeri
Sekretaris Umum	Drs. M. Salim Kholil
Sekretaris	Drs. H. Firmansyah, MM.
Sekretaris	M. Nur Yasin, M., Pd.I
Bendahara Umum	H. M. Arifin Majid, SH.
Bendahara	H. M. Wongso Koesoemo, MM.

Tabel 8.

Komisi Fatwa dan Hukum DPMUI Kota Pasuruan

KOMISI FATWA DAN HUKUM	
Ketua	M. Mundzir Thuhri Am
Sekretaris	Moh. Suud Abdullah
Anggota	Habib Idrus Muhammad Alhasni
Anggota	H. Yusuf Ghozali
Anggota	Adkha Abd. Wahab

Tabel 9.

Komisi Dakwah dan Tarbiyatul Islamiyah DPMUI Kota Pasuruan

KOMISI DAKWAH DAN TARBİYATUL ISLAMİYAH	
Ketua	KH. Zubair Hamzah, S., Ag, M., Pd.
Sekretaris	Drs. Slamet Suharto
Anggota	H. Abd. Rochim, AR
Anggota	H. Zaini Hamid
Anggota	Drs. H. Fauzan Suryantara, M., Pd.

Tabel 10.

Komisi Ukhuwah Islamiyah dan Kerukunan Antar Umat Beragama DPMUI Kota Pasuruan

KOMISI UKHUWAH ISLAMIYAH DAN KERUKUNAN ANTAR UMAT BERAGAMA	
Ketua	H. Ahmad Marzuqi, S., Ag, M., Pd.I
Sekretaris	H. Abd. Kholiq Rahmat, S., Pd.
Anggota	Saiful Hadi
Anggota	Suharsono, S., Pd.
Anggota	Ir. H. Syamsul Islam

Tabel 11.

Komisi Pengembangan Ekonomi, Kesehatan, dan Kesejahteraan Umat DPMUI Kota Pasuruan

KOMISI PENGEMBANGAN EKONOMI, KESEHATAN, DAN KESEJAHTERAAN UMAT	
Ketua	H. Chairil Anwar
Sekretaris	Alfan Arifuddin, M., Si.
Anggota	H. Wasis, S., Pd, M., Pd.
Anggota	Ir. H. Ali Sugandi, MM.
Anggota	H. Dwi Andiono, SE.

Tabel 12.

Komisi Pemberdayaan Perempuan, Keluarga Sakinah, dan Pembinaan Remaja DPMUI Kota Pasuruan

KOMISI PEMBERDAYAAN PEREMPUAN, KELUARGA SAKINAH, DAN PEMBINAAN REMAJA	
Ketua	Hj. Mudjiati, S., Pd.
Sekretaris	Hj. Rif'ah Hisbiyah AC, S., Ag, M., Pd.I
Anggota	Ninis Erawati, S., Ag.
Anggota	Nur Sa'diyah
Anggota	Muhammad Abduh Nur, SP.

2. Pendapat Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia Kota Pasuruan Mengenai Hukum Menghasilkan Uang Melalui Aplikasi *SnackVideo*.

Berdasarkan pada diskusi yang dilakukan oleh penulis dengan para ulama Komisi Fatwa DPMUI Kota Pasuruan, ada beberapa pendapat berbeda yang dihasilkan. Beberapa ulama menyatakan memperbolehkan penggunaan aplikasi *SnackVideo* tersebut asalkan dengan memenuhi beberapa syarat, dan ada pula yang tidak memperbolehkan penggunaan aplikasi tersebut dikarenakan beberapa faktor. Dalam pembahasan ini, penulis akan menjabarkan masing-masing pendapat dari para ulama Komisi Fatwa dan kemudian setelah itu penulis akan memaparkan pendapat penulis pribadi mengenai penggunaan aplikasi tersebut berdasarkan pada hasil diskusi dengan para ulama Komisi Fatwa DPMUI.

Terdapat dua ulama yang menyatakan ketidaksetujuan terhadap penggunaan aplikasi *SnackVideo* tersebut. Pendapat pertama disampaikan oleh KH. Zubair Hamzah, yang menyatakan bahwa terdapat unsur judi dalam penggunaan aplikasi *SnackVideo*.⁸⁸ Unsur judi yang dimaksud dalam hal ini ialah adanya undian yang diadakan oleh pihak *SnackVideo*. Jadi agar kita bisa mengakses aplikasi *SnackVideo*, kita memerlukan paket data atau *wifi* agar kita bisa mendapatkan akses ke internet. Paket data atau *wifi* tersebut bisa kita dapatkan apabila kita membelinya dengan uang tunai. Dengan uang tunai tersebut, pihak *SnackVideo* mungkin telah bekerja sama dengan pihak-pihak provider atau produk *wifi* misalnya

⁸⁸ Zubair Hamzah, wawancara, (Pasuruan, 27 Oktober 2021)

Telkomsel untuk memberikan hadiah kepada para pengguna *SnackVideo*. Jadi, ketika kita menggunakan aplikasi *SnackVideo*, akan ada koin emas yang berputar selama kita menonton video dalam waktu tertentu. Selama koin tersebut berputar, kita akan mendapatkan poin dengan jumlah tertentu yang akan diakumulasikan kedalam uang rupiah dan dapat kita cairkan atau *withdraw* ke rekening dompet digital yang kita miliki. Pendapatan tersebut menurut KH. Zubair Hamzah termasuk dalam kategori undian, dimana undian tersebut termasuk judi.

