

**SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO
LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD SYIRKAH**

(Studi Kasus pada Agensi MSI Management)

SKRIPSI

Diajukan Kepada :

Fakultas Syariah

Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Syariah



Oleh:

OKVATIANA ROSITA WARDANI

NIM. 192.111.086

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH (MU'AMALAH)
JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH DAN FILANTROPI ISLAM
FAKULTAS SYARI'AH
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) RADEN MAS SAID SURAKARTA**

2023

**SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO LIVE
DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH*
(Studi Kasus pada Agensi MSI Management)**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum
Dalam Bidang Hukum Ekonomi Syari'ah

Disusun Oleh:

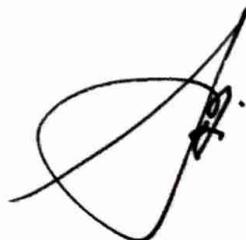
Okvatiana Rosita Wardani

NIM. 192.111.086

Surakarta, 24 September 2023

Disetujui dan disahkan Oleh:

Dosen Pembimbing Skripsi



Andi Wicaksono, M.Pd.

NIP: 19850319 201503 1 001

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

NAMA : OKVATIANA ROSITA WARDANI

NIM : 192111086

PROGAM STUDI : HUKUM EKONOMI SYARIAH (MUAMALAH)

Menyatakan bahwa penelitian skripsi berjudul **“SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH* (Studi Kasus Pada Agensi Msi Management)”**

Benar-benar bukan merupakan plagiasi dan belum pernah diteliti sebelumnya. Apabila kemudian hari diketahui bahwa skripsi ini merupakan plagiasi, saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Demikian surat ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Wassalamu'alaikum wr.wb.

Surakarta, 24 September 2023

Penulis



Okvatiana Rosita Wardani

NOTA DINAS

Hal : Skripsi

Sdr : Okvatiana Rosita Wardani

Kepada Yang Terhormat

Dekan Fakultas Syari'ah

Universitas Islam Negeri
(UIN)

Raden Mas Said Surakarta

Di Surakarta

Assalamu'alaikum wr. Wb.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa setelah menelaah dan mengadakan perbaikan seperlunya, kami memutuskan bahwa skripsisaudari Okvatiana Rosita Wardani NIM: 19.21.1.1.086 yang berjudul:

SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH* (Studi Kasus pada Agensi MSI Management)

Sudah dapat dimunaqosyahkan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum dalam bidang Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah).

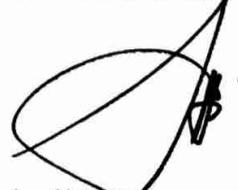
Oleh karena itu kami mohon agar skripsi tersebut segera dimunaqosyahkan dalam waktu dekat.

Demikian, atas dikabulkanya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

Surakarta, 24 September 2023

Dosen Pembimbing



Andi Wicaksono, M. Pd.

NIP: 19850319 201503 1 001

PENGESAHAN
SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO
LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH*
(Studi Kasus pada Agensi MSI Management)

Disusun Oleh:

Okvatiana Rosita Wardani

NIM: 19.21.1.1.086

Telah dinyatakan lulus dalam ujian munaqosyah
Pada hari Rabu, 1 November 2023/17 Rabiul Akhir 1445 H
Dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)

Penguji I



Dr. Muh. Nashirudin, S.Ag.,
M.A., M.Ag.

NIP. 19771202 200312 1 003

Penguji II



Mokh Yahya, M.Pd.

NIP. 19921127 201903 1 010

Penguji III



Andi Cahyono, S.H.I., M.E.I

NIP. 19801218 201701 110

Dekan Fakultas Syariah



Dr. Muh. Nashirudin, S.Ag., M.A.,
M.Ag.

NIP. 19771202 200312 1 003

MOTTO

وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ الْخُلَطَاءِ لَيَبْغِي بَعْضُهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا الصَّالِحَاتِ

Artinya: “Dan Sesungguhnya kebanyakan dari orang-orang yang berserikat itu sebahagian mereka berbuat zalim kepada sebahagian yang lain, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh.”

(Q.S. Shaad : 24)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah, segala puji bagi Allah SWT dengan segenap do'a penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, kupersembahkan skripsi ini untuk orang-orang yang selalu menemani dan memberikan dukungan selama proses dalam pengerjaan skripsi ini. Dan kupersembahkan skripsi ini untuk:

1. Kedua orang tuaku, Bapak Warsito dan Ibu Lestari yang selalu mendo'akan dengan sepenuh hati, selalu memberikan dukungan setiap harinya untuk segera menyelesaikan skripsi ini serta memberikan kasih sayang dan kesabaran dalam mendidik dan membesarkanku.
2. Saudara kandungku Ika Lesita Sari dan Darwin Adelio Alvaro serta keluarga yang telah memberikan dukungan.
3. Terimakasih kepada dosen pembimbing skripsi Bapak Andi Wicaksono, M. Pd. yang telah memberikan arahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.
4. Semua teman-teman seperjuangan angkatan 2019 Fakultas Syariah, terutama untuk Emy Sulistyana, Rihadatul Aisy Hasna, Anisa Ramadina Pritama, Sinta Wulandari, Diana dan Sri Rahmawati yang sangat membantu dalam penyelesaian skripsi ini.
5. Terimakasih untuk semua yang telah memberikan do'a dan semangat untuk mengerjakan skripsi ini.

PEDOMAN TRANSLITERASI

Pedoman transliterasi yang dipakai dalam penelitian skripsi di Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Surakarta didasarkan pada Keputusan Bersama Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI Nomor 158/1987 dan 0543 b/U/1987 tanggal 22 Januari 1988. Pedoman transliterasi tersebut adalah :

1. Konsonan

Fonem konsonan Bahasa Arab yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf, sedangkan dalam transliterasi ini sebagian dilambangkan dengan tanda dan sebagian lagi dilambangkan dengan huruf serta tanda sekaligus. Daftar huruf Arab dan transliterasinya dengan huruf latin adalah sebagai berikut :

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	Tidak Dilambangkan	Tidak Dilambangkan
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (engan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka Dan Ha
د	Dal	D	De
ذ	Žai	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	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍad	Ḍ	De (dengan titik di bawah)

ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Za	Z	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	...!...	Apostrop
ي	Ya	Y	Ye

2. Vocal

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

a. Vokal Tunggal

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

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
ـَ	Fathah	A	A
ـِ	Kasrah	I	I
ـُ	Dammah	U	U

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كتب	Kataba
2.	ذكر	Ẓukira
3.	يذهب	Yazhabu

b. Vokal Rangkap

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf maka transliterasinya gabungan huruf, yaitu :

Tanda dan Huruf	Nama	Gabungan Huruf	Nama
أ ي	<i>Fathah</i> dan <i>ya</i>	Ai	a dan i
أ و	<i>Fathah</i> dan <i>wau</i>	Au	a dan u

Contoh :

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	كيف	Kaifa
2.	حول	Ḥaula

3. Maddah

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

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
أ ي	Fathah dan alif atau ya	Ā	a dan garis di atas
أ ي	Kasrah dan ya	Ī	i dan garis di atas
أ و	Dammah dan wau	Ū	u dan garis di atas

Contoh :

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	قال	Qāla
2.	قيل	Qīla
3.	يقول	Yaqūlu
4.	رمي	Ramā

4. Ta Marbutah

Transliterasi untuk Ta Marbutah ada dua :

- Ta Marbutah hidup atau yang mendapatkan harakat fathah, kasrah atau dammah transliterasinya adalah /t/.
- Ta Marbutah mati atau mendapat harakat sukun transliterasinya adalah /h/.
- Kalau pada suatu kata yang akhir katanya Ta Marbutah diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang /al/ serta bacaan kedua kata itu terpisah maka Ta Marbutah itu ditransliterasikan dengan /h/.

Contoh :

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	روضة الأطفال	Rauḍah al-aṭfāl/ rauḍatul atfāl
2.	طلحة	Ṭalḥah

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau Tasydid yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda yaitu tanda Syaddah atau Tasydid. Dalam transliterasi ini tanda Syaddah tersebut dilambangkan dengan huruf, yaitu huruf yang sama dengan huruf yang diberi tanda Syaddah itu.

Contoh :

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	رَبَّنَا	Rabbanā
2.	نَزَلَ	Nazzala

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam bahasa Arab dilambankan dengan huruf yaitu ال. Namun dalam transliterasinya kata sandang itu dibedakan antara kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiyyah dengan kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariyyah.

Kata sandang yang diikuti oleh huruf Syamsiyyah ditransliterasikan sesuai dengan bunyinya yaitu huruf /I/ diganti dengan huruf yang sama dengan huruf yang langsung mengikuti kata sandang itu. Sedangkan kata sandang yang diikuti oleh huruf Qamariyyah ditrasliterasikan sesuai dengan aturan yang digariskan di depan dan sesuai dengan bunyinya. Baik diikuti dengan huruf Syamsiyyah atau Qomariyah, kata sandang ditulis dari kata yang mengikuti dan dihubungkan dengan kata sambung.

Contoh:

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	ارجل	Ar-Rajulu
2.	الجلال	Al-Jalālu

7. Hamzah

Sebagaimana telah di sebutkan di depan bahwa Hamzah ditranslitesaikan dengan apostrof, namun itu hanya terletak di tengah dan di akhir kata. Apabila terletak di awal kata maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab berupa huruf alif.

Contoh :

No.	Kata Bahasa Arab	Transliterasi
1.	أكل	Akala
2.	تأخذون	Ta'khuduna
3.	النؤ	An-Nau'u

8. Huruf Kapital

Walaupun dalam sistem bahasa Arab tidak mengenal huruf kapital, tetapi dalam transliterinya huruf kapital itu digunakan seperti yang berlaku dalam EYD yaitu digunakan untuk menuliskan huruf awal, nama diri dan permulaan kalimat. Bila nama diri itu didahului oleh kata sandangan maka yang ditulis dengan huruf kapital adalah nama diri tersebut, bukan huruf awal atau kata sandangnya.

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

Contoh :

No.	Kalimat Arab	Transliterasi
1.	ومحمدالإرسول	Wa mā Muhaammadun illā rasūl
2.	الحمدالله رب العالمين	Al-hamdu lillhi rabbil 'ālamīna

9. Penulisan Kata

Pada dasarnya setiap kata baik fi'il, isim maupun huruf ditulis terpisah. Bagi kata-kata tertentu yang penelitiannya dengan huruf Arab yang sudah lazim dirangkaikan dengan kata lain karena ada huruf atau harakat yang dihilangkan maka penelitian kata tersebut dalam transliterasinya bisa dilakukan dengan dua cara yaitu bisa dipisahkan pada setiap kata atau bisa dirangkaikan.

Contoh:

No.	Kalimat Bahasa Arab	Transliterasi
1.	وان الله لهوخيرالرازقين	Wa innallāha lahuwa khair ar-rāziqīn / Wa innallāha lahuwa khairur-rāziqīn
2.	فأوفواالكيل والميزان	Fa aufū al-Kaila wa al-mīzāna/ Fa auful-kaila wal mīzāna

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr.Wb.

Segala puji dan syukurbagi Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO *LIVE* DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH* (Studi Kasus pada Agensi *MSI Management*)”**

Skripsi ini disusun untuk menyelesaikan Studi Jenjang Strata 1 (S1) Program Studi Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah), Jurusan Huku Ekonomi Syariah dan Filantropi Islam, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Mas Said Surakarta.

Dalam penulisan tugas akhir ini, penulistelah banyak mendapatkan dukungan dan bantuan dari pihak yang telah menyumbangkan pikiran, waktu, tenaga dan sebagainya. Oleh karena itu, pada kesempatanini dengan setulus hatipenulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. TotoSuharto, S.Ag., M.Ag., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta
2. Bapak Dr. Muh. Nashiruddin, S.Ag., M.A., M.Ag., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta dan sekaligus Dosen Pembimbing Akademik penulis yang telah memberikan pengarahan dan nasehatnya kepada penulis selama menempuh studi di Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
3. Bapak Muh. Zumar Aminuddin, S.Ag, M.H., selaku Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah dan Filantropi Islam.
4. Bapak Masjupri, S.Ag., M.Hum. selaku Sekretaris Jurusan Hukum Ekonomi Syariah dan Filantropi Islam Fakultas Syariah.
5. Ibu Umi Rohmah, S.H.I., M.S.I., selaku Koordinator Jurusan Hukum Ekonomi Syariah dan Filantropi Islam.

6. Bapak Andi Wicaksono, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah membantu saya dalam menyelesaikan skripsi.
7. Dewan penguji yang telah meluangkan waktu dan pikirannya untuk menguji skripsi ini guna membawa kualitas penulis ke arah yang lebih baik.
8. Seluruh dosen Fakultas Syariah yang telah membagikan ilmunya selama penulis menjadi mahasiswa dan semoga ilmu yang telah diberikan dapat bermanfaat dan diterapkan pada kehidupan yang akan datang.
9. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang tidak dapat disebutkan satu persatu oleh penulis yang telah berjasa dalam penulisan skripsi.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

Surakarta, 24 September 2023



Okvatiana Rosita Wardani

NIM: 19.21.1.1.086

ABSTRAK

Okvatiana Rosita Wardani, NIM: 192111086 **“SISTEM MONETISASI *LIVE STREAMING* DI APLIKASI MICO LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD *SYIRKAH* (Studi Kasus pada Agensi MSI Management).”**

Syirkah merupakan suatu perjanjian dimana dua orang atau lebih melakukan kesepakatan untuk berserikat dalam hal modal untuk memperoleh suatu keuntungan. Penelitian ini mengkaji mengenai akad *syirkah* terhadap sistem monetisasi di aplikasi Mico pada agensi MSI Management.

Tujuan penelitian ini untuk menjelaskan bagaimana sistem monetisasi live streaming di aplikasi Mico live dan bagaimana akad *syirkah* tentang monetisasi di aplikasi Mico live.

Metode penelitian adalah penelitian lapangan dengan pendekatan diskriptif kualitatif. Data bersumber dari data primer dan sekunder, dengan Teknik pengumpulan data melalui wawancara yang dilaksanakan secara *online* dan dokumentasi. Kemudian dianalisis menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan.

Adapun hasil dari penelitian ini adalah bahwa sistem monetisasi pada aplikasi Mico Live di agensi MSI management menggunakan akad *syirkah* dimana akad yang digunakan dalam monetisasi tersebut telah memenuhi rukun dan syarat akad *syirkah* sehingga akad tersebut sah. Namun terdapat permainan judi dalam aplikasi tersebut yang berpengaruh terhadap upah yang diterima *streamer* sehingga akad tersebut menjadi rusak karena terdapat percampuran harta yang haram dalam upah *streamer* tersebut.

Kata Kunci: Monetisasi, *Syirkah*, *Maysir*

ABSTRACT

Okvatiana Rosita Wardani, NIM: 192111086 “**LIVE STREAMING MONETIZATION SYSTEM IN THE MICO LIVE APPLICATION IN THE PERSPECTIVE OF AKAD SYIRKAH (Case Study of the MSI Management Agency).**”

Syirkah is an agreement where two or more people agree to join forces in terms of capital to obtain a profit. This research examines the syirkah agreement regarding the monetization system in the Mico application at the MSI Management agency.

The aim of this research is to explain the live streaming monetization system in the Mico live application and what the syirkah agreement is regarding monetization in the Mico live application.

The research method is field research with a qualitative descriptive approach. Data comes from primary and secondary data, with data collection techniques through interviews conducted online and documentation. Then analyzed using data reduction, data presentation and drawing conclusions.

The results of this research are that the monetization system in the Mico Live application at the MSI management agency uses a syirkah contract where the contract used in monetization meets the pillars and requirements of the syirkah contract so that the contract is valid. However, there are gambling games in the application which affect the wages received by the streamer so that the contract is damaged because there is a mixture of unlawful assets in the streamer's wages.

Keywords: Monetization, Syirkah, Maysir

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN BUKAN PLAGIASI	iii
NOTA DINAS	iv
PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
PEDOMAN TRANSLITERASI	viii
KATA PENGANTAR	xiv
ABSTRAK	xvi
ABSTRACT	xvii
DAFTAR ISI	xviii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
1. Manfaat teoritis	7
2. Manfaat praktis	8
E. Kerangka Teori	8
1. Akad Syirkah	8
2. Maysir	15
F. Tinjauan Pustaka	17
G. Metode Penelitian	22
1. Jenis Penelitian	22
2. Sumber Data	23
3. Tempat dan Waktu Penelitian	24
4. Teknik Pengumpulan Data	25
5. Teknik analisis data	26
H. Sistematika penulisan	27

BAB II	29
LANDASAN TEORI	29
A. Akad Syirkah	29
1. Pengertian Akad Syirkah	29
2. Dasar Hukum Syirkah.....	30
3. Rukun dan Syarat Syirkah.....	32
4. Macam-Macam Syirkah.....	33
5. Mengakhiri Syirkah	36
B. Maysir	37
1. Pengertian Maysir	37
2. Unsur Maysir	38
3. Dasar Hukum Dilarangnya Maysir	39
4. Jenis-Jenis Maysir	40
5. Bentuk-Bentuk Maysir dan Hukumnya Menurut Fuqaha.....	41
BAB III	42
GAMBARAN UMUM LATAR PENELITIAN	42
A. Sejarah Mico Live.....	42
1. Logo Aplikasi Mico Live.....	42
2. Profil Perusahaan Mico Live.....	42
3. Misi Mico.....	43
4. Produk Mico.....	43
5. Fitur Utama MICO.....	43
B. Mekanisme Pelaksanaan Live Streaming Dan Permainan Di Aplikasi Mico Live	44
C. Praktik Live Streaming Di Aplikasi Mico Live	50
1. Hasil Wawancara Kepada Admin Agensi MSI.....	50
2. Hasil Wawancara Kepada Streamer.....	50
3. Hasil Wawancara Kepada Spender	52
BAB IV	54
ANALISIS AKAD SYIRKAH TERHADAP SISTEM MONETISASI DI APLIKASI MICO LIVE PADA AGENSI MSI MANAGEMENT	54

A. Sistem Monetisasi Di Aplikasi Mico Live	54
B. Analisis Sistem Monetisasi Di Aplikasi Mico Live Pada Agensi Msi Management Perspektif Akad Syirkah	56
BAB V	66
PENUTUP.....	66
A. KESIMPULAN.....	66
B. SARAN.....	67
C. PENUTUP.....	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN.....	72
PEDOMAN WAWANCARA.....	79
A. Wawancara Admin Agensi MSI Management	79
B. Wawancara Streamer Agensi MSI Management	79
C. Wawancara Spender.....	79
TRANSKIP HASIL WAWANCARA ONLINE TENTANG SISTEM MONETISASI DAN LIVE STREAMING DI APLIKASI MICO LIVE.....	80
DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....	88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia ialah makhluk yang membutuhkan materi untuk memenuhi segala kebutuhan hidupnya. Salah satu cara untuk mendapatkan materi tersebut adalah dengan cara bekerja. Menurut Yusuf Qardhawi sebagaimana dikutip oleh Armansyah kerja merupakan segala usaha maksimal yang dilakukan oleh manusia baik dengan gerakan tubuh maupun akal yang bertujuan untuk menambah kekayaan yang dapat dilakukan secara perorangan maupun secara kolektif.¹ Kerja dalam pandangan Islam tidak hanya semata-mata untuk mencari rezeki namun kerja mencakup kegiatan pekerjaan yang memiliki bentuk amalan atau mengandung unsur kebaikan serta keberkahan bagi diri, keluarga, masyarakat dan negara.² Dalam Islam bekerja merupakan tempat terhormat yang dinilai sebagai ibadah, sedangkan kemalasan dinilai sebagai kehinaan.³ Seiring dengan perkembangan zaman dan perkembangan teknologi pekerjaan saat ini menjadi beranekaragam. Salah satu pekerjaan yang

¹ Armansyah Walian, "Konsepsi Islam Tentang Kerja", *Jurnal AN NISA 'A*, Vol. 8 No. 1, 2013, hal.64

² Ibid.

