

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Dewasa ini seiring dengan perkembangan dunia digital semakin pesat. Hal itu berdampak pada sistem *muamalah*. di mana yang awalnya mrnggunakan uang kartal maupun uang giral saat ini beredar pula sisitem pembayaran menggunakan *E-mony* (uang elektronik) yang dapat diakses melalui aplikasi seperti Dana, Flip, Link Aja. Dan di era sekarang banyak bermunculan aplikasi atau *fitur* penghasil uang dengan cara melihat video dengan ketentuan tertentu yang nantinya dapat dicairkan melalui *E-walet*.<sup>1</sup>

Seperti di Shopee perusahaan *e-commerce* terbesar di Asia Tenggara dengan pengguna terbanyak di Indonesia. Pada awal tahun 2022 merilis sebuah fitur baru untuk melihat sebuah video pendek di mana ketika pengguna melihat dengan ketentuan tertentu akan mendapatkan sejumlah koin yang dapat ditarik melalui koin shopee yaitu fitur shopee video. Tidak hanya itu di dalam fitur ini juga ada sistem cek in setiap hari dan undang teman melalui kode referal yang dibagikan pengguna. Di dalam fitur ini sendiri sebenarnya dibuat untuk mempromosikan produk-produk yang ada di shopee. Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu banyak video-video yang bukan video promosi tersaji dalam dalam shopee video.

Dan shopee adalah perusahaan pertama yang mengembangkan fitur tersebut kedalam aplikasinya. Kemudian hal tersebut baru ditiru oleh lazada maupun tokopedia. Dalam aplikasi lazada terdapat poin seperti shopee video akan tetapi poin yang diberikan tidak permanen atau ada masa *expired* di mana setelah 20 hari poin tersebut tidak bisa digunakan lagi. Sedangkan di tokopedia hanya terdapat fitur video saja akan tetapi tidak mendapatkan koin sama sekali.

Sistem yang digunakan dalam shopee video mirip dengan sistem MLM (*Multi Level Marketing*) di mana seorang pengguna dapat mengundang teman melalui link (*Upline*) dan pengguna lain

---

<sup>1</sup> Dotsemarang, "Shopee video fitur mirip tiktok"., Semarang, 2021, <https://dotsemarang.blogspot.com/2021/12/shopee-video-fiturnya-mirip-tiktok.html#:~:text=Shopee%20sudah%20memproklamirkan%20diri%20untuk%20menyambut%20tahun%202022%20dengan%20fitur%20video%20pendek> (2 desember 2022)

mengklik *link* tersebut maka orang tersebut dinamakan (*Dwonlin*). Nantinya ketika *Dwonline* melihat video maka *Upline* akan mendapat komisi<sup>2</sup>. Di mana dalam sistem ini terdapat unsur gharar (penipuan). Karena upah dari mengundang teman atau di saat teman melihat video itu tidak jelas berapa upahnya.

Dalam Islam sendiri sudah diatur sedemikian rupa tentang kepemilikan sebuah harta yang diatur dalam Al-Qur'an dan hadits. Diterangkan dalam sebuah hadits Bukhori nomor 52 dan Muslim nomor 1599. bahwa diantara sesuatu yang halal dan haram terdapat perkara yang samar (*syubhat*). Dan barang siapa yang menjauhkan diri dari *syubhat* (perkara rancu), sungguh telah menyucikan agama dan harga dirinya. Dan barang siapa yang terjerus dalam perkara yang *syubhat* maka akan terjerumus dalam perkara yang haram. Sementara itu hukum dari shopee video belum terdapat hukum yang jelas.

Di terangkan pula dalam hadits yang diriwayatkan oleh Muslim nomor 224. bahwa tidak diterima ibadah seseorang ketika terdapat barang haram (*ghulul*). diriwayat Muslim lainnya juga diterangkan bahwa makan dan minum dari barang haram maka Allah tidak akan mengabulkan doanya.<sup>3</sup>

Fenomena fitur dari shopee video yang menghasilkan sendiri belum ada hukum atau ketetapan dari ulama secara pasti. Jika di zaman Nabi ada suatu hal yang baru pasti akan dijawab nabi secara langsung melalui Al-Qur'an, dan hadits, Sedangkan di era sekarang jika terjadinya suatu hal baru maka ulama akan menggunakan metode *ijtihad* (pengeluaran hukum baru), *ijma* (konsensus), *qiyas* (menyamakan hukum yang sudah ada), *istidlal* (menarik kesimpulan), *mashlahah mursalah* (kemaslahatan), *istihsan* (mencari penetapan hukum yang lebih baik), *urf* (suatu yang dipandang baik).<sup>4</sup>

Di Indonesia sendiri jika terjadi fenomena baru di masyarakat dan belum ada penetapan hukumnya. Maka Ulama

---

<sup>2</sup> Agus Marimin, Abdul Haris Romdhoni, dan Tira Nur Fitria, "Bisnis Multi Level Marketing (Mlm) Dalam Pandangan Islam," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam*, 2.02 (2016).