Menurut Syekh Muhammad Yusuf Qardhawi, undian termasuk salah satu macam dari berbagai macam judi yang ada. Maka dari itu beliau tidak membolehkan adanya undian baik dengan tujuan bantuan sosial atau tujuan kemanusiaan.⁸⁹ Beliau juga berpendapat bahwa bagi siapapun yang membolehkan terselenggaranya undian baik dengan tujuan sosial ataupun kemanusiaan, maka mereka sama halnya dengan orang-orang yang mengumpulkan dana dengan jalan mengadakan tarian haram dan seni haram. Beliau memberikan pendapat seperti itu berdasarkan pada hadist Nabi SAW sebagai berikut :⁹⁰

إِنَّ اللَّهَ طَيِّبٌ لَا يَقْبَلُ إِلَّا طَيِّبًا

Artinya : “*Sesungguhnya Allah itu baik, Ia tidak mau menerima kecuali yang baik.*” (Riwayat Muslim dan Tirmizi).

⁸⁹ Muhammad Yusuf Qardhawi, “Halal dan Haram Dalam Islam”, (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), 420.

⁹⁰ Muhammad Yusuf Qardhawi, “Halal dan Haram Dalam Islam”, (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), 420.

Pendapat selanjutnya, disampaikan oleh H. Yusuf Ghozali yang juga tidak memperbolehkan penggunaan aplikasi penghasil uang seperti *SnackVideo* salah satunya. Karena menurut pendapat beliau, aplikasi-aplikasi yang semacam itu menggunakan skema piramida atau biasa dikenal sebagai skema ponzi dalam menjalankan bisnisnya. Selain itu, aplikasi yang menerapkan sistem seperti itu tidak akan bertahan lama.⁹¹ Dalam aplikasi *SnackVideo* terdapat *event* mengundang teman, dimana kita bisa mendapatkan banyak uang apabila kita bisa berhasil mengajak orang-orang untuk menunduh dan menggunakan aplikasi tersebut secara rutin seperti yang telah penulis jelaskan di pembahasan sebelumnya.

Ketika aplikasi tersebut sudah memiliki banyak pengguna, maka banyak pula keuntungan yang didapatkan oleh pihak developer aplikasi tersebut. Tetapi, karena pihak aplikasi sudah menjanjikan akan diberikan imbalan, maka semakin banyak penggunanya, akan semakin banyak pula imbalan yang harus diberikan dan semakin lama perusahaan tersebut akan semakin rugi. Pada akhirnya, sebelum perusahaan aplikasi tersebut mengalami kerugian, pihak aplikasi akan memblokir aplikasinya dan meninggalkan para pengguna yang telah menggunakan aplikasi tersebut seperti halnya aplikasi *Vtube*. Jadi apabila kita sudah memperkirakan hasilnya akan seperti itu, maka lebih baik kita jangan menggunakannya.⁹² Anjuran untuk tidak menggunakan aplikasi yang semacam itu apabila kita

⁹¹ Yusuf Ghozali, wawancara, (Pasuruan, 27 Oktober 2021)

⁹² Yusuf Ghozali, wawancara, (Pasuruan, 27 Oktober 2021)

telah memperkirakan akhirnya, sejalan dengan kaidah fiqhiyah yang berbunyi :⁹³

الضَّرَرُ يُدْفَعُ بِقَدْرِ الْإِمْكَانِ

Yang memiliki arti “Bahaya harus ditolak semampu mungkin”. Berdasarkan pada kaidah fikih tersebut, kita diharuskan untuk menghindari segala sesuatu yang membahayakan bagi kita maupun bagi orang lain. Dalam kaidah tersebut ditekankan bahwa segala macam bentuk bahaya apabila memungkinkan harus segera kita hindari atau kita tolak sebisa mungkin.⁹⁴

Apabila diperhatikan, dalam *event* mengundang teman tersebut memang seperti skema ponzi dimana kita akan mendapatkan penghasilan apabila kita berhasil mengajak minimal 1 teman dan akan menjadi berkali-kali lipat jumlahnya apabila teman tersebut bisa berhasil mengajak teman lainnya. Dalam skema ponzi, member yang ingin bergabung diharuskan untuk membayar sejumlah uang sebagai syarat untuk bergabung atau bisa juga dijadikan sebagai uang pendaftaran awal. Namun, dalam aplikasi penghasil uang terutama *SnackVideo*, pengguna tidak dikenakan biaya apapun. Apabila pengguna diwajibkan untuk membayar, maka hal tersebut termasuk ke dalam praktik *money game*.

⁹³ Abdul Haq, Ahmad Mubarak, dan Agus Ro’uf, *Formulasi Nalar Fiqh Telaah Kaidah Fiqh Konseptual* (Surabaya: Khalista, 2017), 209.

⁹⁴ Abdul Haq, Ahmad Mubarak, dan Agus Ro’uf, *Formulasi Nalar Fiqh Telaah Kaidah Fiqh Konseptual* (Surabaya: Khalista, 2017), 220.