³ Zulmaizarna, "Bekerja Dalam Perspektif Islam", *Majalah Ilmu Pengetahuan dan Pemikiran Keagamaan*, (Padang) Vol. 17 No. 1, 2014.

muncul saat ini adalah menjadi *host talent* atau *streamer* dalam aplikasi *live streaming* salah satunya pada aplikasi Mico Live. Mico Live merupakan aplikasi sosial media yang menyediakan layanan khusus *live streaming*. Aplikasi ini dikembangkan oleh *Mico World* dengan warna latar berwarna ungu. Mico Live diluncurkan pada bulan februari 2015 di Thailand dan masuk ke Indonesia pada tahun 2016.¹ Pada awalnya aplikasi Mico Live tidak banyak yang mengakses. Namun pada tahun 2022 aplikasi ini menjadi banyak yang mengakses karena melakukan perekrutan *host live streaming* secara besar-besaran pada saat itu. Aplikasi ini diakses oleh orang dari berbagai negara namun yang paling banyak dan mendominasi dari negara Indonesia. Bahkan di *Playstore* sudah mencapai lima puluh juta unduhan. Pada aplikasi Mico Live terdapat fitur live namun hanya pengguna yang mendaftar sebagai calon *streamer* melalui agensi yang dapat mengaksesnya. Agensi merupakan pihak penghubung antara *streamer* dan pihak aplikasi. Salah satu agensi di Mico Live yaitu MSI management. MSI management merupakan salah satu agensi di aplikasi Mico live yang memiliki jumlah host terbanyak dan sudah lama menjadi agen penghubung antara pihak aplikasi dan pihak *streamer*. Agensi MSI management juga meraih gelar top 1 super agensi di aplikasi Mico Live hal ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.

¹ Mico, Dikutip dari <https://micous.com/about/en>, diakses pada 22 oktober 2022.

Gambar 1

Gelar Agensi MSI Management



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Pemilihan *streamer* tidak dilakukan secara sembarangan dan harus melewati tahap seleksi yang di nilai dari bakat, profil dan juga pengalaman *live streaming* di aplikasi sebelumnya. Jadi *streamer* merupakan seseorang yang melakukan *live streaming* dalam fitur live tersebut yang telah lolos tahap seleksi.

Selain fitur live, aplikasi Mico Live juga meluncurkan sistem *virtual gift*. *Virtual gift* terdapat beberapa macam bentuk dimulai dari mawar, permen, *unicorn* dan lain sebagainya yang masing-masing memiliki nilai koin yang berbeda. *Streamer* berkesempatan mendapatkan *virtual gift* tersebut dari para penonton yang telah melakukan *top up* koin.

Virtual gift tersebut nantinya dapat dijadikan uang jika telah mencapai besaran target koin yang telah ditentukan oleh agensi. Jadi sebisa mungkin para *streamer* membuat acara *live streaming* tersebut semenarik mungkin agar banyak yang menonton dan memberikan *virtual gift*. *Streamer* dapat menunjukkan bakat mereka seperti menyanyi, sulap dan bakat lainnya agar menarik penonton.

Para *streamer* harus mencapai target minimal memperoleh 10.000 diamond yang nantinya diuangkan oleh agensi sebesar *share gift* Rp. 250.000,- dan *basic salary* Rp. 500.000,-. Tidak hanya target diamond saja, para *streamer* juga harus memenuhi target durasi sebanyak 16 hari dengan total live solo 35 jam dan live game sebanyak 3 hari 5 jam.

Dilihat dalam praktik agensi MSI Management, para *streamer* akan mendapatkan upah setelah memenuhi target diamond dan target durasi yang telah ditentukan pihak agensi. Dari keterangan dari Monica selaku admin agensi MSI Management, mereka (pihak agensi) akan mendapatkan upah dari aplikasi jika host yang direkrut oleh pihak agensi mencapai target sebesar tiga puluh ribu diamond dalam kurun waktu yang ditentukan. Dari sini dapat diketahui bahwasanya *streamer* bukanlah karyawan dari agensi namun sebagai mitra dan bekerjasama untuk mencapai tujuan masing-masing. Sehingga pada penelitian ini peneliti menggunakan akad *syirkah* atau akad kerjasama.

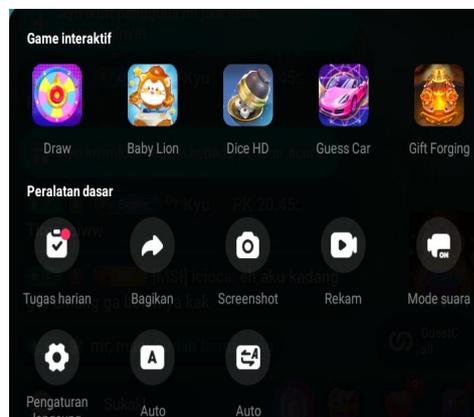
Diamond tersebut diperoleh dari penonton yang memberikan *virtual gift* kepada *streamer* atau biasa disebut dengan *spender*. *Spender* dalam dunia *live streaming* terdapat dua macam yaitu spender biasa dan spender tetap. *Spender* biasa adalah orang yang memberikan *virtual gift* secara *random* atau acak sedangkan spender tetap adalah orang yang memberikan *virtual gift* kepada satu orang *streamer* walaupun orang tersebut juga melihat acara *live streaming* host lain. Spender mendapatkan *virtual gift* melalui *top up* diamond yang ada di aplikasi Mico live. Pembelian tersebut dapat diakses melalui agensi atau pulsa. Pembayaran dapat dengan cara memakai Dana, M-banking, bayar di Alfamart/Indomart, bahkan hingga Shopeepay.

Dari penjelasan diatas dapat dipahami bahwa bekerja sebagai *streamer* tergolong pekerjaan yang mudah dengan hasil yang di dapat tergolong besar. Tidak jarang banyak yang berminat menjadi *streamer* apalagi pada era pandemi kemarin yang membuat orang memerlukan pekerjaan yang dapat dilakukan di rumah. Kebanyakan pekerjaan menjadi *streamer* ini digunakan sebagai pekerjaan sampingan untuk menambah penghasilan karena tergolong ringan dan waktu bekerja yang tergolong singkat serta *fleksibel*. Kebanyakan peminatnya adalah golongan muda, seperti mahasiswa, dengan alibi untuk menambah uang saku atau biaya kuliah. Ada juga dari golongan tua dengan alasan untuk menambah penghasilan. Jadi tidak jarang jika *live streaming* menjadi eksis apalagi di era pandemi kemarin dan krisis ekonomi yang membuat kita mencari

alternatif untuk menambah penghasilan, dan aplikasi Mico Live ini dapat menjadi salah satu alternatif penghasil uang dengan cara yang mudah. Namun dalam aplikasi Mico Live terdapat fitur game yang didalamnya mengandung unsur judi atau *maysir*.

Gambar 2

Permainan Dalam Aplikasi Mico Live



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Terdapat beberapa jenis permainan dari permainan *draw*, *dice HD*, *guess car*, dll. Dalam permainan tersebut termasuk dalam kategori judi. Sehingga dikhawatirkan pendapatan para streamer diperoleh dengan cara yang tidak sesuai dengan syariat islam. Walaupun aplikasi Mico Live ini bukan aplikasi Islami namun tidak sedikit dari kalangan muslim yang menggunakannya baik menjadi *streamer* maupun menjadi penonton. Oleh karena itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap bagaimana sistem pendapatan koin para *streamer* di aplikasi Mico live dan sistem monetisasi di aplikasi Mico live perspektif akad *syirkah*. Berdasarkan uraian

diatas maka penulis mengangkat judul “**SISTEM MONETISASI LIVE STREAMING DI APLIKASI MICO LIVE DALAM PERSPEKTIF AKAD SYIRKAH (Studi Kasus pada Agensi MSI Management)**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah yang akan mejadi pembahasan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem monetisasi live streaming di aplikasi Mico live?
2. Bagaimana akad syirkah tentang monetisasi di aplikasi Mico live?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk memaparkan bagaimana sistem monetisasi live streaming di aplikasi Mico live?
2. Untuk memaparkan bagaimana akad syirkah tentang monetisasi di aplikasi Mico live.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini adalah:

1. Manfaat teoritis
 - a. Menjadi referensi untuk pengembangan yang akan dilakukan oleh peneliti lain yang kan meneliti mengenai masalah terkait, terkhusus mengenai masalah yang berkaitan dengan sistem monetisasi perspektif akad *syirkah*.
 - b. Memberikan sumbangan pemikiran terhadap perkembangan hukum ekonomi Syariah bagi masyarakat yang dapat dijadikan

sebagai pertimbangan dalam melakukan kegiatan ekonomi di masa kini.

2. Manfaat praktis

- a. Di harapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat agar dalam menjalankan kegiatan ekonominya sesuai dengan ketentuan syariat islam.
- b. Memberikan masukan kepada pihak aplikasi mengenai live streaming di aplikasi Mico live yang tidak mengandung unsur terlarang seperti perjudian dan tidak merugikan salah satu pihak.

E. Kerangka Teori

1. Akad Syirkah

a. Pengertian Akad Syirkah

Syirkah dari segi bahasa berarti *al-ikhtilath* yang memiliki arti campur atau percampuran. Maksud dari percampuran disini yaitu seseorang mencampurkan hartanya dengan harta milik orang lain sehingga tidak mungkin dibedakan. Sedangkan *syirkah* dari sudut pandang syariah memiliki arti yaitu sebuah transaksi dimana dua orang atau lebih bersepakat untuk melakukan suatu usaha dengan tujuan untuk memperoleh suatu keuntungan.² Menurut Imam Hanbali *Syirkah* merupakan persekutuan dalam kepemilikan dan pembelajaran. Menurut Imam Syafi'i *syirkah* yaitu hak tetap

² Deny Setiawan, "Kerjasama Syirkah dalam Ekonomi Islam", Jurnal Ekonomi, (Pekanbaru) Vol 21. Nomor 3, 2013 hlm. 2.

yang dimiliki dua orang atau lebih terhadap harta secara menyeluruh. Sedangkan menurut Imam Hanafi *syirkah* memiliki arti suatu akad yang dilakukan dua orang atau lebih terhadap modal dan keuntungan.³

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *syirkah* merupakan suatu perjanjian dimana dua orang atau lebih melakukan kesepakatan untuk berserikat dalam hal modal untuk memperoleh suatu keuntungan.

b. Dasar Hukum Syirkah

Syirkah hukumnya *ja'iz* atau mubah, berdasarkan al-Qur'an dan sunnah. Berikut dasar hukum syirkah:

1) Al-Qur'an

a) Q.S An-Nisa /4:12

فَهُمْ شُرَكَاءٌ فِي الثُّلُثِ ؕ

Artinya: "Maka mereka bersekutu dalam yang sepertiga itu."

b) Q.S Sad/ 38:24

قَالَ لَقَدْ ظَلَمَكَ بِسُؤَالِ نَعَجْتِكَ إِلَىٰ نَعَاجِهِ ؕ وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ
الْخُلَطَاءِ لَيَبْغِي بَعْضُهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا
الصَّالِحَاتِ وَقَلِيلٌ مَّا هُمْ ؕ وَظَنَّ دَاوُدُ أَنَّمَا فَتَنَّهٗ فَاسْتَغْفَرَ رَبَّهُ، وَحَرَّ
رَأْسَهُ وَأَنَابَ ۝

Artinya: "Daud berkata: "Sesungguhnya dia telah berbuat zalim kepadamu dengan meminta

³ Ramona, "Konsep Akad Syirkah Menurut Imam Syafi'i dan Imam Hanbali", *Skripsi tidak diterbitkan*, Prodi Perbankan Syariah IAIN Parepare, Parepare, 2022, hlm.17.

kambingmu itu untuk ditambahkan kepada kambingnya. Dan sesungguhnya kebanyakan dari orang-orang yang berserikat itu sebahagian mereka berbuat zalim kepada sebahagian yang lain, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh; dan amat sedikitlah mereka ini". Dan Daud mengetahui bahwa Kami mengujinya; maka ia meminta ampun kepada Tuhannya lalu menyungkur sujud dan bertaubat".⁴

2) Sunah

Syirkah hukumnya *jaiz* (mubah) dilihat dari taqirir (pengakuan) dari Nabi saw. Terhadap syirkah. Nabi bersabda sebagaimana dituturkan Abu Hurairah r.a yang artinya "Dari Abi Hurairah r.a. ia merafa'kannya kepada Nabi, beliau bersabda: sesungguhnya Allah berfirman: "Aku adalah pihak ketiga dari kedua orang yang bersekutu, selagi salah satu diantara keduanya tidak berkhianat kepada temannya. Apabila dia berkhianat kepada temannya, maka Aku keluar dari diantara keduanya."⁵ (HR. Abu Dawud)

Dalam hadist Nabi yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Umar juga disebutkan mengenai syirkah yang artinya ⁶ "Dari Ibnu Umar sesungguhnya Rasulullah saw. Pernah mempekerjakan penduduk Khaibar dengan upah

⁴ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an, 1971).

⁵ Abu Daud, "*Aunul Ma'bud Syarah Sunan Abu Daud*" terj. Anshari Taslim (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010).

⁶ Miti Yarmunida, "Eksistensi Syirkah Kontemporer," *ejournal.iainbengkulu*, (Bengkulu) 2014, hlm.4.

separuh dari hasil panen tanah yang digarap berupa buah atau tanaman.” (Muttafaq ‘alaih)

Hikmah dari diperbolehkannya *syirkah* ini adalah agar manusia saling membantu satu sama lain untuk dapat mengembangkan harta mereka yang jika dilakukan secara individu akan sulit dilakukan.

c. Rukun dan Syarat Syirkah

1) Rukun syirkah

Sebagai suatu perjanjian *syirkah* harus memenuhi rukun dan syarat agar perjanjian tersebut dianggap sah dan tentunya memiliki akibat hukum bagi orang yang melaksanakannya. Berikut rukun *syirkah* menurut ketentuan syariat islam: ⁷

- a) *Sighat (ijab dan qabul)* yaitu, seseorang yang membuat perjanjian *syirkah* harus membuat kesepakatan baik secara tertulis maupun lisan hal ini dilakukan agar terdapat kejelasan maksud antar pihak yang akan melaksanakan *syirkah*.
- b) Orang (pihak-pihak yang mengadakan syirkah) yaitu, orang yang melakukan *syirkah* harus memenuhi beberapa syarat yaitu, pihak yang akan menjalan

⁷Sri Handayani, "Praktik Syirkah dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah", *Skripsi tidak diterbitkan*, Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Palopo, Palopo, 2021, hlm. 18-19.

syirkah harus sudah *baligh* (dewasa), memiliki akal yang sehat dan atas kemaunya sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak manapun serta cakap secara hukum.

- c) Pokok pekerjaan (bidang usaha yang dijalankan) yaitu, setiap perserikatan harus memiliki kejelasan dalam tujuan dan kerangka kerja.

2) Syarat *Syirkah*

Adapun yang menjadi syarat *syirkah* yaitu :

- a) Dilaksanakan dengan modal. Dua orang atau lebih bekerjasama dengan syarat *baligh* dan berakal lalu menyerahkan modal dan menyampurkannya. Keuntungan dan kerugian diatur sesuai kesepakatan *syirkah*.
- b) Syarat akad, objek akadnya berupa *tasharruf* yaitu aktivitas pengelolaan harta dengan melakukan akad dan objek akad dapat diwakilkan agar keuntungan *syirkah* menjadi hal bersama.
- c) Syarat pengelolaan *syirkah*, sepenuhnya menjadi hak dan tanggungjawab pengelola. Pemodal tidak memiliki hak dan wewenang mengelola *syirkah* kecuali jika sudah ada kesepakatan sebelumnya.

d) Syarat modal *syirkah*, penambahan atau pengurangan boleh dilakukan namun akad *syirkah* harus diperbaharui.

d. Macam-Macam Syirkah

Syirkah secara garis besar terbagi atas dua jenis yaitu syirkah hak milik (*syirkah al-amlak*) dan syirkah transaksi (*syirkah al-uqud*).⁸

1) *Syirkah Amlak* (milik)

Syirkah amlak merupakan persekutuan antar dua orang atau lebih untuk memiliki harta bersama tanpa melalui akad *syirkah*. *Syirkah amlak* sendiri terbagi menjadi dua bentuk yaitu:

- a) *Syirkah ikhtiyariyah* yaitu syirkah yang terjadi karena perbuatan dan kehendak dari para pihak yang melakukan syirkah.
- b) *Syirkah ijbariyah* yaitu syirkah yang terjadi tanpa keinginan para pihak, contohnya seperti persekutuan ahli waris.

2) *Syirkah Uqud* (akad)

Syirkah uqud merupakan persekutuan antara dua orang atau lebih yang melakukan perserikatan dalam hal modal dan keuntungan. *Syirkah uqud* terbagi menjadi 6 bentuk yaitu:

- a) *Syirkah Al-amwal*, yaitu perserikatan antara dua pihak pemodal atau lebih dalam suatu usaha dengan cara mengumpulkan

⁸ Udin Sariipudin, "Syirkah dan Aplikasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah", *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, (Bandung) Vol.4 Nomor 1, 2016, hlm. 69-70.

modal secara bersama dan membagi keuntungan serta menanggung resiko kerugian berdasarkan kesepakatan bersama.