<sup>3</sup>AdminRadio Muslim. "Bersedekahlah meski hanya biji kurma" . 25 Juni 2021. 11 Desember 2022. <https://radiomuslim.com/bersedekahlah-meski-hanya-sebutir-kurma/>.

<sup>4</sup> Imron Husnan, "Pengertian Ushul Fiqih dan Al-Ahkam," *Academia*, 1, 2015, 1–66.

fiqih melalui MUI (Majelis Ulama Indonesia) akan menerbitkan sebuah fatwa ketika ada seseorang yang meminta fatwa mengenai fenomena yang terjadi saat ini. Akan tetapi sampai saat ini hukum mengenai koin yang dihasilkan ada perbedaan pendapat di kalangan ulama dan belum ada ketetapan fatwa maupun Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).

Maka peneliti memilih ulama yang berada di Kabupaten Kudus untuk memberikan pandangan mengenai fenomena tersebut. Dikarenakan di Kabupaten ini banyak sekali podok pesantren salafi yang masih menganut ajaran pesantren tradisional yang melahirkan ulama fiqih yang berwawasan luas dan modern.

Dan beberapa ulama berbeda pendapat mengenai hukum dari koin tersebut. Dikutip dari NU *online* diterangkan bahwasanya menjalankan misi-misi yang ada di shopee video baik berupa *cek-in* dan mengundang teman. Di mana ketika pengguna shopee melakukan misi tersebut terdapat unsur pengelabuhan (*tadlis*) dan penipuan (*gharar*).<sup>5</sup>

Salah satu kajian pembandingan dalam penelitian skripsi yang ditulis oleh Distri Megansari, dengan judul penelitian: Aplikasi Snack video Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kota Bengkulu) dengan hasil penelitian: dalam snack video terdapat misi yang harus diselesaikan. Dan ketika misi tersebut dapat diselesaikan, maka pengguna akan mendapatkan koin yang dapat ditukar dengan uang. Analisanya yang didapatkan dari aplikasi penghasil uang seperti lomba dalam akad *Ju'alah* yang halal dilakukan sebagai sarana mencari uang. Asalkan misi yang diterapkan tidak keluar dari syariah<sup>6</sup>. Dalam penelitian ini ada kelebihan dan kekurangannya. Di mana disini hanya diterangkan tentang hukum dari sistem mengundang teman. Dengan menggunakan akad *ju'alah*. Belum diterangkan mengenai hukum dari misi melihat video maupun misi *cek-in* itu sendiri. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti akan membaharui keilmuan dari penelitian sebelumnya. Dan akan menjelaskan hukum melihat maupun *cek-in* dari shopee video. Karena sistem kerja dari fitur shopee video dengan snack video sama.

---

<sup>5</sup> Syamsudin, Muhammd “Snack Vidio Haram Karena Ada Unsur Penipuan.” surabaya, 2021, <https://islam.nu.or.id/syariah/snack-video-haram-karena-ada-unsur-penipuan-TgNTM>

<sup>6</sup> M Distri, “Aplikasi Snack video Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Studi Di Kota Bengkulu),” 2022.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas dengan ada pro kontra dari hukum koin yang dihasilkan dari shopee video, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“perspektif Ulama Fiqih Di Kabupaten Kudus Terhadap Koin Yang Dihasilkan Dari Shopee video”**

## **B. Fokus Penelitian**

Fokus penelitian ini untuk membatasi masalah yang akan diteliti, sehingga menghindari pembahasan yang terlalu luas. Berdasarkan dari latar belakang di atas maka peneliti akan memfokuskan pada hukum koin yang dihasilkan dari shopee video menurut pandangan para ulama fiqih.

## **C. Rumusan Masalah**

Adapun rumusan masalah yang timbul dari latar belakang di atas yaitu:

1. Bagaimana praktik pengguna shopee menghasilkan koin shopee video?
2. Bagaimana perspektif ulama fiqih terhadap uang yang dihasilkan dari shopee video?

## **D. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui bagaimana pengguna shopee menghasilkan koin dari shopee video
2. Untuk mengetahui bagaimana perspektif ulama fiqih terhadap koin yang dihasilkan dari shopee video.