Untuk pendapat selanjutnya yang disampaikan oleh M. Mundzir Thuhri Am, beliau mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *SnackVideo* tersebut boleh saja. Bahkan beliau juga menganalogikan penggunaan aplikasi *SnackVideo* tersebut sama halnya seperti kita bekerja apabila melihat fitur-fitur dalam aplikasi tersebut. Misalnya *check-in* harian, itu sama halnya dengan kita absen apabila didalam dunia kerja, karena hal itu membuktikan adanya keberadaan kita disana. Selain itu, menyelesaikan beberapa misi atau tugas, hal itu juga sama halnya dengan kita menyelesaikan beberapa pekerjaan dalam dunia kerja dan sebagai imbalan atas pekerjaan tersebut, kita akan mendapatkan hadiah berupa koin emas yang bisa kita cairkan dengan uang tunai nantinya.⁹⁵ Hadiah merupakan suatu hal yang diperbolehkan dalam Islam asalkan tidak ada maksud atau tujuan tertentu kecuali maksud dalam hal kebaikan. Rasulullah saw. juga pernah memberikan hadiah kepada orang lain, dan beliau pun juga pernah menerima hadiah dari orang lain pula. Hal itu dapat dibuktikan dengan hadist yang diriwayatkan oleh Aisyah ra. Diriwayatkan bahwa Aisyah r.a. berkata “Rasulullah menerima hadiah dan membalasnya.” Rasulullah bersabda,

تَهَادُوا فَإِنَّ الْهَدِيَّةَ تَسِيلُ الْوَخِيمَةَ

“Saling memberi hadiahlah kalian, karena sesungguhnya hadiah menghilangkan keburukan.”⁹⁶

⁹⁵ M. Mundzir Thuhri, wawancara, (Pasuruan, 27 Oktober 2021)

⁹⁶ Saleh al-Fauzan, *Fiqih Sehari-Hari*, (Jakarta : Gema Insani, 2005), 538.

Berdasarkan pada hadist diatas, maka dapat disimpulkan bahwa memberikan hadiah kepada orang lain itu diperbolehkan bahkan sunnah dengan catatan bahwa pemberian hadiah tersebut diniatkan untuk kebaikan.

Kemudian pendapat selanjutnya disampaikan oleh salah satu ketua dewan pimpinan harian yakni KH. Achmad Sholeh M. Romli. Beliau menyimpulkan bahwa apabila mengetahui fitur-fitur yang terdapat dalam aplikasi *SnackVideo*, beliau menyatakan memperbolehkan penggunaan aplikasi tersebut karena menurut beliau, tidak ditemukan unsur judi, riba, dan juga penipuan, tetapi terdapat janji untuk memberikan imbalan. Janji untuk memberikan imbalan tersebut sama halnya dengan *ju'alah*. *Ju'alah* merupakan sebuah janji atau komitmen (*iltizam*) untuk memberikan imbalan (*reward/iwadh/ju'l*) tertentu atas pencapaian hasil (*natijah*) yang ditentukan dari suatu pekerjaan.⁹⁷ Hal itu juga sesuai dengan praktik yang terjadi dalam penggunaan aplikasi *SnackVideo* yang merupakan salah satu aplikasi penghasil uang. Kita akan mendapatkan hadiah dengan nominal tertentu apabila kita telah berhasil menyelesaikan beberapa tugas yang disediakan oleh pihak developer aplikasi tersebut.

Dari diskusi yang dilakukan dengan para ulama komisi fatwa tersebut, maka mereka menyimpulkan bahwa menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* yang didapatkan dengan cara melakukan tugas-tugas,

⁹⁷ Dewan Syariah Nasional MUI, *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah*, (Jakarta: Erlangga, 2014), 378.

check-in harian, menonton video, dan lain sebagainya hal itu diperbolehkan dengan syarat :

a. Aplikasi tersebut sudah memiliki izin dari Pemerintah untuk beroperasi. Karena Pemerintah merupakan salah satu pemegang kekuasaan yang harus kita taati, seperti yang terkandung dalam Al-Qur'an surat An-Nisa' ayat 59 yang berbunyi :⁹⁸

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا أَطِيعُوا اللَّهَ وَأَطِيعُوا الرَّسُولَ وَأُولَى الْأَمْرِ مِنْكُمْ فَإِن تَنَازَعْتُمْ فِي شَيْءٍ فَرُدُّوهُ إِلَى اللَّهِ وَالرَّسُولِ إِن كُنتُمْ تُؤْمِنُونَ بِاللَّهِ
وَالْيَوْمِ الْآخِرِ فَلَئِنَّ ذَلِكَ حَيْرٌ وَأَحْسَنُ تَأْوِيلًا 59

Artinya : “Wahai orang-orang yang beriman! Taatilah Allah dan taatilah Rasul (Muhammad), dan Ulil Amri (pemegang kekuasaan) di antara kamu. Kemudian, jika kamu berbeda pendapat tentang sesuatu, maka kembalikanlah kepada Allah (Al-Qur'an) dan Rasul (sunahnya), jika kamu beriman kepada Allah dan Hari Kemudian. Yang demikian itu, lebih utama (bagimu) dan lebih baik akibatnya.”

b. Tugas-tugas yang dilakukan ataupun video yang ditonton tersebut tidak mengandung unsur yang diharamkan oleh syariat Islam. Misalnya saja video yang harus ditonton merupakan video yang mengandung unsur kemaksiatan, pornografi, penghinaan,