- b) *Syirkah Al-A'mal* atau *syirkah abdan*, yaitu perserikatan antara dua pihak pekerja atau lebih dimana jika menghasilkan keuntungan maka akan dibagi sesuai kesepakatan bersama.
- c) *Syirkah Al-Wujuh*, yaitu perserikatan antara dua orang pengusaha atau lebih untuk melakukan kerjasama dimana para pihak tidak menyertakan modal. Mereka menjalankan usaha berdasarkan kepercayaan pihak ketiga.
- d) *Syirkah Al-Inan*, yaitu perserikatan dimana posisi dan komposisi para pihak yang berserikat tidak sama baik dalam hal modal, pekerjaan serta dalam hal keuntungan dan kerugian.
- e) *Syirkah Al-Mufawadhah*, yaitu perserikatan dimana posisi dan komposisi para pihak yang berserikat adalah sama dalam hal modal, pekerjaan serta dalam hal untung ruginya.
- f) *Syirkah Al-Mudharabah*, yaitu perserikatan anatar pihak pemilik modal dengan pihak yang ahli dalam berdagang. Pihak yang memiliki modal akan memberikan modalnya dan pekerjaan akan dilakukan oleh pihak lain. Keuntungan dibagi berdasarkan kesepakatan bersama sedangkan kerugian akan ditanggung oleh pihak pemodal.

2. Maysir

a. Pengertian Maysir

Maysir memiliki arti sesuatu yang mengandung unsur judi. Kata *maysir* dalam bahasa arab memiliki arti secara harfiah yaitu memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa bekerja keras. Secara istilah, *maysir* merupakan setiap *muamalah* yang orang masuk kedalamnya dan dia mungkin rugi dan mungkin untung.⁹ Maysir juga dapat didefinisikan sebagai transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan.

b. Unsur Maysir

Agar dapat dikategorikan sebagai *maysir* atau judi harus memenuhi unsur sebagai berikut:¹⁰

- 1) Adanya taruhan harta/ materi yang berasal dari pihak yang berjudi.
- 2) Adanya suatu permainan yang digunakan sebagai media untuk menentukan pihak mana yang menang dan kalah.

⁹ H. Syaikh, dkk., "*Fikih Muamalah Memahami Konsep Dialektika Kontemporer*" (Yogyakarta: K-Media, 2020), hlm.108

¹⁰ Tuah Itona, "Praktik Gharar dan Maysir Era Modern", *Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah*, (Yogyakarta) Vol 14 Nomor 2, 2022, hlm.169.

- 3) Pihak yang menang akan mengambil seluruh atau sebagian harta yang menjadi taruhan sedangkan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.

c. Dasar Hukum Maysir

Allah SWT. dan Rasulullah SAW. telah melarang segala bentuk perjudian hal tersebut telah dijelaskan dalam al-Qur'an yang terdapat pada surat Al-Maidah ayat 90-91 yaitu sebagai berikut:¹¹

- Q.S Al-Maidah 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْلَامُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ
الشَّيْطَانِ فَأَجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan”.

- Q.S Al-Maidah 91

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ
وَيَصُدَّكُمْ عَن ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۖ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: "Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan pekerjaan itu)".

Dari as-Sunah, Nabi Muhammad saw. bersabda yang artinya "Barang siapa yang menyatakan kepada saudaranya, 'mari aku bertaruh denganmu' maka hendaklah dia

¹¹ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta; Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an, 1971).

bersedekah"¹² (HR. Bukhari- Muslim). Dari hadits ini dapat kita pahami bahwa ajakan taruhan tadi menjadi penyebab membayar kafarat dengan bersedekah, ini menunjukkan bahwa pertaruhan itu hukumnya haram dan tidak boleh dilakukan.

d. Jenis-Jenis Maysir

Maysir dapat dikelompokkan kedalam 4 kategori yaitu: ¹³

- 1) Undian yaitu dapat berupa lotre, togel, porkas dan sebagainya dimana mereka memiliki nomor tertentu dan akan diundi jika menang akan mendapatkan sesuatu.
- 2) Taruhan judi ini berkaitan dengan analisa dari si penjudi seperti menebak akan suatu kejadian. Contohnya sambung ayam, sepak bola, pertarungan dan lain-lain.
- 3) Judi antar sesama penjudi. Contohnya seperti domino, poker, dadu dan lain-lain.
- 4) Judi antar manusia dan mesin, misalnya seperti main jackpot, ding dong dan permainan di komputer lainnya.

F. Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka merupakan ringkasan penelitian-penelitian sebelumnya tentang topik tertentu. Tinjauan pudtsks ini bertujuan untuk

¹² Al-Bukhari, Sahih al-Bukhari, "*Al-Jamik Musnad Al-Mukhtashor min Umuri Rasulillah wa Sunanihi wa Ayyamihi*". terj. Bidang Studi: Hadits/As-Sunnah.

¹³ Tuah Itona, "Praktik Gharar dan Maysir...", hlm.171

mendapatkan gambaran, mencari data dan juga membandingkan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan apa yang sedang diteliti penulis. Khususnya mengenai tinjauan hukum ekonomi Syariah terhadap *live streaming* aplikasi Mico Live. Agar terhindar dari kesamaan penelitian terdahulu penulis mencantumkan beberapa skripsi yang permasalahannya terkait dengan judul yang penulis angkat. Setelah menelusuri penulis menemukan substansi yang permasalahannya hampir sama dengan permasalahan yang penulis teliti yaitu sebagai berikut:

Pertama, skripsi yang berjudul “Transaksi *E-Commerce* Melalui Program Aplikasi Bigo Live Perspektif Akad Tijarah”, yang dikaji oleh Denni Widjaksono Pribadi, Jurusan Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Maulana Malik Ibrahim, Malang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk transaksi e-commerce melalui program aplikasi bigo live dan menjelaskan tinjauan akad tijarah dalam transaksi tersebut. Penelitian ini bersikan mengenai mekanisme penggunaan aplikasi bigo live seta mekanisme transaksi *e-commerce* pada aplikasi bigo live dan juga berisikan tentang akad tijarah dalam transaksi tersebut yang dirasa bertentangan dengan konsep ijarah dimana kedua pihak yang melakukan perjanjian tidak tahu mengenai konsep dalam ijarah dalam hal ini disalah satu pihak tidak memenuhi hak dan kewajibanya.¹⁴

¹⁴ Debbi Widjaksono, “Transaksi E-Commerce Melalui Program Aplikasi Bigo Live Perspektif Akad Tijarah”, *Skripsi tidak diterbitkan*, Prodi Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017.

Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi *live streaming* untuk diteliti. Perbedaannya terletak pada aplikasi yang diteliti serta topik pembahasan yang berbeda yaitu penelitian Denni menekankan pada transaksi *e-commerce* pada aplikasi bigo live perspektif akad tijarah sedangkan penelitian ini menekankan pada pendapatan diamondd pada permainan di aplikasi Mico live serta akad syirkah streamer perspektif hukum ekonomi Syariah.

Kedua, skripsi yang berjudul “Hukum Islam Tentang Penggunaan Aplikasi Bigo Live Pada Media Sosial”, yang dikaji oleh Devitanniah Sari, Jurusan Mu’amalah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung, Lampung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan aplikasi bigo live pada media social agar dapat mengetahui pandangan hukum islam mengenai aplikasi bigo live sendiri. Pada penelitian ini berisikan mengenai mekanisme penggunaan aplikasi bigo live dan pandangan hukum islam mengenai penggunaan tersebut. Dalam penelitian Devitanniah ini menyebutkan bahwa dalam aplikasi bigo live cenderung kearah maksiat karena terdapat unsur pornografi di dalamnya sehingga hal ini dilarang dan diharamkan.¹⁵

Persamaan penelitian Devitanniah dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas mengenai aplikasi *live streaming* dan pandangan hukum islamnya. Perbedaannya terletak pada aplikasi dan permasalahan

¹⁵ Devi Tanniah, “Hokum Islam Tentang Penggunaan Aplikasi Bigo Live Pada Media Social”, *Skripsi tidak diterbitkan*, Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, 2020.

yang dibahas. Penelitian Devitanniah cenderung membahas ke penggunaan aplikasi bigo menurut hukum islam sedangkan penelitian ini membahas tentang mekanisme, permainan, dan pengupahan dalam aplikasi Mico live.

Ketiga, skripsi yang berjudul “Penerapan Akad Syirkah Dalam Praktik Youtube Partner Menurut Empat Mazhab Fikih”, yang di kaji oleh Salman Al-Farisi. Penelitian ini membahas mengenai akad yang terdapat dalam aplikasi Youtube yaitu akad *syirkah* yang dikatakan dalam penelitian tersebut diperbolehkan dalam islam karena sesuai dengan rukun dan syaratnya. *Syirkah* yang digunakan dalam hal ini adalah *syirkah abdan*.¹⁶

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah sama-sama menggunakan aplikasi live streaming untuk diteliti dan membahas mengenai akad syirkah. Perbedaannya adalah penelitian jurnal memfokuskan pada cara menghasilkan uang dengan cara mengundang teman, chek in, dan menonton video sedangkan penelitian ini membahas tentang pendapatan diamondd dalam game di aplikasi Mico live dan pengupahanya.

Keempat, skripsi yang berjudul “Hukum Penggunaan Aplikasi Tiktok Menurut Fatwa DSN:75/DSN MUI/VII/2009 Tentang Pedoman Penjualan Langsung Berjenjang Syariah”, yang di kaji oleh Risna

¹⁶ Salman Al-Farisi, “Penerapan Akad Syirkah Dlam Praktik Youtube Partner Menurut Empat Mahzab Fikih”, *Skripsi tidak diterbitkan*. Studi Perbandingan Mahzab, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Syarif Hidayatullah. 2022.

Hidayani, Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Sumatera Utara. Pada penelitian tersebut membahas mengenai akad dan mekanisme aplikasi tiktok dengan hasil bahwa dalam misi mengundang teman dalam aplikasi tiktok belum sesuai dengan fatwa DSN-MUI Nomor 75/DSN-MUI/ VII/ 2009, karena dalam fatwa tersebut menjelaskan bahwa tidak boleh ada komisi atau bonus yang secara pasif yang diperoleh secara regular tanpa melakukan usaha. Dan pada live streaming tidak dijelaskan mengenai kejelasan upahnya hal tersebut tidak diperbolehkan karena tidak ada kejelasan dalam pemberian upah.¹⁷

Persamaannya adalah sama -sama menggunakan aplikasi untuk bahan penelitian dan sama-sama membahas monetisasi di sebuah aplikasi . Perbedaanya terletak pada penelitian Risna membahas tentang bonus dalam mengundang teman dalam perspektif fatwa DSN; 75/DSN-MUI/VII/2009. Sedangkan penelitian ini tentang game dalam aplikasi Mico live dan pengupahanya.

Kelima, Skripsi yang berjudul “Analisis Hukum Islam Terhadap Kerja Sama Facebook Fanpage TV 9 Nusantara” yang dikaji oleh Najih Sa’dullah, dalam penelitian ini membahas mengenai akad syirkah yang

¹⁷ Risna Hidayani, “Hukum Penggunaan Aplikasi Tiktok Menurut Fatwa DSN:75/DSN MUI/VII/2009 Tentang Pedoman Penjualan Langsung Berjenjang Syariah”, *Skripsi tidak diterbitkan*, Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sumatera Utara. 2021.

terdapat dalam aplikasi Facebook dengan pemilik akun Facebook Fanpage TV9 Nusantara yang termasuk dalam syirkah abdan .¹⁸

Persamaanya adalah sama-sama mengkaji mengenai akad syirkah. Perbedaanya adalah penelitian Najih mengkaji mengenai akad syirkah dalam Aplikasi Facebook, sedangkan penelitian ini mengkaji akad syirkah dalam aplikasi Mico live.

G. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data yang rasional, empiris dan sistematis yang digunakan untuk tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁹

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan oleh penulis adalah jenis penelitian lapangan (*field research*) yaitu penelitian langsung yang dilakukan dilapangan. Penelitian lapangan dilakukan untuk menggambarkan serta memaparkan suatu keadaan yang terjadi dengan sebenar-benarnya sesuai realita, maka penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif. Menurut Denzin & Lincoln (1994) sebagaimana dikutip Albi Anggito & Johan S menyatakan bahwa penelitian kualitatif merupakan penelitian yang menggunakan latar alamiah

¹⁸ Najih Sa'dullah, "Analisis Hukum Islam Terhadap Kerja Sama Facebook Fanpage TV 9 Nusantara", *Skripsi tidak diterbitkan*, Hukum Perdata Islam, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sunan Ampel. 2022.

¹⁹ Muhammad Ramdhan, "*Metode Penelitian*", (Surabaya: Cipta Media Nusantara, 2021)

dengan tujuan menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada.²⁰ Teknik pengumpulan data pada penelitian kualitatif ini menggunakan cara seperti wawancara, kutipan, dan dokumentasi. Data yang telah terkumpul tersebut dianalisis terlebih dahulu sebelum memperoleh suatu kesimpulan. Tidak hanya itu kita dapat memanfaatkan sumber atau literatur kepustakaan yang tersedia seperti buku, jurnal, laporan, dan lain sebagainya. Sehingga penelitian ini termasuk penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Dalam penelitian ini peneliti akan langsung melakukan wawancara kepada pengguna aplikasi Mico Live dan juga pihak agensi MSI management. Wawancara dan dokumentasi ini dilakukan untuk memaparkan bagaimana sistem monetisasi pada aplikasi Mico Live sesuai dengan keadaan yang sebenarnya.

2. Sumber Data

Sumber data merupakan asal semua data yang digunakan dalam penelitian. empiris/ lapangan. Sumber data yang digunakan dalam penelitian lapangan ada dua jenis yaitu:

a. Data Primer

²⁰ Albi Anggito & Johan Setiawan, "*Metode Penelitian Kualitatif*", (Sukabumi, CV Jejak, 2018) hal. 7

Data primer merupakan data yang dikumpulkan atau diperoleh penulis secara langsung dari sumber datanya.²¹ Untuk mendapatkan data primer penulis harus mengumpulkan secara langsung dengan cara wawancara kepada informan, observasi dan dokumentasi. Adapun yang menjadi sumber data primer dari penelitian ini adalah pengguna aplikasi yang memainkan game dalam aplikasi Mico live, *streamer* dan agensi MSI Management.

b. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data tambahan yang diperoleh maupun yang dikumpulkan oleh penulis dari berbagai sumber yang telah ada sebelumnya.²² Data ini dapat berupa buku, jurnal, dokumen-dokumen resmi, dan lain sebagainya. Data ini digunakan untuk melengkapi data primer. Data sekunder yang digunakan dalam penelitian adalah semua literatur yang berkaitan dengan penelitian yang diteliti dan relevan dengan apa yang sedang diteliti.

3. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang penulis teliti yaitu di via chat dalam aplikasi Mico Live. Pengambilan tempat ini sudah sesuai dengan pengambilan data yang akan dilakukan penulis dengan tujuan untuk mengkaji bagaimana sistem monetisasi di aplikasi Mico Live. Waktu penelitian dilaksanakan pada

²¹ Sandu Siyoto, "Dasar Metodologi Penelitian", (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015). Hal. 68

²² Ibid., hal 69.

bulan Februari 2023 sampai dengan Agustus 2023. Dalam penelitian ini penulis melakukan wawancara melalui via chat dalam aplikasi dan melakukan observasi langsung terhadap aplikasi Mico Live.

4. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data menurut ridwan (2010:51) sebagaimana dikutip Chesley yaitu teknik atau cara yang dapat digunakan penulis untuk mengumpulkan data.²³ Metode pengumpulan data yang dilakukan penulis yaitu dengan wawancara dan dokumentasi. Berikut adalah metode yang digunakan penulis:

a. Teknik Wawancara

Wawancara yaitu pertanyaan yang diajukan secara verbal kepada orang yang sekiranya dapat memberi informasi atau penjelasan mengenai masalah terkait.²⁴ Dalam penelitian ini penulis sudah membuat konsep mengenai wawancara yang akan dilakukan. Walaupun wawancara akan berjalan efektif dan efisien jika dilakukan secara *face to face* namun hal ini sangat sulit jika dilakukan dalam penelitian ini. Karena narasumber berasal dari pengguna aplikasi, streamer dan pihak agensi yang tersebar di beberapa daerah dan letaknya jauh dari wilayah penulis. Maka wawancara dilakukan melalui via chat pada aplikasi Mico Live. Namun

²³ Chesley Tanujaya, "Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein", *Jurnal Manajemen dan Start Up Bisnis*, 2017. Vol. 2, No. 1.

²⁴ Mamik, "*Metode Kualitatif*", (Sidoarjo: Zifatama Publisher, 2015) hal. 109.

dengan begitu penulis akan melakukan wawancara yang terbaik untuk mendapatkan informasi yang akurat mengenai masalah terkait.

b. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data yang secara khusus mempunyai tujuan tertentu yaitu untuk membuktikan adanya suatu peristiwa.²⁵ Dokumentasi digunakan sebagai penunjang data primer atau data pendukung untuk membuktikan kevalidan data yang lain dalam sebuah penelitian. Pada penelitian ini penulis akan mengambil cuplikan gambar yang terdapat di aplikasi Mico Live untuk menjadi data penunjang penelitian.

5. Teknik analisis data

Teknik analisis data menurut Noeng Muhadjir sebagaimana dikutip Ahmad Rojali yaitu upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman tersebut, analisis dilanjutkan dengan berupaya mencari makna.²⁶ Dalam penelitian ini penulis menggunakan pendekatan empiris yaitu mengkaji suatu masalah dengan sifat yang sesuai dengan fakta dan keadaan. Penulis dalam penelitian ini menggunakan Teknik analisis deskriptif yaitu menjelaskan semua data yang ada mengenai pokok masalah.

²⁵ I Wayan Surendra, "*Metodologi Penelitian Kualitatif*", (Bandung: Nilacakra, 2018).
Cet. 1

²⁶ Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", *Jurnal Al Hadharah*, 2018. Vol 17, No. 33.
Hal. 84

Terdapat tiga tahap dalam menganalisis data kualitatif setelah mengumpulkan data yaitu sebagai berikut:²⁷

- a. Memadatkan data, yaitu proses memilih data mana yang akan digunakan, menyederhanakan atau meringkasnya, tahap ini juga biasa disebut dengan mereduksi data.
- b. Menampilkan data, data yang sudah dipadatkan tadi ditampilkan dalam suatu bentuk untuk membantu dalam mengambil kesimpulan nantinya.
- c. Menarik kesimpulan, merupakan proses menyimpulkan hasil penelitian dan juga memverifikasi bahwa kesimpulan telah didukung oleh data yang telah dikumpulkan dan dianalisis.

H. Sistematika penulisan

Sistematika penulisan digunakan untuk menjelaskan arah masalah yang dihadapi, sesuai dengan masalah yang dihadapi penulis membaginya menjadi lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, bab ini berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat hasil penelitian, kerangka teori, tinjauan pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan dan daftar pustaka.