## **E. Manfaat Penelitian**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pihak-pihak yang berkepentingan baik secara teoritis maupun praktis, antara lain sebagai berikut:

### **1. Manfaat Teoritis**

Manfaat untuk akademis dalam penyusunan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Agar berguna sebagai bahan referensi bilamana diperlukan untuk mengembangkan penelitian selanjutnya bagi mahasiswa yang memiliki tema yang sama.
- b. Agar dapat menambah pengetahuan pembaca dalam pelaksanaan penelitian mengenai tema *platform* shopee dengan

unsur pendapatan baik berupa game, video maupun bentuk lainnya.

- c. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan. Tentang hukum mengenai koin yang dihasilkan dari shopee video.
2. Manfaat Praktis
  - a. Bagi penulis
 

Agar dapat menambah ilmu pengetahuan dan wawasan baru, dan menambah pengalaman dalam melaksanakan penelitian secara langsung dalam penerapan teori-teori yang pernah didapatkan dalam bangku perkuliahan.
  - b. Bagi akademik
 

Agar dapat menambah pengetahuan mengenai bagaimana hukum dari koin yang dihasilkan dari shopee video. Dan dapat dikembangkan lagi menjadi penelitian terbaru.
  - c. Bagi perusahaan shopee
 

Supaya menjadi salah satu tambahan informasi, masukan maupun bahan pertimbangan dalam mengambil kebijakan yang berkaitan dengan fitur shopee video. Dan mengembangkan fitur tersebut menjadi lebih baik.
  - d. Bagi Masyarakat
 

Supaya dapat bijak dalam menggunakan aplikasi yang memiliki sistem yang sama seperti dalam shopee video. Dan dapat memberikan pengetahuan mengenai hukum dari shopee video.

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan merupakan salah satu unsur terpenting dalam menulis skripsi agar hasil penelitian yang akan disajikan terarah. Sistematikanya antara lain:

1. Bagian awal
 

Dalam bagian ini terdiri dari judul halaman, halaman persetujuan pembimbing, halaman pengesahan sidang munaqosah, halaman pengesahan keaslian skripsi, halaman motto, halaman persembahan, pedoman transliterasi arab-latin, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel dan daftar gambar.
2. Bagian isi
 

Bagian ini terdiri dari lima bab yaitu:

**BAB I: PENDAHULUAN**

Pada bab I berisikan penjelasan mengenai alasan judul prespetif ulama fiqih terhadap koin yang dihasilkan dari shopee video di angkat. Oleh karena itu, isi dari bab ini yaitu: latar belakang masalah, fokus penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sitematika penelitian.

**BAB II: KAJIAN PUSTAKA**

Pada bab II menjelaskan teori-teori berkaitan dengan penelitian ini, yaitu teori tentang definisi ulama fiqih beserta sumber hukum yang digunakan, konsep harta halal dan halal dengan sumbernya, akad jualah, konsep shopee vidio dan pengetahuan dan teori yang mendukung. Selain itu, bab ini juga memuat hasil penelitian penelitian sebelumnya, kerangka berpikir.

**BAB III: METODE PENELITIAN**

Bab III menjelaskan tentang jenis penelitian ini menggunakan (flied reserch) dan pendekatannya menggunakan kualitatif. Setting penelitian ini terdiri dari: setting lokasi, waktu dan subyek penelitian. Sumber data yang digunakan menggunkan sumber data primer dan sumber data sekunder, teknik pengumpulan data dengancara observasi, dan dokumentasi. Uji keabsahan data berisikan panjang pengamatan, meningkatkan ketekunan, teori triangulasi metode dan teori triangulasi sumber data. Teknik analisis data berupa reduksi data, penyajian data, kesimpulan.

**BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Bab IV menjelaskan hasil dan pembahasan penelitan tentang gambaran umum shopee video menghasilkan koin sampai pencairan koin tersebut. Lalu mendiskripsikan pengguna shopee vidio dalam melaksan misi yang ada dalam fitur tersebut. Dan membedah hukum dari koin tersebut menurut pandangan ulama fiqih. kemudian menganalisis praktik shopee video sampai menghasilkan koin shopee, serta analisis hukum dari shopee vidio menurut pandangan ulama fiqih.

## **BAB V: PENUTUP**

Bab V Berisikan penutupan dari sebuah penelitian yang telah dilakukan. Di dalamnya terdiri dari: kesimpulan dan saran-saran.

### 3. Bagian Akhir

Dalam bagian ini terdiri dari Daftar Pustakan dan Lampiran-lampiran yang berupa instrumen penelitian berserta transkrip wawancara serta dokumentasi maupun *capturean* dari hasil wawancara yang telah dilakukan.