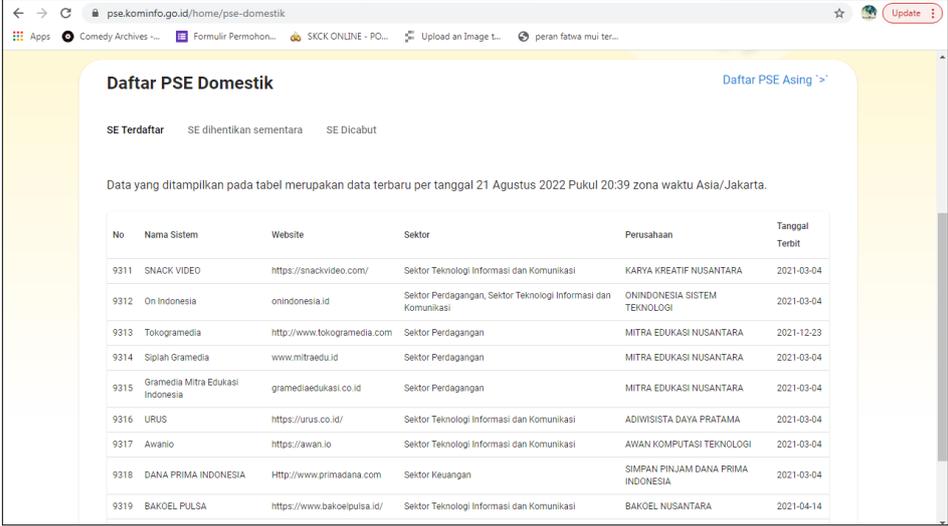
⁹⁸ Tim Penerjemah, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Alfatih, 2002), 87.

pembunuhan, ujaran kebencian, dan hal-hal buruk lainnya. Apabila demikian, maka hukum uang yang dihasilkan dari menonton video yang seperti itu menjadi haram. Tetapi, apabila video yang ditonton tidak terdapat unsur kemaksiatan, maka hukum uang yang dihasilkan dari menonton video tersebut menjadi halal.

Berdasarkan pada beberapa pendapat para ulama komisi fatwa MUI kota Pasuruan diatas, penulis berpendapat bahwa apabila kita ingin menghasilkan uang atau bahkan mencari uang melalui aplikasi *SnackVideo* adalah hal yang sangat dibolehkan. Karena, aplikasi tersebut yang merupakan salah satu aplikasi penghasil uang memang terbukti akan memberikan hadiah kepada para penggunanya apabila berhasil menyelesaikan berbagai tugas yang diberikan. Selain itu, aplikasi tersebut juga merupakan salah satu aplikasi penghasil uang yang dapat dipercaya, sebab *SnackVideo* telah mengantongi izin dari Pemerintah untuk beroperasi dan terbukti tidak ditemukan adanya praktik *money game* dalam aplikasi tersebut. Hal itu dapat dibuktikan dengan melihat daftar aplikasi yang terdaftar dalam Penyelenggara Sistem Elektronik di laman resmi Kominfo. Aplikasi yang telah terdaftar di laman tersebut merupakan aplikasi yang sudah memenuhi syarat yang ditentukan oleh Pemerintah seperti salah satunya tidak adanya unsur *money game* dalam aplikasi yang akan didaftarkan. Berikut ini akan penulis tampilkan bukti bahwa aplikasi *SnackVideo* telah terdaftar dalam Penyelenggara Sistem Elektronik.

Gambar 5.

Aplikasi *SnackVideo* terdaftar dalam PSE Kominfo



Daftar PSE Domestik

SE Terdaftar SE dihentikan sementara SE Dicalubut

Data yang ditampilkan pada tabel merupakan data terbaru per tanggal 21 Agustus 2022 Pukul 20:39 zona waktu Asia/Jakarta.

No	Nama Sistem	Website	Sektor	Perusahaan	Tanggal Terbit
9311	SNACK VIDEO	https://snackvideo.com/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	KARYA KREATIF NUSANTARA	2021-03-04
9312	On Indonesia	onindonesia.id	Sektor Perdagangan, Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	ONINDONESIA SISTEM TEKNOLOGI	2021-03-04
9313	Tokogramedia	http://www.tokogramedia.com	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-12-23
9314	Siplah Gramedia	www.mitraedu.id	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-03-04
9315	Gramedia Mitra Edukasi Indonesia	gramediaedukasi.co.id	Sektor Perdagangan	MITRA EDUKASI NUSANTARA	2021-03-04
9316	URUS	https://urus.co.id/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	ADIWSISTA DAYA PRATAMA	2021-03-04
9317	Awanio	https://awan.io	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	AWAN KOMPUTASI TEKNOLOGI	2021-03-04
9318	DANA PRIMA INDONESIA	http://www.primadana.com	Sektor Keuangan	SIMPAN PINJAM DANA PRIMA INDONESIA	2021-03-04
9319	BAKOEL PULSA	https://www.bakoelpulsa.id/	Sektor Teknologi Informasi dan Komunikasi	BAKOEL NUSANTARA	2021-04-14

Mengenai status hukum uang yang dihasilkan apakah uang tersebut termasuk uang yang halal atau haram, penulis sependapat dengan alasan para ulama yang mengatakan bahwa apabila tugas-tugas yang diselesaikan atau video yang ditonton terhindar dari unsur kemaksiatan yang dilarang oleh syariat Islam, maka hukum uang yang dihasilkan menjadi halal dan begitu sebaliknya apabila tugas-tugas yang harus diselesaikan dilakukan dengan cara yang curang atau video-video yang ditonton mengandung unsur kemaksiatan, maka uang yang dihasilkan dengan cara-cara tersebut merupakan uang yang haram. Selain itu, dalam praktiknya tidak ditemukan unsur judi atau undian yang merupakan salah satu perbuatan yang dibenci oleh Allah SWT. Memang, penentuan halal dan haram ini merupakan salah satu hal yang memerlukan kajian lebih lanjut, tetapi kita

bisa meyakinkan diri kita bahwa hukum asal dari segala sesuatu itu boleh selama tidak ada hukum yang mengharamkannya. Hal itu sesuai dengan kaidah fikih yang berbunyi:⁹⁹

الأَصْلُ فِي الْأَشْيَاءِ الْإِبَاحَةُ

Artinya: “*Hukum asal segala sesuatu adalah boleh*”

Jadi, apabila kita bertemu dengan fenomena-fenomena atau permasalahan baru yang hal itu belum ada ketentuan hukumnya, kita bisa bersandar pada kaidah fikih tersebut asalkan kita mengetahui betul dan yakin bahwa tidak ada unsur keharaman yang terkandung di dalamnya. Untuk saat ini, penulis masih setuju dengan pendapat para ulama Komisi Fatwa MUI kota Pasuruan yang membolehkan penggunaan aplikasi *SnackVideo* untuk menghasilkan uang dengan alasan-alasan yang telah penulis paparkan diatas.