²⁷ Samiaji Sarosa, “*Analisis Data Penelitian Kualitatif*”, (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021) hal. 3-4

BAB II Landasan Teori, pada bab ini memaparkan mengenai landasan teori mengenai masalah yang diteliti, baik dari buku, jurnal ataupun literasi lainnya yang nantinya dapat menjadi dasar analisis. Variable pembahasan dalam penelitian ini yaitu, akad syirkah dan maysir.

BAB III Gambaran Umum, pada bab ini membahas dan menyajikan data mengenai detail aplikasi Mico Live, bagaimana mekanisme pelaksanaan live streaming dan permainan pada aplikasi Mico live.

BAB IV Analisis, berisikan inti atau pokok masalah yang didalamnya menyangkut mengenai perspektif akad syirkah terhadap monetisasi pada aplikasi Mico live.

BAB V Penutup, pada bagian ini berisikan kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan dan memberikan saran yang berkaitan dengan masalah terkait dengan tujuan untuk memperoleh solusi dari permasalahan yang dibahas serta daftar pustaka.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Akad Syirkah

1. Pengertian Akad Syirkah

Syirkah dari segi bahasa berarti *al-ikhtilath* yang memiliki arti campur atau percampuran. Maksud dari percampuran disini yaitu seseorang mencampurkan hartanya dengan harta milik orang lain sehingga tidak mungkin dibedakan. Sedangkan *syirkah* dari sudut pandang syariah memiliki arti yaitu sebuah transaksi dimana dua orang atau lebih bersepakat untuk melakukan suatu usaha dengan tujuan untuk memperoleh suatu keuntungan.¹ Menurut Imam Hanbali *Syirkah* merupakan persekutuan dalam kepemilikan dan pembelajaran. Menurut Imam Syafi'i *Syirkah* yaitu hak tetap yang dimiliki dua orang atau lebih terhadap harta secara menyeluruh. Sedangkan menurut Imam Hanafi *Syirkah* memiliki arti suatu akad yang dilakukan dua orang atau lebih terhadap modal dan keuntungan.²

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *syirkah* merupakan suatu perjanjian dimana dua orang atau lebih melakukan kesepakatan untuk berserikat dalam hal modal untuk memperoleh suatu keuntungan.

¹ Deny Setiawan, *Kerjasama Syirkah dalam...*, hlm. 2.

² Ramona, *Konsep Akad Syirkah Menurut...*, hlm.17.

2. Dasar Hukum Syirkah

Syirkah hukumnya ja'iz atau mubah, berdasarkan al-Qur'an dan sunnah. Berikut dasar hukum syirkah: ³

a. Al-Qur'an

1) Q.S An-Nisa /4:12

فَهُمْ شُرَكَاءٌ فِي الثُّلُثِ ۝

Artinya: "maka mereka bersekutu dalam yang sepertiga itu".

2) Q.S Sad/ 38:24

قَالَ لَقَدْ ظَلَمَكَ بِسُؤَالِ نَعَجْتِكَ إِلَىٰ نَعَاجِهِ ۝ وَإِنَّ كَثِيرًا مِّنَ
الْمُخَلَّطَاءِ لَيَبْغِي بَعْضُهُمْ عَلَىٰ بَعْضٍ إِلَّا الَّذِينَ ءَامَنُوا وَعَمِلُوا
الصَّالِحَاتِ وَقَلِيلٌ مَّا هُمْ ۝ وَظَنَّ دَاوُدُ أَنَّمَا فَتَنَّهٗ فَأَسْتَغْفَرَ رَبَّهُ ۝ وَحَرَّ
رَأْسًا وَأَنَابَ ۝

Artinya: "Daud berkata: "Sesungguhnya dia telah berbuat zalim kepadamu dengan meminta kambingmu itu untuk ditambahkan kepada kambingnya. Dan sesungguhnya kebanyakan dari orang-orang yang berserikat itu sebahagian mereka berbuat zalim kepada sebahagian yang lain, kecuali orang-orang yang beriman dan mengerjakan amal yang saleh; dan amat sedikitlah mereka ini". Dan Daud mengetahui bahwa Kami mengujinya; maka ia meminta ampun kepada Tuhannya lalu menyungkur sujud dan bertaubat".

b. Sunnah

Syirkah hukumnya jaiz (mubah) dilihat dari taqrir (pengakuan) dari Nabi saw. Terhadap syirkah. Nabi bersabda sebagaimana dituturkan Abu Hurairah r.a yang artinya "Dari Abu Hurairah r.a. ia merafa'kannya kepada Nabi, beliau bersabda:

³ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara penerjemah Tafsir Al-Qur'an, 1971).

sesungguhnya Allah berfirman: “Aku adalah pihak ketiga dari kedua orang yang bersekutu, selagi salah satu diantara keduanya tidak berkhianat kepada temannya. Apabila dia berkhianat kepada temannya, maka Aku keluar dari diantara keduanya.”⁴ (HR. Abu Dawud)

Dalam hadist Nabi yang diriwayatkan oleh Abdullah bin Umar juga disebutkan mengenai syirkah yang artinya ⁵ "Dari Ibnu Umar sesungguhnya Rasulullah saw. Pernah mempekerjakan penduduk Khaibar dengan upah separuh dari hasil panen tanah yang digarap berupa buah atau tanaman." (Muttafaq ‘alaih).

Hikmah dari diperbolehkannya syirkah ini adalah agar manusia saling membantu satu sama lain untuk dapat mengembangkan harta mereka yang jika dilakukan secara individu akan sulit dilakukan.

c. Al-Ijma’

Ulama fiqh sepakat bahwa Syirkah hukumnya boleh selama sesuai dengan syariat dan rukun Syirkah.⁶

⁴ Abu Daud, “Aunul Ma’bud Syarah Sunan Abu Daud” terjemahan (Jakarta: Pustaka Azzam,2010).

⁵ Miti Yarmunida, "Eksistensi Syirkah Kontemporer", *ejournal.iainbengkulu*, (Bengkulu) 2014, hlm.4.

⁶ Masjupri, M.Hum, “*Fiqh Muamalah Keuangan Syariah*” (Surakarta: Fakultas Syariah, 2019)

3. Rukun dan Syarat Syirkah

a. Rukun syirkah

Sebagai suatu perjanjian syirkah harus memenuhi rukun dan syarat agar perjanjian tersebut dianggap sah dan tentunya memiliki akibat hukum bagi orang yang melaksanakannya. Berikut rukun syirkah menurut ketentuan syariat islam: ⁷

- 1) Sighat (ijab dan qabul) yaitu, seseorang yang membuat perjanjian syirkah harus membuat kesepakatan baik secara tertulis maupun lisan hal ini dilakukan agar terdapat kejelasan maksud antar pihak yang akan melaksanakan syirkah.
- 2) Orang (pihak-pihak yang mengadakan syirkah) yaitu, orang yang melakukan syirkah harus memenuhi beberapa syarat yaitu, pihak yang akan menjalankan syirkah harus sudah baligh (dewasa), memiliki akal yang sehat dan atas kemaunya sendiri tanpa adanya paksaan dari pihak manapun serta cakap secara hukum.
- 3) Pokok pekerjaan (bidang usaha yang dijalankan) yaitu, setiap perserikatan harus memiliki kejelasan dalam tujuan dan kerangka kerja.

b. Syarat Syirkah

Adapun yang menjadi syarat syirkah yaitu :

⁷Sri Handayani, "Praktik Syirkah dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah", *Skripsi tidak diterbitkan*, Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Palopo, Palopo, 2021, hlm. 18-19.

- 1) Dilaksanakan dengan modal. Dua orang atau lebih bekerjasama dengan syarat baligh dan berakal lalu menyerahkan modal dan menyampurkan harta mereka. Keuntungan dan kerugian diatur sesuai kesepakatan syirkah.
- 2) Syarat akad, objek akadnya berupa tasharruf yaitu aktivitas pengelolaan harta dengan melakukan akad dan objek akad dapat diwakilkan agar keuntungan syirkah menjadi hal bersama.
- 3) Syarat pengelolaan syirkah, sepenuhnya menjadi hak dan tanggungjawab pengelola. Pemodal tidak memiliki hak dan wewenang mengelola syirkah kecuali jika sudah ada kesepakatan sebelumnya.
- 4) Syarat modal syirkah, penambahan atau pengurangan boleh dilakukan namun akad syirkah harus diperbaharui.

4. Macam-Macam Syirkah

Syirkah secara garis besar terbagi atas dua jenis yaitu syirkah hak milik (syirkah al-amlak) dan syirkah transaksi (syirkah al-uqud).⁸

a. Syirkah Amlak (milik)

Syirkah amlak merupakan persekutuan antar dua orang atau lebih untuk memiliki harta bersama tanpa melalui akad syirkah. Syirkah amlak sendiri terbagi menjadi dua bentuk yaitu:

⁸ Udin Sariipudin, "Syirkah dan Aplikasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah", *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, (Bandung) Vol.4 Nomor 1, 2016, hlm. 69-70.

- 1) Syirkah ikhtiyariyah yaitu syirkah yang terjadi karena perbuatan dan kehendak dari para pihak yang melakukan syirkah.
- 2) Syirkah ijbariyah yaitu syirkah yang terjadi tanpa keinginan para pihak, contohnya seperti persekutuan ahli waris.

b. Syirkah Uqud (akad)

Syirkah uqud merupakan persekutuan antara dua orang atau lebih yang melakukan perserikatan dalam hal modal dan keuntungan. Syirkah uqud terbagi menjadi 6 bentuk yaitu:

- 1) Syirkah Al-amwal, yaitu perserikatan antara dua pihak pemodal atau lebih dalam suatu usaha dengan cara mengumpulkan modal secara bersama dan membagi keuntungan serta menanggung resiko kerugian berdasarkan kesepakatan bersama.
- 2) Syirkah abdan, yaitu perserikatan antara dua pihak pekerja atau lebih dimana jika menghasilkan keuntungan maka akan dibagi sesuai kesepakatan bersama. Definisi tersebut dapat dipahami bahwa Kerjasama antara dua orang atau lebih untuk melakukan suatu pekerjaan dan nanti hasilnya akan dibagi sesuai kesepakatan. Pada intinya syirkah abdan ini tidak menggunakan modal selain hanya bermodalkan

kemampuan yang ada pada para pihak baik tenaga maupun pikiran.⁹

- 3) Syirkah Al-Wujuh, yaitu perserikatan antara dua orang pengusaha atau lebih untuk melakukan kerjasama dimana para pihak tidak menyertakan modal. Mereka menjalankan usaha berdasarkan kepercayaan pihak ketiga.
- 4) Syirkah Al-Inan, yaitu perserikatan dimana posisi dan komposisi para pihak yang berserikat tidak sama baik dalam hal modal, pekerjaan serta dalam hal keuntungan dan kerugian. Syirkah inan pada dasarnya merupakan Kerjasama dalam bentuk penyertaan modal.
- 5) Syirkah Al-Mufawadhah, yaitu perserikatan dimana posisi dan komposisi para pihak yang berserikat adalah sama dalam hal modal, pekerjaan serta dalam hal untung ruginya.
- 6) Syirkah Al-Mudharabah, yaitu perserikatan anatar pihak pemilik modal dengan pihak yang ahli dalam berdagang. Pihak yang memiliki modal akan memberikan modalnya dan pekerjaan akan dilakukan oleh pihak lain. Keuntungan dibagi berdasarkan kesepakatan bersama sedangkan kerugian akan ditanggung oleh pihak pemodal.

⁹ Imron Rosyadi, "Akad Nominaat Syariah" (Jakarta: KENCANA, 2022) Cet. 2, Hal. 77.

5. Mengakhiri Syirkah

Syirkah akan berakhir apabila terjadi hal-hal berikut:¹⁰

- a. Salah satu pihak membatalkannya meskipun tanpa persetujuan dari pihak yang lain hal ini terjadi karena syirkah merupakan akad atas dasar rela sama rela yang tidak ada kemestian untuk dilaksanakan jika pihak lain tidak menginginkannya lagi. Hal ini menunjukkan dicabutnya kerelaan syirkah oleh satu pihak.
- b. Salah satu pihak yang bersyirkah kehilangan kecakapannya (keahlian mengelola harta), baik karena kehilangan akalunya (gila) maupun alasan yang lainnya.
- c. Salah satu pihak meninggal dunia, akan tetapi jika syirkah dilaksanakan oleh lebih dari dua orang maka yang batal hanyalah orang yang meninggal saja. Apabila ada ahli waris dari yang meninggal menghendaki untuk bersyirkah maka akan dilakukan perjanjian baru bagi ahli waris yang bersangkutan.
- d. Salah satu pihak yang bersyirkah ditempatkan di bawah pengampuan.
- e. Salah satu pihak yang bersyirkah mengalami kebangkrutan yang berakibat tidak berkuasa lagi atas harta yang menjadi saham syirkah.
- f. Modal para anggota lenyap sebelum digunakan atas nama syirkah.

Bila harta tersebut lenyap sebelum terjadi percampuran harta maka

¹⁰ Hendi Suhendi, “*Fiqh Muamalah*” (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), Ed. 1, Cet. 10. Hal.

resiko akan ditanggung oleh masing-masing pemilik harta. Namun jika harta tersebut lenyap setelah terjadi percampuran harta maka resiko ditanggung Bersama.

B. Maysir

1. Pengertian Maysir

Maysir memiliki arti sesuatu yang mengandung unsur judi. Kata maysir dalam bahasa arab memiliki arti secara harfiah yaitu memperoleh sesuatu dengan sangat mudah tanpa bekerja keras. Secara istilah, Maysir merupakan setiap muamalah yang orang masuk kedalamnya dan dia mungkin rugi dan mungkin untung.¹¹ Maysir juga dapat didefinisikan sebagai transaksi yang digantungkan pada suatu keadaan yang tidak pasti dan bersifat untung-untungan. Maysir atau qimar juga dapat diartikan sebagai suatu bentuk permainan yang dipersyaratkan, jika seseorang menang dalam permainan tersebut maka ia akan mendapat keuntungan dari pemain yang kalah dan yang kalah ia akan mengalami kerugian. Dalam artian lain maysir sering disebut dengan “*Impermissible of change*”.¹²

Menurut Yusuf Qardhawi dalam kitab “*Al-Halal Wal-Haram Fil-Islam*”, sebagaimana dikutip oleh N Kusmiati, bahwa maysir merupakan setiap permainan yang mengandung taruhan.

¹¹ H. Syaikh, dkk., *Fikih Muamalah Memahami...*, hlm.108

¹² Intan Novita Sari, “Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam”, *Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah*, (Situbondo) Vol 2 Nomor 2, 2022, hlm.23.

Menurut Hasbi ash-Shiddieqy, sebagaimana dikutip oleh N Kusmiati, bahwa maysir merupakan segala bentuk permainan yang ada wujud kalah menangnya. Pihak yang kalah akan memberikan sesuatu yang telah disepakati sebagai taruhan kepada pihak yang menang.¹³

Berdasarkan definisi mengenai maysir diatas maka penulis menyimpulkan bahwa maysir merupakan segala bentuk permainan yang di dalam permainan tersebut terdapat taruhan dan adanya praktek untung-untungan sehingga ada pihak yang mengalami kerugian dan mengalami keuntungan.

2. Unsur Maysir

Agar dapat dikategorikan sebagai maysir atau judi harus memenuhi unsur sebagai berikut:¹⁴

- a. Adanya taruhan harta/ materi yang berasal dari pihak yang berjudi. Akibat adanya taruhan maka aka nada pihak yang diuntungkan dan dirugikan. Unsur ini adalah unsur yang paling utama yang menjadi titik ukur dimana sebuah permainan tersebut termasuk kategori maysir atau bukan.

¹³ N Kusmiati, "Judi (Maysir)", *Tesis, tidak diterbitkan*, IAIN Kediri, Kediri, 2019, hlm.

¹⁴ Tuah Itona, *Praktik Gharar dan...*, hlm.169.

- b. Adanya suatu permainan yang digunakan sebagai media untuk menentukan pihak mana yang menang dan kalah. Didalam permainan tersebut sangat bergantung pada unsur spekulatif/ untung-untungan.
 - c. Pihak yang menang akan mengambil seluruh atau sebagian harta yang menjadi taruhan sedangkan pihak yang kalah akan kehilangan hartanya.
3. Dasar Hukum Dilarangnya Maysir

Allah swt. dan Rasulullah saw. telah melarang segala bentuk perjudian hal tersebut telah dijelaskan dalam al-Qur'an yang terdapat pada surat Al-Maidah ayat 90-91 yaitu sebagai berikut:

- a. Q.S Al-Maidah 90

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا إِنَّمَا الْخَمْرُ وَالْمَيْسِرُ وَالْأَنْصَابُ وَالْأَزْمَجُ رِجْسٌ مِّنْ عَمَلِ الشَّيْطَانِ
فَاجْتَنِبُوهُ لَعَلَّكُمْ تُفْلِحُونَ

Artinya : "Hai orang-orang yang beriman, sesungguhnya (meminum) khamar, berjudi, (berkorban untuk) berhala, mengundi nasib dengan panah, adalah termasuk perbuatan syaitan. Maka jauhilah perbuatan-perbuatan itu agar kamu mendapat keberuntungan."

- b. Q.S Al-Maidah 91

إِنَّمَا يُرِيدُ الشَّيْطَانُ أَنْ يُوقِعَ بَيْنَكُمُ الْعَدَاةَ وَالْبَغْضَاءَ فِي الْخَمْرِ وَالْمَيْسِرِ وَيَصُدَّكُمْ عَنْ
ذِكْرِ اللَّهِ وَعَنِ الصَّلَاةِ ۗ فَهَلْ أَنتُمْ مُنْتَهُونَ

Artinya: "Sesungguhnya syaitan itu bermaksud hendak menimbulkan permusuhan dan kebencian di antara kamu lantaran (meminum) khamar dan berjudi itu, dan menghalangi kamu dari mengingat Allah dan sembahyang; maka berhentilah kamu (dari mengerjakan

pekerjaan itu)".¹⁵ Dari as-Sunah, Nabi Muhammad saw. bersabda yang artinya "Barang siapa yang menyatakan kepada saudaranya, 'mari aku bertaruh denganmu' maka hendaklah dia bersedekah" (HR. Bukhari-Muslim). Dari hadits ini dapat kita pahami bahwa ajakan taruhan tadi menjadi penyebab membayar kafarat dengan bersedekah, ini menunjukkan bahwa taruhan itu hukumnya haram dan tidak boleh dilakukan.