Selain itu, didalam aplikasi *SnackVideo* tidak ditemukannya unsur judi ataupun undian. Judi merupakan sebuah taruhan yang dilarang oleh Allah SWT dan kita sangat dianjurkan untuk menjauhinya karena perbuatan tersebut merupakan salah satu perbuatan yang tidak terpuji, seperti sabda Nabi Muhammad SAW yang mengatakan :¹⁰⁰

⁹⁹ Abdul Haq, Ahmad Mubarak, dan Agus Ro'uf, *Formulasi Nalar Fiqh Telaah Kaidah Fiqh Konseptual* (Surabaya: Khalista, 2017), 151.

¹⁰⁰ Muhammad Yusuf Qardhawi, “Halal dan Haram Dalam Islam”, (Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun), 417-418.

مَنْ قَالَ لِصَاحِبِهِ تَعَالَ أَقَامِرُكَ فَلْيَتَّصَدَّقْ

Artinya: “Barangsiapa berkata kepada rekannya mari bermain judi, maka hendaklah ia bersedekah”.

Dalam pengamatan penulis pun, sumber pendapatan yang diperoleh pihak developer aplikasi apabila melihat skema monetisasi yang ada, aplikasi *SnackVideo* menggunakan beberapa cara seperti pemasangan iklan, baik iklan perantara, iklan video, maupun iklan asli, dan menggunakan metode pembelian dalam aplikasi seperti pembelian *diamond* untuk membeli *gift*. Jadi apabila kita ingin mencari penghasilan melalui aplikasi *SnackVideo*, maka hal itu sah-sah saja karena tidak ditemukan unsur-unsur yang membahayakan.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pada pembahasan yang telah dijabarkan oleh penulis diatas, maka dapat penulis simpulkan bahwa :

1. Terdapat 10 cara yang bisa dilakukan untuk menghasilkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* yaitu mengundang teman, menjadi konten kreator, melakukan *live streaming*, mengikuti *event* atau *challenge*, *upload* video, menonton video harian, menonton iklan, *check-in* harian, menyelesaikan misi, dan memberikan hadiah kepada konten kreator yang melakukan *live streaming*.
2. Hasil diskusi dengan komisi fatwa MUI di kota Pasuruan merumuskan bahwa, penggunaan aplikasi *SnackVideo* terdapat unsur judi dan sebaiknya tidak menggunakan aplikasi penghasil uang karena selalu berakhir tidak baik. Pendapat lain mengatakan bahwa penggunaan aplikasi *SnackVideo* sama dengan bekerja, mendapatkan uang melalui aplikasi *SnackVideo* dikatakan halal apabila aplikasi tersebut telah mendapat izin dari Pemerintah dan tugas atau misi yang dilakukan tidak mengandung perkara yang melanggar syariat Islam.

B. Saran

1. Sebaiknya pihak aplikasi *SnackVideo* secara rutin menindak para kreator ataupun pengguna yang mengunggah video kumpulan film yang dipotong-potong dan dijadikan beberapa bagian.
2. Sebaiknya Dewan Pimpinan Majelis Ulama Indonesia kota Pasuruan membuat website resmi di internet ataupun berperan aktif di media sosial agar MUI kota Pasuruan lebih mudah dikenal oleh masyarakat khususnya warga kota Pasuruan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Ahmadi, Abdul Aziz Mabruk. *Fikih Muyassar*. Jakarta: Daril Haq, 2017.
- al-Fauzan, Saleh. *Fiqh Sehari-Hari*. Jakarta : Gema Insani, 2005.
- Dewan Syariah Nasional MUI. *Himpunan Fatwa Keuangan Syariah*. Jakarta: Erlangga, 2014.
- Haq, Abdul, Ahmad Mubarak, dan Agus Ro'uf. *Formulasi Nalar Fiqh Telaah Kaidah Fiqh Konseptual*. Surabaya: Khalista, 2017.
- Ishaq. *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*. Bandung: Alfabeta, 2017.
- Muhammad, Abdulkadir. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2004.
- Nasution, Bahder Johan. *Metode Penelitian Ilmu Hukum*. Bandung: CV. Mandar Maju, 2008.
- Qardhawi, Muhammad Yusuf. *Halal dan Haram Dalam Islam*. Surabaya: PT Bina Ilmu, Tanpa Tahun.
- Soeroso, R. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 2017.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: Rajawali Pers, 2017.
- Alghofiki, Muhammad Lukman. "Perlindungan Hukum Terhadap Cover Lagu Pada Aplikasi *SnackVideo* Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", Undergraduated thesis, Universitas Muhammadiyah Gresik, 2021. <http://eprints.umg.ac.id/5009/.pdf>.
- Arif, M. Syaikhul "Ju'alah Dalam Pandangan Islam", *Siyasah: Jurnal Hukum Tata Negara*, Volume 2, (2019): 26, www.ejournal.annadwahkualatungkal.ac.id
- Cahyono, Anang Sugeng "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia," *Publiciana*, no. 1(2016): 144 <https://journal.unita.ac.id/index.php/publiciana/article/view/79>
- Ellitan, Lena "Bersaing di Era Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0," *Maksipreneur*, no. 10 (2020):2 <https://ejournal.up45.ac.id/index.php/maksipreneur/article/view/657>
- Haryono, "Konsep *Al Ju'alah* dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-hari", *Al Mashlahah Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*,(2017): 646. <https://jurnal.stajalhidayahbogor.ac.id>