4. Jenis-Jenis Maysir

Maysir dapat dikelompokkan kedalam 4 kategori yaitu:¹⁶

- a. Undian yaitu dapat berupa lotre, togel, porkas dan sebagainya dimana mereka memiliki nomor tertentu dan akan diundi jika menang akan mendapatkan sesuatu.
- b. Taruhan judi ini berkaitan dengan analisa dari si penjudi seperti menebak akan suatu kejadian. Contohnya sambung ayam, sepak bola, pertarungan dan lain-lain.
- c. Judi antar sesama penjudi. Contohnya seperti domino, poker, dadu dan lain-lain.
- d. Judi antar manusia dan mesin, misalnya seperti main jackpot, ding dong dan permainan di komputer lainnya.

¹⁵ Departemen Agama RI, *Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an, 1971)

¹⁶ Tuah Itona, *Praktik Gharar dan Maysir*..., hlm.171

5. Bentuk-Bentuk Maysir dan Hukumnya Menurut Fuqaha

Adapun beberapa bentuk permainan yang dibahas para fuqaha dan hukumnya yaitu sebagai berikut:¹⁷

- a. Maysir al-qimar, yaitu judi dengan adanya pertarungan harta yang telah disepakati dan ini termasuk maysir yang diharamkan. Sebagian besar maysir al-qimar melibatkan taruhan sehingga para ulama menyepakati bahwa maysiral-qimar ini hukumnya haram. Ciri-ciri al-qimar menurut Imam Malik yaitu:
 - 1) Permainan sama menang atau menanggung rugi
 - 2) Permainan yang melibatkan pertarungan harta (mukhatarah)
 - 3) Memindahkan harta benda melalui pertarungan
- b. Maysir al-Lahw, yaitu pemainnya bergantung pada nasib yang tidak berdasarkan pemikiran atau seumpamanya. Maysir jenis ini disepakati oleh para fuqaha bahwa hukumnya haram karena nash yang jelas mengenai pengharamannya melibatkan pertarungan harta atau tidak seperti nard, tawilah dan tab.

¹⁷ N Kusmiati, *Judi (Maysir)...*, hlm. 10

BAB III

GAMBARAN UMUM LATAR PENELITIAN

A. Sejarah Mico Live

Saat ini tengah marak aplikasi yang menyediakan fitur live streaming di media sosial salah satunya yaitu aplikasi Mico Live. Berikut merupakan profile perusahaan Mico Live:¹

1. Logo Aplikasi Mico Live

Gambar 3

Logo aplikasi mico live



Sumber: App Store

2. Profil Perusahaan Mico Live

Dengan munculnya "sistem saran sosial cerdas berdasarkan minat" terbesarnya, MICO adalah komunitas sosial seluler yang berurusan dengan pasar internasional. Pada Februari 2015, MICO diluncurkan secara resmi. Mengenai sosialitas sebagai titik potong, jaringan sosial global terkemuka, MICO tumbuh dengan cepat pada tahun 2015. Mode inovasi dan skala pasar telah meraih kesuksesan. MICO juga telah mendanai putaran 30 Juta dolar AS dari investor

¹ Mico, dikjutip dari <http://www.micous.com> diakses pada 18 Maret, pukul 14.00 WIB.

institusi terkenal. MICO berkomitmen untuk meningkatkan elemen baru yang menakjubkan untuk meningkatkan pasar perangkat lunak dunia di masa depan.

3. Misi Mico :

- a. Menghubungkan live-streamer dan penggemar berbakat yang sedang tren Kapan saja
- b. Membantu pengguna memberikan nilai dan berbagi kebahagiaan tepat waktu, mantap, dan jujur.

4. Produk Mico :

Mico adalah aplikasi obrolan sosial yang memungkinkan Anda mengobrol langsung dengan orang baru di sekitar atau di seluruh dunia. Mico menjaga pengalaman obrolan sosial Anda tetap aman, mudah, dan menyenangkan. Mico menyediakan pesan teks, obrolan suara, obrolan video, dan lainnya. Pengguna dapat mengikuti streaming langsung di seluruh dunia. Juga, dapat mengabadikan dan berbagi momen dunia. Temukan streaming langsung yang membagikan hal-hal yang Anda sukai.

5. Fitur Utama MICO

- a. Dilokalkan dalam 16 bahasa yang berbeda dan dapat menerjemahkan pesan dalam Bahasa apapun.
- b. Jelajah global untuk memulai obrolan online gratis dengan streaming langsung dimana saja.
- c. Pesan teks gratis, obrolan suara dan video berkualitas tinggi dengan orang lain.

- d. Terdapat banyak stiker untuk mengekspresikan emosi saat mengobrol.
- e. Bagikan foto dan moment untuk mendapatkan lebih banyak penggemar.
- f. Go live untuk melibatkan pengikut anda dan menumbuhkan audiens dengan cara yang baru.
- g. Berlangganan berita mico dan dapatkan tampilan unik dan menarik
- h. Dapatkan penghasilan dengan live streaming hadiah virtual dari teman.

B. Mekanisme Pelaksanaan Live Streaming Dan Permainan Di Aplikasi Mico Live

Mengawali penelitian ini penulis melakukan observasi dengan mengamati pengguna aplikasi Mico Live. Pada aplikasi Mico Live pengguna dibagi menjadi dua yaitu:

a. *Streamer*/Penyiar

Penulis mengamati proses *live streaming* pada aplikasi mico live bahwa streamer yaitu pengguna yang melakukan *live streaming* untuk menyiarkan aktivitas dirinya kepada *viewer*.

b. *Viewer*/Penonton

Penulis menemukan adanya penonton pada aplikasi tersebut, yaitu pengguna yang menyaksikan penyiar yang sedang melakukan *live streaming* pada aplikasi Mico Live.

Untuk menjadi streamer para calon streamer harus melalui beberapa tahap yaitu:

- a. Mendaftar melalui agensi yang ada di aplikasi Mico Live. Contohnya agensi MSI Management.
- b. Setelah menghubungi admin pihak agensi para calon streamer harus mengisi formulir secara online yang berisikan data diri dan video perkenalan.
- c. Lalu pihak agensi akan melakukan seleksi dari pengisian formulir tadi. Setelah tahap seleksi para streamer yang lolos bisa memulai live streaming.

Para streamer yang telah lolos tahap seleksi harus memenuhi target yang telah ditentukan oleh pihak agensi yang berupa target diamond dan target durasi. Para *streamer* harus mencapai target minimal memperoleh 10.000 diamond yang nantinya diuangkan oleh agensi sebesar *share gift* Rp. 250.000,- dan *basic salary* Rp. 500.000,-. Tidak hanya target diamond saja, para *streamer* juga harus memenuhi target durasi sebanyak 16 hari dengan total live solo 35 jam dan live game sebanyak 3 hari 5 jam. Berikut tabel target diamond dan upah di agensi MSI Management:

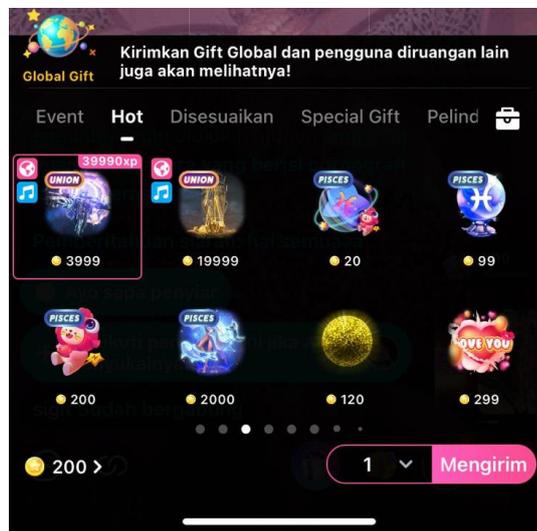
Gambar 4
Upah pada agensi MSI Management

	Day	Duration	Valid Day	Duration	Moment	target	target IDR	Coin	(Diamond)	IDR	IDR	
ALL TALENT	J1	16	35	3	5	10	10.000	250.000		20.000	500.000	750.000
	J2	16	35	3	5	10	20.000	500.000		40.000	1.000.000	1.500.000
	J3	16	35	3	5	10	30.000	750.000		60.000	1.500.000	2.250.000
	J4	16	35	3	5	10	40.000	1.000.000		81.000	2.025.000	3.025.000
	J5	16	35	3	5	10	70.000	1.750.000	10.000	121.000	3.025.000	4.775.000
	J6	16	35	3	5	10	120.000	3.000.000	40.000	162.000	4.050.000	7.050.000
	J7	16	35	3	5	10	180.000	4.500.000		230.000	5.750.000	10.250.000
	J8	16	35	3	5	10	250.000	6.250.000	50.000	302.000	7.550.000	13.800.000
	S1	16	35	3	5	10	400.000	10.000.000	60.000	380.000	9.500.000	19.500.000
	S2	16	30				600.000	15.000.000	70.000	670.000	16.750.000	31.750.000
	S3	16	30				800.000	20.000.000		760.000	19.000.000	39.000.000
	S4	16	30				1.100.000	27.500.000		1.100.000	27.500.000	55.000.000
	S5	16	30				1.400.000	35.000.000		1.650.000	41.250.000	76.250.000
	S6	16	30				1.700.000	42.500.000	100.000	1.770.000	44.250.000	86.750.000
	S7	10	10				2.000.000	50.000.000		2.300.000	57.500.000	107.500.000
	S8	10	10				2.500.000	62.500.000		2.550.000	63.750.000	126.250.000
	S9	10	10				3.000.000	75.000.000		3.350.000	83.750.000	158.750.000
S10	10	10				3.500.000	87.500.000		3.600.000	90.000.000	177.500.000	
S11	5	5				4.000.000	100.000.000	200.000	3.800.000	95.000.000	195.000.000	
S12	5	5				4.500.000	112.500.000		4.300.000	107.500.000	220.000.000	
S13	5	5				5.000.000	125.000.000		4.900.000	122.500.000	247.500.000	
S14	5	5				6.000.000	150.000.000		6.230.000	155.750.000	305.750.000	
S15						7.000.000	175.000.000		7.550.000	188.750.000	363.750.000	
S16						8.000.000	200.000.000	300.000	8.000.000	200.000.000	400.000.000	
S17						9.000.000	225.000.000		9.400.000	235.000.000	460.000.000	

Sumber: Dokumentasi Agensi MSI

Diamondd tersebut diperoleh streamer dari virtual gift berupa koin yang akan dikonversikan dalam bentuk diamond yang diberikan oleh para viewer. Berikut gambar virtual gift di aplikasi Mico Live:

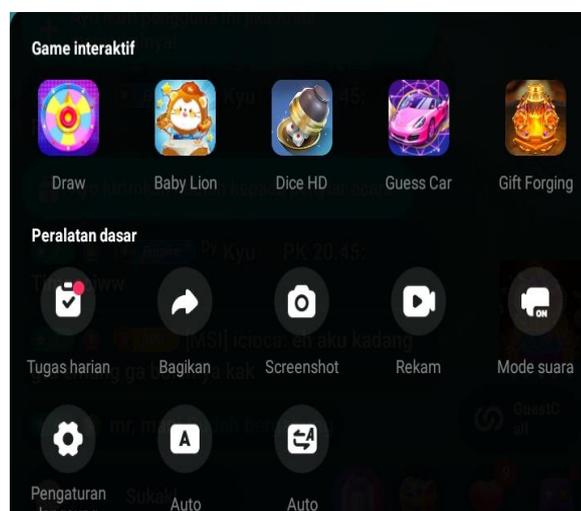
Gambar 5
Virtual gift di aplikasi Mico Live



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Selain fitur virtual aplikasi Mico Live juga menyediakan beberapa fitur game seperti Draw, Dice HD, Guess Car dll. Berikut merupakan gambar dari beberapa permainan di aplikasi Mico Live:

Gambar 6
Permainan di aplikasi Mico Live



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Setelah penulis melakukan observasi pada game di aplikasi Mico Live penulis mengetahui bagaimana mekanisme pada permainan di aplikasi Mico Live. Berikut mekanisme permainan Dice HD di aplikasi Mico Live

Gambar 7

Permainan Dice HD di aplikasi Mico Live



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Jadi para pemain harus masuk ke *room live* para *streamer* dan masuk ke *fitur game* lalu memilih *game* mana yang akan dimainkan. Gambar diatas merupakan gambar game dice HD. Para pemain memasang taruhan koin sebanyak yang diinginkan, terdapat tiga pilihan untuk memasang koin yaitu yang pertama kecil yang akan dikalikan sebanyak 2 kali jika dadu yang keluar menunjukkan jumlah yang kecil. Kedua adalah

besar dimana jika dadu yang keluar berupa jumlah yang besar maka akan dikalikan 3 dari koin yang kita taruhkan. Dan yang ketiga yaitu akan dikalikan tiga puluh kali lipat jika mata dadu yang keluar itu sama semua.

Gambar 8

Permainan Dice HD di aplikasi Mico Live



Sumber: Dokumentasi Aplikasi Mico Live

Gambar diatas merupakan contoh jumlah dadu yang keluar yaitu berjumlah tujuh yang berarti taruhan tersebut dimenangkan oleh pemain yang memasang taruhan di pilihan kecil. Sedangkan yang memasang di pilihan kedua dan ketiga akan kehilangan koinnya.

C. Praktik Live Streaming Di Aplikasi Mico Live

1. Hasil Wawancara Kepada Admin Agensi MSI

Dari hasil wawancara dengan pihak agensi penulis mendapati bahwa agensi tidak menerima keuntungan dari aplikasi jika *streamer* dalam naungan agensi tersebut tidak mencapai target sebanyak 30.000 diamond dan agensi juga tidak mengambil persenan lagi dari streamernya. Untuk sistem monetisasinya pihak agensi akan mengirimkan data-data *streamer* yang telah melakukan siaran dan memenuhi target ke pihak aplikasi. Lalu pihak aplikasi akan mengirim gajinya secara kolektif ke pihak agensi. Setelah gaji di kirim ke agensi, agensi akan mengirimkan kepada masing-masing *streamer* sesuai target yang diperoleh *streamer* tersebut.

2. Hasil Wawancara Kepada Streamer

a. Streamer 1

Setelah melakukan wawancara dengan *streamer* 1 penulis mendapati bahwa *streamer* 1 tersebut dibawah naungan agensi MSI. Ia memperoleh 30.000 diamond dalam sebulan dan diamond tersebut diperolehnya dari penonton yang menonton acara *live streamingnya* dan juga dari spendernya. Konten siarannya adalah menyanyi dimana *streamer* tersebut tidak menyiarkan konten yang mengandung unsur negatif. *Streamer* tersebut juga mengaku mengetahui bahwa didalam aplikasi mico terdapat fitur game untuk

melipat gandakan koin. Gaji yang diperoleh *streamer* 1 juga sudah sesuai dengan apa yang disepakati diawal.

b. *Streamer* 2

Setelah melakukan wawancara dengan *streamer* 2 penulis mendapati bahwa *streamer* tersebut benar berada dibawah naungan agensi MSI. *Streamer* tersebut memperoleh 30.000 diamond dalam perbulanya. Diamond tersebut diperoleh dari penonton dan juga dari *spender* namun kebanyakan dari *spender*. Konten siaran *streamer* ini adalah berbincang dengan penonton dan juga bernyanyi dimana kegiatan tersebut tidak mengandung unsur negatif. *Streamer* ini mengakui bahwa benar ia mengetahui di dalam aplikasi Mico terdapat *fitur game* yang dapat melipat gandakan koin. *Streamer* 2 ini juga mengaku bahwa ia memperoleh gaji sudah sesuai kesepakatan.

c. *Streamer* 3

Setelah melakukan wawancara dengan *streamer* 3 penulis mendapati bahwa *streamer* tersebut benar berada dibawah naungan agensi MSI. *Streamer* tersebut memperoleh 30.000 diamond dalam perbulanya. Diamond tersebut diperoleh dari penonton dan juga dari *spender* namun kebanyakan dari *spender*. Konten siaran *streamer* ini adalah berbincang dengan penonton dimana kegiatan tersebut tidak mengandung unsur negatif. *Streamer* ini mengakui

bahwa benar ia mengetahui di dalam aplikasi Mico terdapat fitur *game* yang dapat melipat gandakan koin. *Streamer* 3 ini juga mengaku bahwa ia memperoleh gaji sudah sesuai kesepakatan.

3. Hasil Wawancara Kepada Spender

a. Spender 1

Setelah melakukan wawancara dengan spender 1 penulis mendapati bahwa spender tersebut menggunakan aplikasi Mico hanya untuk mencari hiburan saja yaitu dengan melihat siaran langsung dan juga bermain *game*. Spender 1 mengaku pernah memainkan *game* di aplikasi Mico dengan alasan agar koin yang diperolehnya bertambah banyak dan dapat membantu *streamer* untuk mencapai targetnya. Spender tersebut membantu *streamer* untuk mendukung *streamer* tersebut agar lebih semangat lagi livenya. Menurut keterangan dari spender 1 para spender biasanya memainkan koinnya setelah melakukan *top up* untuk memperbanyak koin. Jika murni hasil *top up* koin yang didapat sedikit dan kurang menguntungkan untuk diberikan kepada *streamer*.

b. Spender 2

Setelah melakukan wawancara dengan spender 2 penulis mendapati bahwa spender tersebut menggunakan aplikasi ini hanya untuk mengurangi beban kerja dengan cara menonton *live streaming*. Spender tersebut mengaku pernah memainkan *game* di

aplikasi Mico dengan alasan untuk mencari hiburan dan memperbanyak koin. Spender 2 ini memberikan koinnya untuk *streamer* dengan alasan untuk membantu teman-teman namun akan berbeda jika *streamer* tersebut bucinan (pacar online). Menurut keterangan dari *spender 2* ini para *spender* ada yang memberikan *virtual gift* ke *streamer* murni dari hasil top up ada juga yang memberikan *virtual gift* dari hasil memperbanyak koin di *game* Mico.

c. Spender 3

Setelah melakukan wawancara dengan spender 3 penulis mendapati bahwa spender 3 menggunakan aplikasi ini hanya untuk mencari hiburan dan mencari teman. *Spender* tersebut mengaku dalam wawancaranya bahwa ia memainkan *game* di aplikasi Mico dengan alasan untuk memperbanyak koin. *Spender* tersebut memberikan koinnya kepada *streamer* karena konten siarannya menghibur dan untuk membantu *streamer* tersebut mencapai target. Menurut keterangan dari spender 3 para spender biasanya memainkan koinnya terlebih dahulu di *game* Mico agar koinnya bertambah banyak. Jika murni hasil *top up* bisa rugi apa lagi jika target *streamer* tersebut besar walaupun ada juga spender yang memberikan *virtual gift* murni dari hasil *top up* namun jumlah yang diberikan tidak banyak.