- Junawan, Hendra dan Nurdin Laugu, "Eksistensi Media Sosial , *Youtube, Instagram dan Whatsapp* Ditengah Pandemi Covid-19 Dikalangan Masyarakat Virtual Indonesia," *Baitul Ulum*, no. 1(2020): 49 http://baitululum.fah.uinjambi.ac.id/index.php/b_ulum/article/view/46
- Mumtaha, Hani Atum dan Halwa Annisa Khoiri, "Analisis Dampak Perkembangan Revolusi Industri 4.0 dan Society 5.0 Pada Perilaku Masyarakat Ekonomi (E-Commerce)," *PILAR TEKNOLOGI : Jurnal Ilmiah Ilmu-Ilmu Teknik*, no. 2(2019):59 <http://pilar.unmermadiun.ac.id/index.php/pilarteknologi/article/view/39/40>.
- Nurrahmatillah, Fara. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Hadiah Undian Sebagai Daya Tarik Konsumen (Analisis Terhadap Pendapat Yusuf al-Qardawi dengan Pendekatan *Maqasidi*)", Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2018. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/3715/1/Fara%20Nurrahmatillah.pdf>
- Raudatunnisa, dkk, "Aplikasi *SnackVideo* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Jurnal Transformatif*, no. 2(2021): 191 <http://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF>
- Tim Penerjemah. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Alfatih, 2002.
- Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1954 tentang Undian.
- Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 02 Tahun 2008 tentang Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.
- Adani, Muhammad Robith "Pengaruh Penggunaan Media Sosial dan Manfaat untuk Bisnis," *SekawanMedia*, 19 November 2020, diakses 30 Juli 2022, <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/media-sosial-untuk-bisnis/>.
- Aida, Nur Rohmi "Mengenal Apa itu Twitter dan Mengapa Orang Menggunakannya?," *Kompas*, 24 Maret 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://www.kompas.com/tren/read/2022/03/24/200500665/mengenal-apa-itu-twitter-dan-mengapa-orang-menggunakannya?page=all>
- Al-Amin, Muhammad Irfan "Sosial Adalah Pola Interaksi dengan Manusia Lain, Ini Penjelasannya," *KataData.co.id*, 11 Februari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://katadata.co.id/intan/berita/6205e516aa74b/sosial-adalah-pola-interaksi-dengan-manusia-lain-ini-penjelasannya#>.
- Andrik, "Aplikasi Fizzo Novel Apk Penghasil Uang, Apakah Aman Membayar?," *Ulahkita.com*, 3 April 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://ulahkita.com/aplikasi-fizzo/>.

- Anonim, "Cara Mendapatkan Uang dari *SnackVideo*," *Axis.co.id*, 27 Mei 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://axis.co.id/blog/cara-mendapatkan-uang-dari-snack-video>
- Anonim,"Aturan Aktivitas," *Snack Video*, 1 Januari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://www.snackvideo.com/>
- Anonim,"Majelis Ulama Indonesia", *Wikipedia Ensiklopedia Bebas*, 14 Maret 2022, diakses 23 Juli 2022, https://id.wikipedia.org/wiki/Majelis_Ulama_Indonesia
- Anonim,"Pengertian Aplikasi : Arti, Fungsi, Klasifikasi, dan Contoh Aplikasi," *IdCloudHost*, 27 November 2020, diakses 23 Juli 2022, <https://idcloudhost.com/pengertian-aplikasi-arti-fungsi-klasifikasi-dan-contoh-aplikasi/>
- Ardiyansyah, Rohmat "Cara Cepat Menghasilkan Uang Di *SnackVideo* Terbaru 2022," *Loop.co.id*, 11 Juli 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://loop.co.id/cara-cepat-menghasilkan-uang-di-snack-video/>
- Arifin, Rudi Dian "Pengertian Facebook beserta Sejarah, Manfaat, Kelebihan, Kekurangan, dll," *Dianisa.com*, 8 Mei 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://dianisa.com/pengertian-facebook/>
- Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa Kemdikbud, "Konten" *KBBI Daring*, 2016, diakses 30 Agustus 2022, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>.
- Candrawardhani, Shirley "Apa Itu Content Creator? Ini Prospek Gaji, Skill, & 6 Cara Memulai Karirnya," *Kitalulus.com*, 16 Maret 2022, diakses 16 Juni 2022, <https://www.kitalulus.com/seputar-kerja/apa-itu-content-creator#>.
- Daily's, Al "Cara Mendapatkan Uang Dari Aplikasi Like," *Youtube*, 30 Juli 2020, diakses 22 Agustus 2022, <https://www.youtube.com/watch?v=CnI74quXcMA>.
- don1003. "Internet, Primadona Kala Pandemi," *Kominfo*, 11 Agustus 2021, diakses 16 Juni 2021, <https://www.kominfo.go.id/content/detail/36448/internet-primadona-kala-pandemi/0/artikel>
- Hartery, David "Tren Monetisasi Aplikasi: Apa Sumber Pendapatan Aplikasi di Tahun 2022?," *Adjust*, 21 Desember 2021, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.adjust.com/id/blog/app-monetization-trends-in-2022/>.
- Kurniasih, Wida "Perbedaan Whatsapp dan Telegram, Pilih Mana?," *Gramedia.com*, 1 Agustus 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://www.gramedia.com/best-seller/perbedaan-whatsapp-dan-telegram/#:~:text=Telegram%20dapat%20mengirim%20file%2Dfile,mengirim%2030%20foto%20atau%20video>.

- Kuswono, “*SnackVideo* APK Dapat Uang”, *Loop*, 05 Juli 2021, diakses 02 November 2021, <https://loop.co.id/snack-video/>
- Laruan, “Lengkap! 6 Cara Menghasilkan Uang dari *SnackVideo*,” *KreditPintar*, 02 Maret 2022, diakses 12 Juli 2022, <https://www.kreditpintar.com/education/cara-menghasilkan-uang-dari-snack-video>
- Majelis Ulama Indonesia, “Sejarah MUI”, *MUI Digital*, tanpa tanggal, diakses 04 Agustus 2022, <https://mui.or.id/sejarah-mui/>
- Melani, Agustina “Satgas Waspada Investasi Buka Pemblokiran *Snack Video*”, *Liputan6.com*, 27 Maret 2021, diakses 28 Juli 2022, <https://www.liputan6.com/saham/read/4517254/satgas-waspada-investasi-buka-pemblokiran-snack-video>
- Mustika, “Daftar Aplikasi Penghasil Uang Resmi Dari Pemerintah 2022,” *Reliancerobopds.co.id*, 15 Juni 2022, diakses 16 Juni 2022, <https://reliancerobopds.co.id/aplikasi-penghasil-uang-resmi/>
- Nida, Shofia “5 Cara Mendapatkan Uang Dari Aplikasi Helo, Mudah Banget,” *Brilio*, 20 Januari 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://www.brilio.net/personal-finance/5-cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-helo-mudah-banget-220120f.html>.
- Novika, Soraya “Waspada dengan Aplikasi yang Bayar Pengguna dari Nonton Video”, *detikfinance*, 16 Februari 2021, diakses 20 Februari 2021, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-5375328/waspada-dengan-aplikasi-yang-bayar-pengguna-dari-nonton-video>.
- Purwanti, Devi “Apakah Fizzo Novel Adalah Aplikasi Penghasil Uang Yang Benar Dapat Menghasilkan,” *Kabar Mesuji.com*, 17 Agustus 2022, diakses 22 Agustus 2022, <https://mesuji.pikiran-rakyat.com/iptek/pr-2865292893/apakah-fizzo-novel-adalah-aplikasi-penghasil-uang-yang-benar-dapat-menghasilkan>.
- Rahmah, Darti “Syarat Video yang Bisa Lolos Ikut Agency,” *SnackVideo*, 12 Juli 2022, diakses 15 Juli 2022, <https://sck.io/p/T2iH1jSF>
- Rahmalia, Nadiyah “Microblogging: Definisi, Keunggulan, dan Beberapa Platformnya,” *Glints*, 11 Februari 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://glints.com/id/lowongan/apa-itu-microblogging/#>
- Riyanto, Galuh Putri “6 Aplikasi Ini Tumbuh Pesat Selama Pandemi Covid-19,” *Kompas*, 04 Maret 2021, diakses 16 Juni 2022, <https://tekno.kompas.com/read/2021/03/04/18020077/6-aplikasi-ini-tumbuh-pesat-selama-pandemi-covid-19?page=all>
- Stephanie, Conney “Cara Mendapatkan Uang dari Aplikasi *SnackVideo*,” *Kompas.com*, 22 September 2021, diakses 12 Juli 2022, <https://tekno.kompas.com/read/2021/09/22/20380087/cara-mendapatkan-uang-dari-aplikasi-snack-video?page=all>

- Sugianto, Danang "Bikin Heboh Lagi, Apa Sih Aplikasi Vtube?," *Detikfinance*, 09 November 2021, diakses 22 Agustus 2022, <https://finance.detik.com/fintech/d-5803259/bikin-heboh-lagi-apa-sih-aplikasi-vtube>.
- Suherlan, Ryan "Daftar Media Sosial yang Paling Populer Tahun 2022, Ada WhatsApp dan TikTok," *Kontan.co.id*, 10 Februari 2022, diakses 28 Juli 2022, <https://lifestyle.kontan.co.id/news/daftar-media-sosial-yang-paling-populer-tahun-2022-ada-whatsapp-dan-tiktok>
- Viola, Lyra Bunga "Dapat Banyak Duit! Cara Melakukan Live di Snack Video", *JakartaStudio*, 02 Maret 2021, diakses 04 Agustus 2022, <https://www.jakartastudio.com/cara-live-snack-video/>
- Walker, Rickie "Panduan Monetisasi Aplikasi Seluler: Mulai Menghasilkan Uang dengan Aplikasi Seluler Anda," *AppMAster*, 17 Agustus 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://appmaster.io/id/blog/panduan-monetisasi-aplikasi-seluler>.
- Wicaksono, Punto "Mengenal Arti Konten dan Jenis-Jenisnya," *Qubisa*, 30 Maret 2022, diakses 30 Juli 2022, <https://www.qubisa.com/article/arti-konten-dan-jenis-konten>
- Winarso, Bambang "Apa Itu TikTok dan Apa Saja Fitur-fiturnya?," *DailySocial*, 8 Juni 2021, diakses 30 Juli 2022, <https://dailysocial.id/post/apa-itu-tik-tok>
- Wootkin, Franklin "Memonetisasi Aplikasi: Strategi Dan Alasan Untuk Melanjutkannya," *Andromo.com*, 22 Februari 2022, diakses 23 Agustus 2022, <https://www.andromo.com/id/blog/how-to-monetize-mobile-apps/>.