BAB IV

ANALISIS AKAD SYIRKAH TERHADAP SISTEM MONETISASI DI APLIKASI MICO LIVE PADA AGENSI MSI MANAGEMENT

A. Sistem Monetisasi Di Aplikasi Mico Live

Dalam sistem monetisasi di aplikasi Mico terdapat *syirkah*/kerjasama antara pihak agensi dan pihak *streamer*. Kerjasama itu berupa pihak agensi akan menerima upah dari aplikasi Mico jika masing-masing *streamer* dari agensi tersebut berhasil memperoleh 30.000 diamond dalam satu bulan dan pihak *streamer* akan memperoleh upah jika menyelesaikan misi yang diberikan oleh agensinya. Para *streamer* harus mendaftar di agensi terlebih dahulu jika ingin melakukan siaran. Dikarenakan hanya dari agensilah mereka mendapat akses melakukan *live streaming*. Mereka bekerjasama untuk saling mendapat keuntungan masing-masing. Sehingga dalam posisi ini agensi dan *streamer* merupakan mitra/rekan kerja.

Setelah penulis melakukan wawancara dengan admin agensi MSI penulis menemukan bahwa setelah para *streamer* memenuhi target yang telah ditentukan oleh agensi, pihak agensi akan menyerahkan rekapan data durasi dan target *streamer* ke pihak aplikasi. Lalu pihak aplikasi akan memberikan upah dan upah tersebut akan di peroleh setiap tanggal 5 sampai tanggal 10 pada bulan berikutnya. Para *streamer* akan dimintai nomor rekening saat upah akan dicairkan. Upah dari aplikasi akan diterima oleh pihak agensi terlebih dahulu dikarenakan upah yang diterima dari pihak aplikasi berupa upah kolektif yang artinya upah dari keseluruhan *streamer*.

Lalu pihak agensi yang akan membaginya sesuai target yang dicapai masing-masing *streamer*.¹ Selanjutnya pihak agensi akan mentransfer ke rekening masing-masing *streamer*. Dilihat dari praktiknya dalam sistem penggajian tidak ada masalah para streamer juga mendapatkan upah sesuai dengan yang disepakati diawal. Menurut keterangan dari tiga streamer yang telah diwawancarai oleh penulis yaitu *streamer 1*, *2*, dan *streamer 3* mereka mendapat upah sudah sesuai dengan target yang mereka capai.

Target yang diperoleh *streamer* mayoritas berasal dari *spender* yang dimana hampir semua *spender* mengakui bahwa mereka tidak langsung *top up* dan diberikan kepada *streamer* namun mereka mainkan dulu di *game online* yang ada di aplikasi Mico dengan tujuan agar koin mereka bertambah banyak. Yang menjadi permasalahannya adalah dalam *game* tersebut mengandung unsur judi/*maysir* yang jelas-jelas dilarang dalam islam. Dikhawatirkan upah yang diterima oleh *streamer* merupakan upah yang tidak halal karena berasal dari harta yang dilarang dalam syariat islam.

Disisi lain ketiga belah pihak mengetahui bahwa di dalam aplikasi Mico terdapat *game online* yang mengandung unsur judi. Pihak *spender* mengetahui permainan yang dimainkan oleh mereka adalah permainan yang mengandung unsur judi mereka sering menyebutnya permainan

¹ ZA, Admin Agensi MSI Management, Wawancara Online, 17 Agustus 2023, Jam 19.48 - 19.54

“juday”. Pihak *streamer* juga mengetahui bahwa *gift* yang mereka peroleh berasal dari *spender* yang memainkan *game* judi tersebut.

B. Analisis Sistem Monetisasi Di Aplikasi Mico Live Pada Agensi Msi Management Perspektif Akad Syirkah

Akad merupakan pertemuan ijab dan qabul yang dilakukan oleh dua orang atau lebih yang dapat menimbulkan akibat hukum pada orang yang berakad. Akad juga dapat didefinisikan sebagai perikatan atau perjanjian.² konsep akad juga digunakan dalam kegiatan *live streaming* di aplikasi mico live ini dimana ada dua belah pihak yang melakukan ijab dan qabul. Pihak agensi menawarkan jika kamu melakukan *live streaming* dan kamu dapat memenuhi target durasi dan target diamond maka kamu akan mendapat upah sekian. Setelah *streamer* tersebut menyetujuinya maka akan ada akibat hukum dimana jika *streamer* tersebut telah melakukan apa yang sudah disepakati diawal maka pihak agensi harus memberikan hak *streamer* yaitu upah.

Setelah melakukan wawancara dengan admin agensi MSI Management yaitu ZA penulis mendapatkan informasi bahwa pihak agensi akan mendapat upah dari pihak aplikasi jika *streamer* dari agensi MSI mencapai target sebanyak tiga puluh ribu diamond.³ Jika tidak mencapai tiga puluh ribu diamond maka pihak agensi tidak mendapatkan upah dari pihak aplikasi. Dari penjelasan di atas kedua belah pihak bekerjasama untuk saling mendapatkan

² M. Romli, "Konsep Syarat Sah Akad Dalam Hukum Islam Dan Syarat Sah Perjanjian Dalam Pasal 1320 KUH Perdata", *Jurnal Tahkim* (Bandung), Vol. XVII, No. 2, 2021. Hal. 177

³ ZA, Admin Agensi MSI Management, Wawancara Online, 01 Maret 2023, Jam 11.18-11.34

keuntungan dan dalam hal ini posisi agensi adalah rekan/mitra *host live streaming*. Sehingga akad yang digunakan antara *streamer* dan agensi adalah akad *syirkah*.

Syirkah merupakan kerjasama antara dua orang atau lebih dalam berusaha, yang dimana keuntungan dan kerugian ditanggung Bersama.⁴ Akad *syirkah* merupakan perjanjian kerjasama antara dua orang atau lebih dalam melakukan usaha dimana keuntungan dan kerugian akan ditanggung bersama.

Dalam praktik *syirkah* di agensi MSI termasuk ke dalam percampuran antara *syirkah inan* dan *syirkah abdan*. *Syirkah inan* merupakan perserikatan dimana posisi dan komposisi pihak yang berserikat tidak sama baik itu dalam hal penyertaan modal, usaha, serta keuntungan dan kerugian. Pada dasarnya *syirkah inan* ini merupakan kerjasama dalam hal penyertaan modal.⁵ Para *streamer* mengeluarkan modal berupa kuota internet untuk melakukan live streaming dan pihak agensi mengeluarkan modal juga berupa kuota untuk mengolah data dan berkomunikasi dengan pihak *streamer* serta pihak aplikasi. Maka termasuk kedalam *syirkah inan* karena masing-masing pihak sama-sama mengeluarkan modal berupa kuota internet.

Sedangkan *syirkah abdan* merupakan kerjasama antara dua orang atau lebih untuk melakukan suatu pekerjaan dan nanti hasilnya akan dibagi sesuai dengan kesepakatan. Pada intinya *syirkah abdan* ini merupakan bentuk

⁴ Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah...*, Hal. 127.

⁵ Udin Saripudin, *Syirkah Dan Aplikasinya Dalam Lembaga Keuangan Syariah...*, hal.

kerjasama tanpa penyertaan modal.⁶ Praktik *syirkah abdan* ini dapat dilihat pada masing-masing pihak yang menggunakan kemampuannya dalam melakukan pekerjaannya. Pihak agensi yang mengeluarkan tenaga dan pikiran untuk mengolah data para *host live streaming* dan para *host* yang memiliki kemampuan dalam melakukan *live streaming*.

Setelah melakukan wawancara penulis mengetahui bahwa sistem monetisasi sudah sesuai dengan syarat dan rukun dari akad *syirkah* yaitu sebagai berikut:⁷

1. Rukun Syirkah

- a. *Shigat (ijab dan qabul)*, dalam praktik di agensi MSI dan *host live streaming*, pihak agensi akan melakukan penawaran kepada *host* untuk melakukan *live streaming* dan akan mendapat upah jika memenuhi target yang telah ditentukan. Lalu *host* yang setuju akan mendaftar ke pihak agensi untuk melengkapi data yang nantinya akan di daftarkan oleh pihak agensi ke pihak aplikasi. Jadi dapat dilihat bahwa praktik *live streaming* di agensi MSI sudah memenuhi rukun *shigat* yaitu dengan adanya *ijab dan qabul*.
- b. Orang yang bersyirkah, yaitu orang yang melakukan *syirkah* dengan syarat *baligh*, berakal dan atas kemaunya sendiri serta cakap hukum. Dalam praktik di agensi MSI para *host* yang dipilih adalah *host* yang telah memiliki Kartu Tanda Penduduk (KTP) yang berarti para *host*

⁶ Imron Rosyadi, *Akad Nominaat Syariah...*, hal. 77.

⁷ Masjupri, M.Hum, *Fiqh Muamalah...*

sudah dewasa dan cakap hukum. Pihak agensi juga melakukan seleksi dengan meminta para streamer untuk mengirimkan video perkenalan dan juga foto jadi tidak sembarangan dalam memilih *streamer live streaming*. Jadi dapat dilihat bahwa praktik di agensi MSI telah memenuhi rukun syirkah yaitu adanya orang yang bersyirkah yaitu pihak agensi dan pihak *host live streaming*.

- c. Pokok pekerjaan, setiap perserikatan harus memiliki kejelasan dalam tujuan dan kerangka kerja. Dalam praktik di agensi MSI sudah jelas pekerjaannya yaitu dengan melakukan *live streaming* dengan ketentuan waktu dan target yang harus dicapai. Jadi praktik di agensi MSI sudah memenuhi rukun *syirkah* yaitu pokok pekerjaan.

2. Syarat Syirkah

- a. Dilaksanakan dengan modal, pada praktik di agensi MSI masing-masing pihak mengeluarkan modal berupa kuota internet untuk melaksanakan pekerjaannya masing-masing.
- b. Syarat akad, obyek akadnya berupa *tasharruf* yaitu aktivitas pengelolaan harta dan obyek akad dapat diwakilkan. Dalam praktik di agensi MSI pengelolaan hartanya berupa *host* yang melakukan *live streaming* dan agensi yang akan mengelola data para *host* untuk diserahkan ke pihak aplikasi.
- c. Syarat pengelolaan *syirkah*, sepenuhnya menjadi hak dan tanggung jawab dari pengelola yaitu pihak agensi dan pihak *host*.

- d. Pembagian keuntungan yang jelas, dalam praktiknya agensi MSI telah memberikan kejelasan mengenai upah yang akan diterima host yaitu sesuai dengan tabel yang sudah di jelaskan pada halaman sebelumnya. Menurut keterangan dari tiga *streamer* yang telah penulis wawancarai mereka mendapat upah sesuai dengan kesepakatan.

Jika kita korelasikan dengan penerapan *akad syirkah* pada sistem monetisasi di agensi MSI itu dianggap sah karena telah sesuai dengan rukun dan syarat *akad syirkah* streamer dan agensi tidak melakukan pelanggaran dalam akad tersebut. Namun didalam aplikasi Mico terdapat beberapa *game* yang mengandung unsur judi/*maysir* yang menimbulkan pertanyaan apakah akad tersebut tetap sah, rusak atau batal?. Terdapat beberapa *game* didalam mico live seperti *draw, dice HD, guess car*, dll. Semua permainan di dalam aplikasi Mico live rata-rata bergantung pada untung-untungan. Salah satu *game* yang menarik perhatian penulis yaitu game dice HD. Game dice HD dalam aplikasi Mico ini memenuhi unsur *maysir* yang hukumnya dilarang didalam Islam. Unsur *maysirnya* adalah sebagai berikut:⁸

- a. Adanya taruhan harta atau materi yang berasal dari pihak yang berjudi. Dengan adanya taruhan tentu akan ada pihak yang akan diuntungkan dan dirugikan. Dalam permainan dice HD para pemain akan memasang taruhan berupa koin yang akan dipasang sesuai keinginan

⁸ Tuah Itona, *Praktik Gharar dan...*, hlm.169.

pemain. Jika tebakanya salah maka pemain akan kehilangan koin yang sudah dipasang tadi. Dari penjelasan tersebut dapat diketahui bahwa game dice HD memenuhi unsur *maysir* yaitu adanya taruhan dalam memainkan game tersebut.

- b. Adanya suatu permainan sebagai media untuk menentukan siapa yang menang dan kalah dan permainan tersebut sangat bergantung pada unsur spekulatif. Permainan dice HD menjadi media sebagai penentu siapa pemenangnya dan permainan tersebut juga bergantung dengan unsur spekulatif atau untung-untungan yaitu dengan menebak sesuatu yang hasilnya tidak pasti. Dengan begitu permainan ini sudah memenuhi unsur *maysir* yaitu adanya permainan dan unsur spekulatif.
- c. Pihak yang menang akan mengambil seluruh atau Sebagian dari harta yang dipertaruhkan sedangkan pihak yang kalah akan kehilangan harta tersebut. di dalam permainan dice HD para pemain yang menang akan mendapatkan koin yang akan dilipatgandakan sesuai dengan saat pemain memasang tadi. Dan pihak yang kalah akan kehilangan koinnya.

Dari penjelasan diatas dapat dipastikan jika permainan dice HD dalam aplikasi Mico termasuk kedalam kategori *maysir* karena telah memenuhi unsur *maysir* yaitu adanya taruhan, adanya sebuah permainan, adanya pihak yang menang dan yang kalah, serta mengandung unsur spekulatif. Permainan ini termasuk kedalam jenis *maysir* antar manusia dan mesin.

Lantas bagaimana dengan akad *syirkah* dalam praktik ini? Akad *syirkah* tersebut menjadi rusak karena terdapat percampuran harta yang halal dan yang haram. Dimana jika ada percampuran harta yang halal dan yang haram maka akan dimenangkan yang haram. Hal ini sesuai dengan kaidah fiqh “apabila bercampur antara yang halal dan yang haram, maka percampuran tersebut dihukumi haram”.⁹ Para *streamer* memperoleh target diamond dari para *spender* yang dimana *spender* tersebut tidak lepas dari *game* di aplikasi Mico. Menurut keterangan dari streamer 1, 2 dan 3 dalam wawancara penelitian secara *online* dengan pertanyaan dari mana anda mendapatkan target diamond tersebut?

Pernyataan streamer 1:

“Dari *viewers* yang dating ke *room* siaran aku ka..tapi sekarang aku punya *spender* si jadi lebih banyak dapat dari *spender*. Dapat dari *spender* sekitar 80% an.”¹⁰

Pernyataan streamer 2:

“Iya dari penonton/*spender* kak yang sudah sering menonton *live* dan sering berbincang. Dapat dari *spender* sekitar 75%”¹¹

⁹ Moh. Mufid, “Kaidah Fiqh Ekonomi Syariah”, (ebookuid, 2017), hlm. 104

¹⁰ Streamer 1, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 27 April 20.40.

Pernyataan streamer 3:

“Dari penonton tapi kebanyakan dari *spender*. Dapat dari *spender* sekitar 70-80%”¹²

Streamer memperoleh sebagian besar target yang tidak lepas dari pemberian *spender* sedangkan *spender* tidak lepas dari *game* yang ada di aplikasi Mico Live. Hal ini sebagaimana dinyatakan oleh *spender* 1,2 dan 3 dalam wawancara penelitian secara *online* dengan pertanyaan apakah para *spender* selalu memainkan *game* tersebut atau memberikan *gift* dari murni hasil *top up*?

Spender 1:

“Emm biasanya si abis *top up* dimainkan dulu di dalam game, biar hasil koinnya lebih banyak juga kan. Soalnya kalau benar-benar 8murni hasil *top up* dapatnya dikit dan kurang menguntungkan biasanya.”¹³

¹¹ Streamer 2, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 26 Mei 20.50.

¹² Streamer 3, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 26 Mei 21. 10.

¹³ Spender 1, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 25 April 2023, Jam 20.00 WIB.

Spender 2:

“Kalau aku biasanya lima ribu koin *gold* (untuk dimainkan di *game*), 50:50 kalau soal itu, ada juga yang *gift real* hasil *top up*.”¹⁴

Spender 3:

“Biasanya si di mainkan dulu karena kalau murni *top up* bisa rugi apalagi kalau targetnya besar walau ada juga si yang murni *top up* tapi ya itu yang dilempar jumlahnya dikit.”¹⁵

Dari hasil wawancara menunjukkan bahwa penghasilan *streamer* yang secara tidak langsung diperoleh dari harta yang tidak halal yaitu dari hasil spender tersebut memainkan *game* yang mengandung unsur maysir yang dilarang dalam islam. Para *streamer* juga telah mengetahui bahwa di dalam aplikasi Mico terdapat fitur game yang mengandung maysir karena terdapat misi untuk menyelesaikan live game selama 3 hari 5 jam. Dan hal ini juga dinyatakan oleh para *streamer* melalui wawancara penelitian secara online dengan pertanyaan apakah anda tahu bahwa di aplikasi MICO terdapat game untuk melipat gandakan koin? Dan hasil dari wawancara online tersebut para *streamer* menjawab iya mengetahui. Sehingga di

¹⁴ Spender 2, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 25 April 2023, Jam 20.15 WIB.

¹⁵ Spender 3, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 28 April 2023, Jam 21.00 WIB.

khawatirkan jika upah yang diterima oleh streamer merupakan upah yang tidak halal.

BAB V

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis kemukakan di atas, maka:

1. Sistem monetisasi pada aplikasi Mico live merupakan pemberian gaji yang diberikan oleh pihak aplikasi kepada host live streaming yang telah menyelesaikan targetnya. Target yang ditawarkan berupa menyelesaikan target durasi dengan cara melakukan live streaming selama 16 hari dengan total live solo 35 jam dan live game sebanyak 3 hari 5 jam. Tidak hanya target durasi namun juga target diamond sebanyak minimal 10.000 diamond. Akad yang digunakan dalam sistem monetisasi ini adalah akad *syirkah* atau akad kerjasama yang merupakan suatu perjanjian dimana dua orang atau lebih melakukan kesepakatan untuk berserikat dalam hal modal untuk memperoleh suatu keuntungan.
2. Dalam praktik *syirkah* di agensi MSI termasuk ke dalam percampuran antara *syirkah inan* dan *syirkah abdan*. Para *streamer* mengeluarkan modal berupa kuota internet untuk melakukan *live streaming* dan pihak agensi mengeluarkan modal juga berupa kuota untuk mengolah data dan berkomunikasi dengan pihak *streamer* serta pihak aplikasi. Maka termasuk kedalam *syirkah inan* karena masing-masing pihak sama-sama mengeluarkan modal berupa kuota internet. Praktik *syirkah*

abdan ini dapat dilihat pada masing-masing pihak yang menggunakan kemampuannya dalam melakukan pekerjaannya. Pihak agensi yang mengeluarkan tenaga dan pikiran untuk mengolah data para *host live streaming* dan para *host* yang memiliki kemampuan dalam melakukan *live streaming*.