LAMPIRAN-LAMPIRAN



Diskusi dengan ulama Komisi Fatwa Majelis Ulama Indonesia kota Pasuruan yang membahas mengenai penggunaan aplikasi *SnackVideo*. Dilakukan di kantor MUI kota Pasuruan pada 27 Oktober 2021



Bukti kelanjutan diskusi dengan ketua Komisi Fatwa yang membahas mengenai dasar hukum penggunaan aplikasi *SnackVideo*. Dilakukan melalui chat *whatsapp* pada 9 Desember 2021



Wawancara dengan salah satu konten kreator untuk mengetahui pengalaman selama menjadi konten kreator di aplikasi *SnackVideo*. Bukti *capture* diambil pada saat *live streaming* di aplikasi *SnackVideo* pada 5 Agustus 2022

Transaksi	
Saldo akan dihapus jika Anda tidak menggunakan <i>SnackVideo</i> selama lebih dari 30 hari.	
Pengguna diundang berlangsung menonton video	+100.000
2/11/2021 11.17.21	
Check-in harian	+9.999
2/11/2021 06.11.48	
Diproses secara otomatis Rp 10	-500 ?
2/11/2021 03.52.53	
Check-in harian	+500
1/11/2021 10.59.30	
Diproses secara otomatis Rp 40	-2.000 ?
1/11/2021 03.47.15	
Check-in harian	+2.000
31/10/2021 06.59.36	
Diproses secara otomatis Rp 3.610	-180.500 ?
31/10/2021 03.40.17	
Pengguna diundang berlangsung menonton video	+180.000

Bukti pendapatan yang dihasilkan dari aplikasi *SnackVideo*. Bukti *capture* diambil dari aplikasi *SnackVideo* pada 2 November 2021



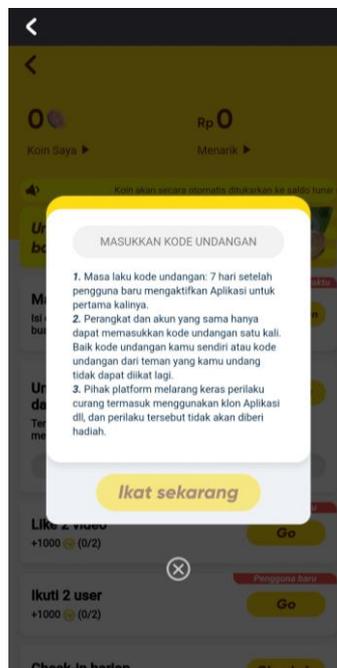
Bukti penarikan uang dari saldo di aplikasi *SnackVideo*. Bukti *capture* diambil melalui aplikasi *SnackVideo* pada 20 November 2021



Bukti tugas mengundang teman. Bukti *capture* diambil melalui aplikasi *SnackVideo*, diambil pada 22 Juni 2022



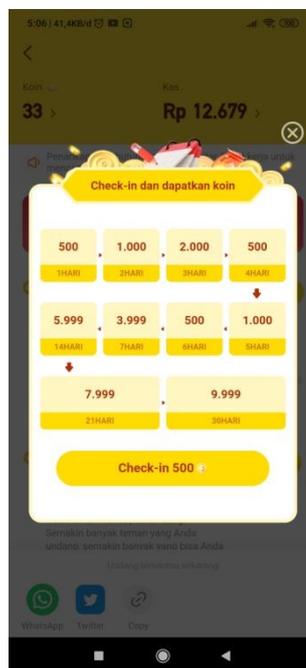
Bukti membagikan tautan dan kode referral untuk mengundang teman.
 Bukti *capture* diambil dari *Whatsapp* pada 4 November 2021



Tampilan tugas mengikatkan kode undangan. Bukti *capture* diambil dari aplikasi *SnackVideo* pada 20 Februari 2021



Pengumuman pemblokiran aplikasi *SnackVideo* oleh Kominfo. Bukti *capture* diambil dari aplikasi *SnackVideo* pada 20 Maret 2021



Bukti tugas *check-in* harian dalam aplikasi *SnackVideo*. Bukti *capture* diambil dari aplikasi *SnackVideo* pada 3 November 2021



Salah satu contoh *event* #HORORTOBER di aplikasi *SnackVideo*. Bukti *capture* diambil dari aplikasi *SnackVideo* pada 3 September 2021

DAFTAR RIWAYAT HIDUP



Arwa Afnani, lahir di Pasuruan, 09 Desember 1998 merupakan anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan suami istri yang bernama Hariyanto dan Siti Khodijah dan memiliki kakak pertama yang bernama Jihan Ahadiyah dan kakak keduanya yang bernama Ade Mas Khozi.

Penulis telah menyelesaikan pendidikan SD di SDN Pohjentrek 1, SMPN 4 Pasuruan, MAN Kota Pasuruan, dan saat ini sedang menyelesaikan pendidikan S1 nya di Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Semasa ia mengenyam pendidikan S1 nya, ia mengikuti salah satu kegiatan diluar bangku kuliah yaitu tergabung dalam Unit Kegiatan Mahasiswa Taekwondo Indonesia UIN Malang. Selama ia tergabung dalam UKM tersebut, ia pernah menjadi pengurus, panitia, bahkan pernah menjuarai beberapa pertandingan salah satunya pernah meraih juara 3 PIONIR PTKIN se-Indonesia.