3. Dilihat dari praktik monetisasi pada agensi MSI upah yang diterima oleh *host live streaming* perspektif akad syirkah adalah halal karena telah sesuai dengan rukun dan syarat akad syirkah. Namun akad tersebut menjadi rusak dikarenakan terdapat percampuran harta yang haram pada upah *host live streaming* yang secara tidak langsung didapat dari hasil bermain game yang mengandung maysir.

B. SARAN

Berdasarkan permasalahan yang penulis bahas pada skripsi ini, maka penulis ingin menyampaikan beberapa hal sebagai berikut:

1. Untuk semua masyarakat terkhusus umat muslim yang ingin bekerja dengan cara melakukan *live streaming* di aplikasi Mico live diharapkan mampu mengetahui bagaimana aplikasi itu bekerja, mengetahui fitur-fitur apa saja yang ada di aplikasi Mico live apakah jika menghasilkan uang dari aplikasi itu halal atau tidak. Di khawatirkan jika uang yang diperoleh berasal dari hasil yang tidak halal karena adanya fitur di aplikasi yang tidak diperbolehkan dalam islam.

2. Bagi pihak aplikasi sebaiknya menyediakan fitur-fitur yang tidak dilarang dalam agama islam. Walaupun ini bukan aplikasi khusus umat muslim namun penggunanya mayoritas beragama muslim.
3. Bagi pihak *streamer* sebaiknya tidak meneruskan melakukan *live streaming* jika sudah mengetahui bahwa terdapat *fitur game* yang mengandung unsur *maysir* agar terhindar dari hal-hal yang dilarang islam.

C. PENUTUP

Demikian penulisan skripsi yang telah dikerjakan. Penulis menyadari bahwa skripsi yang sedang dibuat ini tidak luput dari kekurangan. Sehingga perlu adanya perbaikan maupun penambahan. Oleh karena itu penulis dengan sadar diri dan kerendahan hati mengharapkan kepada para pembaca untuk mengingatkan. Apabila ada kesalahan dan kekurangan mohon dimaafkan. Dengan adanya penelitian ini penulis berharap dapat membuka pintu pengetahuan baru dan memberikan manfaat bagi semua pihak.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu Daud, "Aunul Ma'bud Syarah Sunan Abu Daud" terjemahan (Jakarta: Pustaka Azzam, 2010).
- Ahmad Rijali, "Analisis Data Kualitatif", Jurnal Al Hadharah, Vol 17, No. 33, 2018.
- Albi Anggito & Johan Setiawan, "Metode Penelitian Kualitatif", (Sukabumi, CV Jejak, 2018).
- Al-Bukhari, Sahih al-Bukhari, "Al-Jamik Musnad Al-Mukhtashor min Umuri Rasulillah wa Sunanihi wa Ayyamih". (Bidang Studi: Hadits/As-Sunnah).
- Armansyah Walian, "Konsepsi Islam Tentang Kerja", Jurnal AN NISA'A, Vol. 8 No. 1, 2013.
- Chesley Tanujaya, "Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Padaa Perusahaan Coffein", Jurnal Manajemen dan Start Up Bisnis, Vol. 2, No. 1,2017.
- Deny Setiawan, "Kerjasama Syirkah dalam Ekonomi Islam", Jurnal Ekonomi, (Pekanbaru) Vol 21. Nomor 3, 2013.
- Depertemen Agama RI, Al-Qur'an dan Terjemahanya, Jakarta: Yayasan Penyelenggara Penerjemah Tafsir Al-Qur'an, 1971.
- Debbi Widjacksono,"*Transaksi E-Commerce Melalui Program Aplikasi Bigo Live Perspektif Akad Tijarah*", Skripsi tidak diterbitkan, Prodi Hukum Bisnis Syariah Fakultas Syariah, UIN Maulana Malik Ibrahim, Malang, 2017.
- Devi Tanniah, "Hokum Islam Tentang Penggunaan Aplikasi Bigo Live Pada Media Social", Skripsi tidak diterbitkan, Fakultas Syariah UIN Raden Intan Lampung, 2020.
- Dikutip dari <https://micous.com/about/en>, diakses pada 22 Oktober 2022, pukul 17.00 WIB.
- Hendi Suhendi, "Fiqh Muamalah" (Jakarta: Rajawali Pers,2016), Ed. 1, Cet. 10.
- H. Syaikhu, dkk., "Fikih Muamalah Memahami Konsep Dialektika Kontemporer" (Yogyakarta: K-Media, 2020).
- Imron Rosyadi, "Akad Nominaat Syariah" (Jakarta: KENCANA, 2022) Cet. 2.
- Intan Novita Sari, "Gharar dan Maysir dalam Transaksi Ekonomi Islam", Izdihar: Jurnal Ekonomi Syariah, (Situbondo) Vol 2 Nomor 2, 2022.

- I Wayan Surendra, “*Metodologi Penelitian Kualitatif*”, (Bandung: Nilacakra, 2018). Cet. 1.
- Mamik, “*Metode Kualitatif*”, (Sidoarjo: Zifatama Publisher,2015).
- Masjupri, M.Hum, “*Fiqh Muamalah Keuangan Syariah*” (Surakarta: Fakultas Syariah, 2019).
- Miti Yarmunida, "Eksistensi Syirkah Kontemporer," ejournal.iainbengkulu, (Bengkulu) 2014.
- Muhammad Ramdhan, “*Metode Penelitian*”, (Surabaya: Cipta Media Nusantara,2021).
- M. Romli,”*Konsep Syarat Sah Akad Dalam Hukum Islam Dan Syarat Sah Perjanjian Dalam Pasal 1320 KUH Perdata*”, Jurnal Tahkim (Bandung), Vol. XVII, No. 2, 2021.
- Najih Sa’dullah, “*analisis hukum islam terhadap kerja sama facebook fanpage tv 9 nusantara*”, Skripsi, tidak diterbitkan, UIN Sunan Ampel, Surabaya, 2022.
- N Kusmiati,”*Judi (Maysir)*”, Tesis, tidak diterbitkan, IAIN Kediri, Kediri, 2019.
- Ramona, "Konsep Akad Syirkah Menurut Imam Syafi'i dan Imam Hanbali", Skripsi tidak diterbitkan, Prodi Perbankan Syariah IAIN Parepare, Parepare, 2022.
- Risna Hidayani, “*Hukum Penggunaan Aplikasi Tiktok Menurut Fatwa DSN:75/DSN MUI/VII/2009 Tentang Pedoman Penjualan Langsung Berjenjang Syariah*”, Skripsi tidak diterbitkan, Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sumatera Utara, 2021.
- Salman Al-Farisi, “*Penerapan Akad Syirkah Dalam Praktik Youtube Partner Menurut Empat Mazhab Fikih*”,Skripsi, tidak diterbitkan. UIN Syarif Hidayatullah, Jakarta, 2022.
- Sandu Siyoto,”*Dasar Metodologi Penelitian*”, (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015).
- Samiaji Sarosa, “*Analisis Data Penelitian Kualitatif*”, (Yogyakarta: PT. Kanisius, 2021).
- Sri Handayani, "Praktik Syirkah dalam Perspektif Hukum Ekonomi Syariah", Skripsi tidak diterbitkan, Prodi Hukum Ekonomi Syariah IAIN Palopo, Palopo, 2021.

Streamer 1, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 27 April 2023, Jam 20.40.

Streamer 2, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 26 Mei 2023, Jam 20.50.

Streamer 3, Streamer Agensi Msi di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online. 26 Mei 2023, Jam 21. 10.

Spender 1, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 25 April 2023, Jam 20.00 WIB.

Spender 2, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 25 April 2023, Jam 20.15 WIB.

Spender 3, Spender di Aplikasi Mico Live, Wawancara Online, 28 April 2023, Jam 21.00 WIB.

Tuah Itona, " Praktik Gharar dan Maysir Era Modern", Muamalat: Jurnal Kajian Hukum Ekonomi Syariah, (Yogyakarta) Vol 14 Nomor 2, 2022.

Udin Saripudin, "*Syirkah dan Aplikasinya dalam Lembaga Keuangan Syariah*", Jurnal Ekonomi dan Bisnis, (Bandung) Vol.4 Nomor 1, 2016.

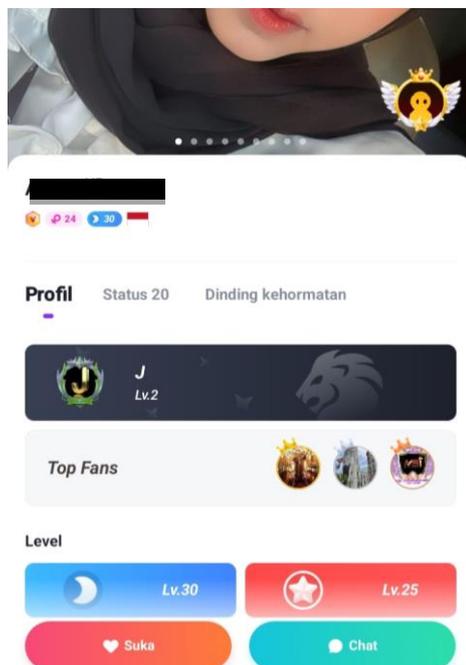
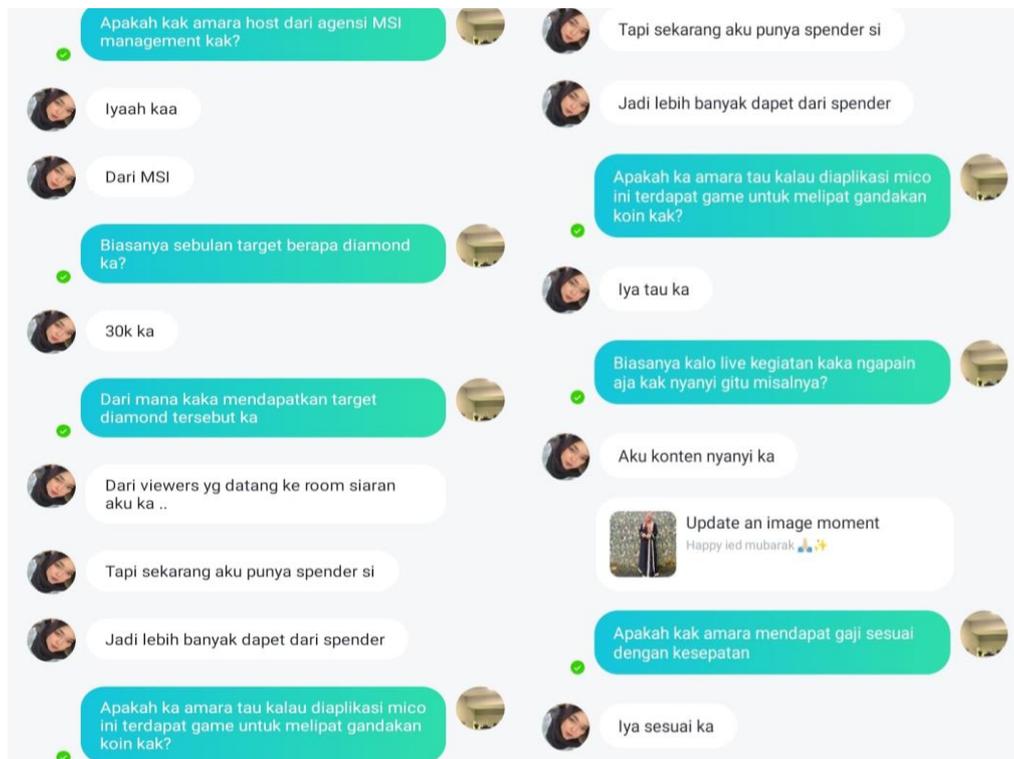
ZA, Admin Agensi MSI Management, Wawancara Online, 01 Maret 2023, Jam 11.18- 11.34.

Zulmaizarna, "*Bekerja Dalam Perspektif Islam*", Majalah Ilmu Pengetahuan dan Pemikiran Keagamaan, (Padang) Vol. 17 No. 1, 2014.

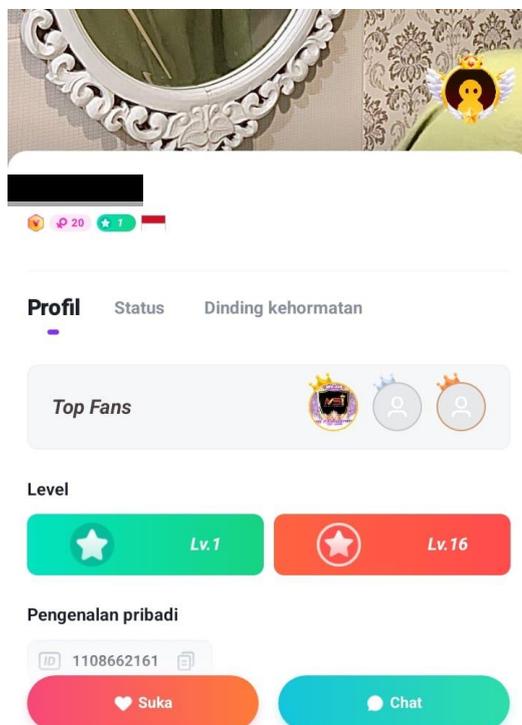
LAMPIRAN



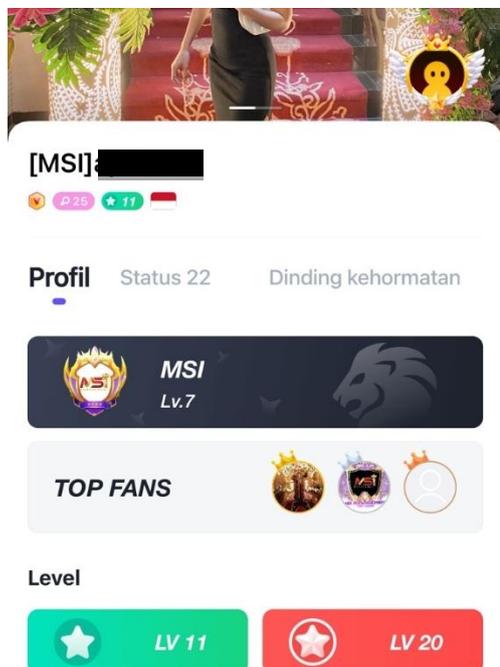
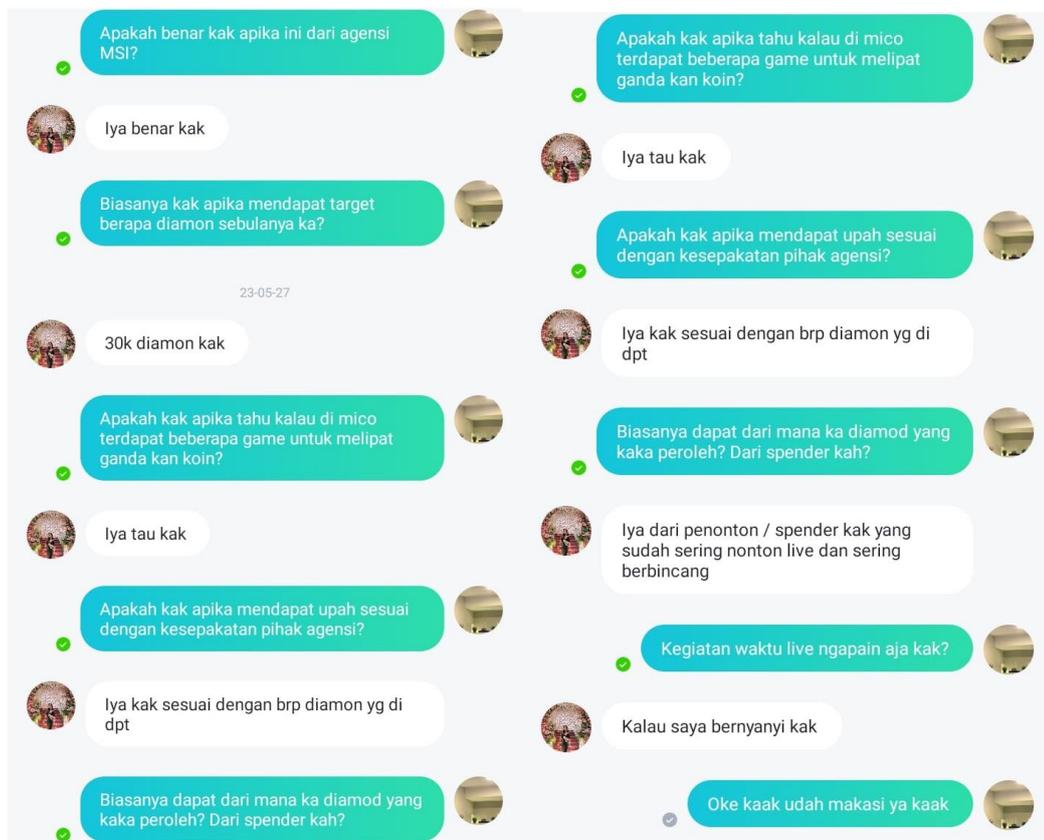
(Dokumentasi wawancara online admin agensi MSI)



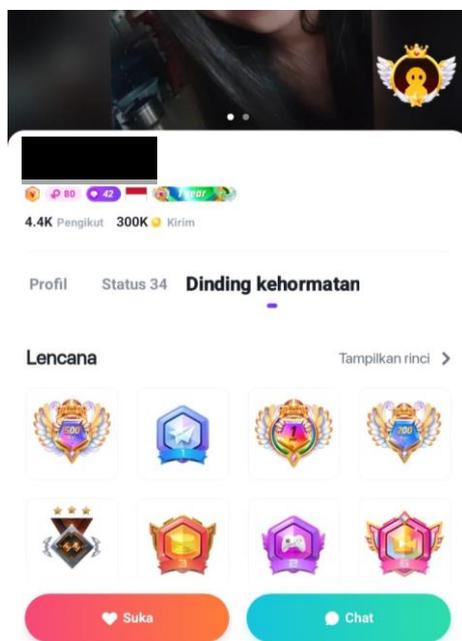
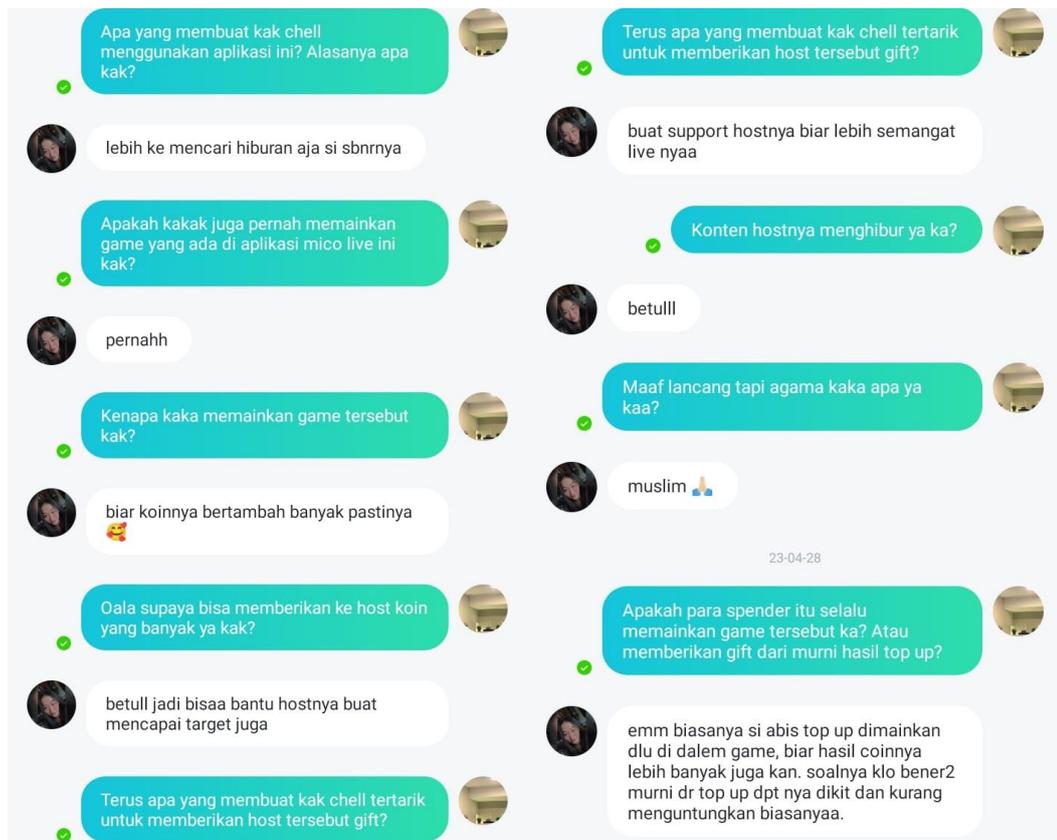
(Dokumentasi wawancara online dengan streamer MSI 1)



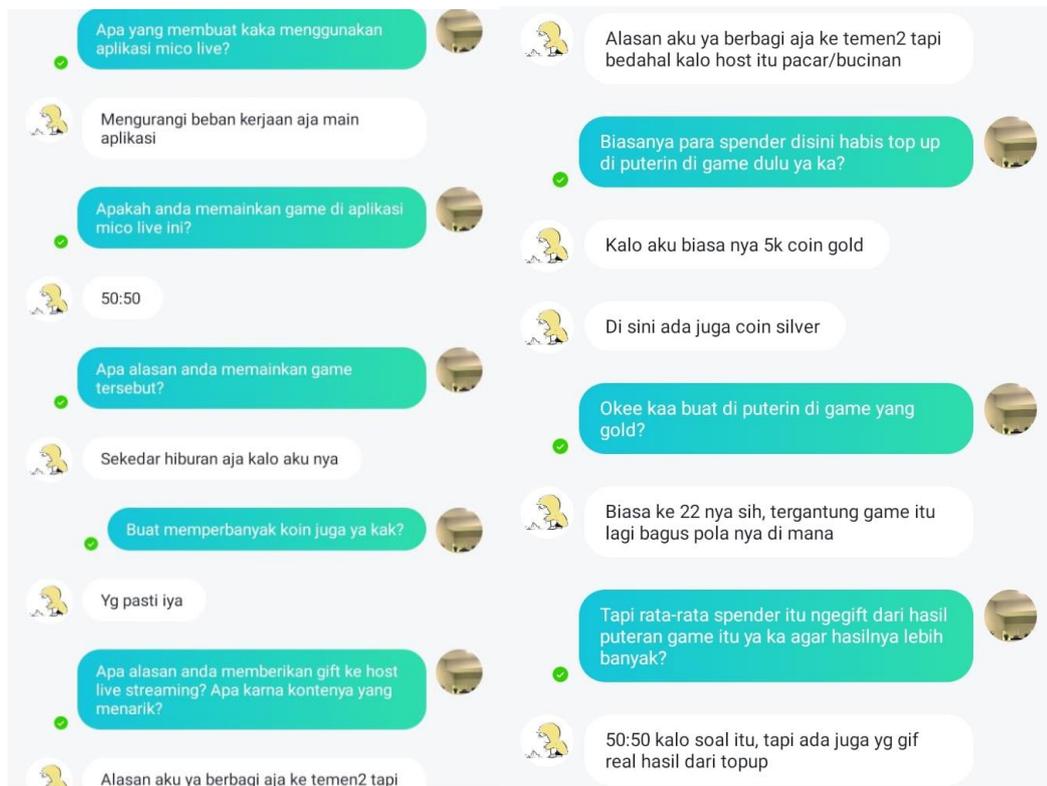
(Dokumentasi wawancara Online dengan streamer MSI 2)



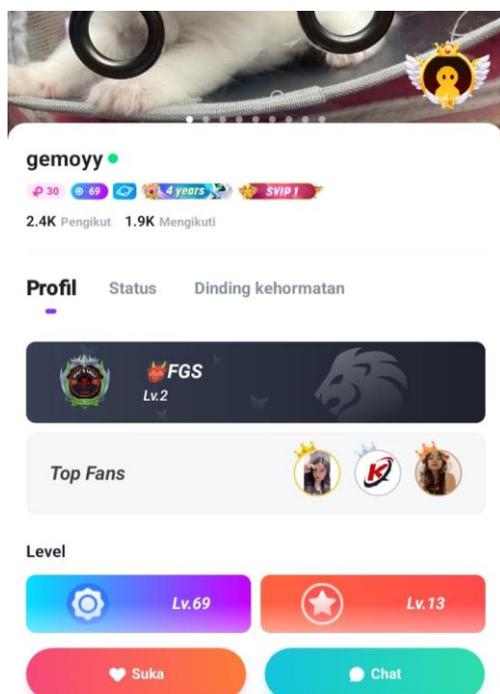
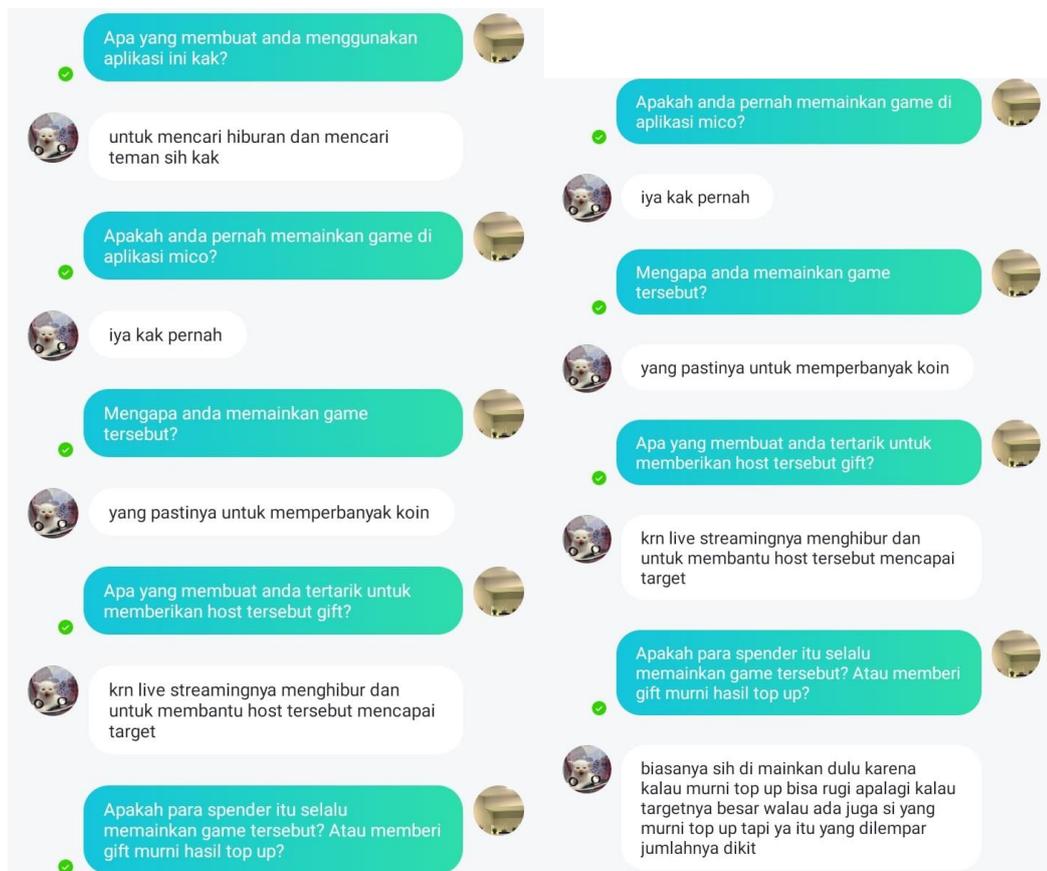
(Dokumentasi wawancara online dengan streamer MSI 3)



(dokumentasi wawancara dengan spender 1)



(Dokumentasi wawancara online dengan spender 2)



(Dokumentasi wawancara online dengan spender 3)

PEDOMAN WAWANCARA

A. Wawancara Admin Agensi MSI Management

1. Apakah agensi mendapat pesanan dari aplikasi dan juga dari streamer?
2. Bagaimana mekanisme penggajian di aplikasi Mico?

B. Wawancara Streamer Agensi MSI Management

1. Apakah anda host dari agensi MSI?
2. Berapa target diamond yang anda dapat dalam sebulan?
3. Dari mana anda mendapatkan diamondd untuk mencapai target?
4. Apakah anda tahu bahwa di aplikasi MICO terdapat game untuk melipat gandakan koin?
5. Kegiatan apa yang anda lakukan waktu melakukan live streaming?
6. Apakah anda mendapat gaji sesuai dengan kesepakatan dengan agensi?

C. Wawancara Spender

1. Apa yang membuat anda menggunakan aplikasi ini?
2. Apa anda pernah memainkan game di aplikasi Mico?
3. Mengapa anda memainkan game tersebut?
4. Apa yang mrmbuat anda tertarik untuk memberikan host tersebut gift?
5. apakah para spender itu selalu memainkan game tersebut? Atau memberi gift murni hasil top up?

**TRANSKRIP HASIL WAWANCARA ONLINE TENTANG SISTEM
MONETISASI DAN LIVE STREAMING DI APLIKASI MICO LIVE**

Nama Informan : ZA
Posisi : Admin agensi MSI
Hari/tanggal : Rabu, 1 Maret 2023 (11.18 WIB)
Tempat : Online via WhatsApp

Peneliti : Biasanya agensi itu dapat persenan dari aplikasi sama hostnya ngga si ka?

Informan : Kalau di Mico ada tapi fee yang keluar buat agensi minimal host target di atas 30k, kalau di bawah itu biasa fee ngga keluar si

Peneliti : Mekanisme penggajian di Mico live itu bagaimana yaa kak? Bisa di jelaskan kak?

Informan : Mekanisme penggajian di setiap agensi itu beda-beda ya kalau di MSI sendiri itu gini setiap hos-host di kita udah mencapai target kita akan setoran datanya ke pihak aplikasi nah nanti pihak aplikasi ngirim gajinya itu dalam bentuk kolektif jadi satu gitu lo. Nah baru nanti kita kirimkan ke host-host tadi sesuai target yang dicapai dari setiap host itu. Dalam penggajian sendiri juga sudah sesuai ya sama yang di table kita tidak memotong lagi atau istilahnya persenan lah kita ga dapet lagi.

Nama Informan : **Streamer 1**
Posisi : **Streamer agensi MSI**
Hari/tanggal : **Kamis, 27 April 2023 (20.40 WIB)**
Tempat : **Online via chat aplikasi Mico**

Peneliti : Apakah anda host dari agensi MSI?

Informan : Iya kak dari MSI.

Peneliti : Berapa target diamondd anda dalam sebulan?

Informan : 30k kak.

Peneliti : Dari mana anda mendapatkan diamondd untuk mencapai target?

Informan : Dari viwers yang datang ke room siaran aku kak tapi sekarang aku sudah punya spender jadi lebih banyak dapat dari spender.

Peneliti : Apakah anda tahu bahwa di aplikasi MICO terdapat game untuk melipat gandakan koin?

Informan : Iya tau kak

Peneliti : Kegiatan apa yang anda lakukan waktu melakukan live streaming?

Informan : aku konten nyanyi kak

Peneloiiti : Apakah anda mendapat gaji sesuai dengan kesepakatan dengan agensi?

Informan : Iya sesuai kak

Nama Informan : **Streamer 2**
Posisi : **Streamer agensi MSI**
Hari/tanggal : **Kamis, 27 April 2023 (20.40 WIB)**
Tempat : **Online via chat aplikasi Mico**

Peneliti : Apakah anda host dari agensi MSI?

Informan : Iya betul dari MSI

Peneliti : Berapa target diamond yang anda dapat dalam sebulan?

Informan : Biasanya saya target 30k diamond si kak

Peneliti : Dari mana anda dapat diamond untuk mencapai target?

Informan : Dari penonton tapikebanyakan dari spender

Peneliti : Apakah anda tahu bahwa di aplikasi Mico terdapat game untuk melipat gandakan koin?

Informan : Iya mengetahui

Peneliti : Kegiatan apa yang anda lakukan waktu melakukan live streaming?

Informan : Berbincang dan bernyanyi si kak

Peneliti : Apakah anda mendapat gaji sesuai dengan kesepakatan dengan agensi?

Informan : Iya sesuai kak

Nama Informan : **Streamer 3**
Posisi : **Streamer agensi MSI**
Hari/tanggal : **Kamis, 26 Mei 2023 (21.10 WIB)**
Tempat : **Online via chat aplikasi Mico**

Peneliti : Apakah anda dari agensi MSI?

Informan : Iya benar kak

Peneliti : biasanya anda mendapat target berapa diamond sebulunya kak?

Informan : 30k diamond kak

Peneliti : Apakah anda tahu di aplikasi Mico terdapat beberapa game untuk melipat gandakan koin?

Informan : Iya tau kak

Peneliti : Apakah anda mendapat upah sesuai dengan kesepakatan pihak agensi?

Informan : Iya kak sesuaidengan berapa diamond yang di dapat

Peneliti : Biasanya dapat dari mana ka diamond yang kakak peroleh? Dari spender?

Informan : Iya dari penonton/ spender kak yang sudah sering nonton live dan sering berbincang.

Peneliti : Kegiatan apa yang anda lakukan waktu melakukan live streaming?

Informan : Kalau saya bernyanyi kak

Nama Informan : Spender 1
Posisi : Spender
Hari/tanggal : Kamis, 25 April 2023 (20.00 WIB)
Tempat : Online via chat aplikasi Mico

Peneliti : Apa yang membuat anda menggunakan aplikasi ini?

Informan : Lebih ke mencari hiburan aja si sebenarnya

Peneliti : Apakah anda pernah memainkan game yang ada di aplikasi Mico?

Informan : Pernah

Peneliti : Kenapa anda memainkan game tersebut?

Informan : Biar koinya bertambah banyak pastinya

Peneliti : Supaya bisa memberikan ke host koin yang banyak ya kak?

Informan : Betul jadi bisa membantu hostnya buat mencapai target juga.

Peneliti : apa yang membuat anda tertarik untuk memberikan host tersebut gift?

Informan : Buat support hostnya biar lebih semangat live nya.

Peneliti : Apakah spender itu selalu memainkan game tersebut? Atau memberikan gift dari murni hasil top up?

Informan : Emm biasanya si abis top up dimainkan dulu di dalam game, biar hasil koinya lebih banyak juga kan. Soalnya kalau bener-bener murni top up dapatnya dikit dan kurang menguntungkan.

Nama Informan : Spender 2
Posisi : Spender
Hari/tanggal : Kamis, 25 April 2023 (20.15 WIB)
Tempat : Online via chat aplikasi Mico

Peneliti : Apa yang membuat anda menggunakan aplikasi Mico live
Informan : Mengurangi beban kerjaan aja main aplikasi
Peneliti : Apakah anda memainkan game di aplikasi Mico?
Informan : 50:50
Peneliti : Apa alasan anda memainkan game tersebut
Informan : sekedar hiburan aja kalau aku nya
Peneliti : Buat memperbanyak koin juga ya kak?
Informan : Yang pasti iya
Peneliti : Apa alasan anda memberikan gift ke host? Apa karena kontennya yang menarik?
Informan : Alasan aku ya berbagi aja ke temen-temen tapi bedahal kalau host itu pacar/bucinan.
Peneliti : Biasanya para spender habis top up diputerin di game terlebih dahulu?
Informan : Kalau aku biasanya 5k koin gold, disini ada juga yang silver
Peneliti : Buat di mainkan di game yang gold?
Informan : biasa ke dua-dua nya sih, tergantung game itu lagi bagus polanya dimana

Peneliti : Rata-rata spender itu ngegift dari hasil puteran game itu ya kak?

Agar hasilnya lebih banyak?

Informan : 50:50 kalau soal itu, ada juga yang gift real hasil top up

Nama Informan : Spender 3

Posisi : Spender

Hari/tanggal : Kamis, 28 April 2023 (21.00 WIB)

Tempat : Online via chat aplikasi Mico

Peneliti : Apa yang membuat anda menggunakan aplikasi ini?

Informan : Untuk mencari hiburan dan mencari teman sih kak

Peneliti : Apa anda pernah memainkan game di aplikasi Mico?

Informan : Iya kak pernah

Peneliti : Mengapa anda memainkan game tersebut?

Informan : Yang pastinya untuk memperbanyak koin

Peneliti : Apa yang mmbuat anda tertarik untuk memberikan host tersebut gift?

Informan : karena live streamingnya menghibur dan untuk membantu host tersebut mencapai target

Peneliti : apakah para spender itu selalu memainkan game tersebut? Atau memberi gift murni hasil top up?

Informan : Biasanya sih dimainkan dulu karena kalau murni hasil top up bisa rugi apalagi kalau targetnya besar walau ada juga si yang murni hasil top up tapi yaitu yang dilempar jumlahnya dikit.

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

Nama : Okvatiana Rosita Wardani
NIM : 192111086
Tempat Tanggal Lahir : Surakarta, 13 Oktober 2001
Jenis Kelamin : Perempuan
Status : Belum Menikah
Agama : Islam
Alamat : Banyuanyar RT 01 RW 09, Banjarsari, Surakarta,
57137.
Nama Ayah : Warsito
Nama Ibu : Lestari
Riwayat Pendidikan :

1. TK PUSTAKA ARIDHO Banyuanyar Surakarta Lulus Tahun 2007
2. SD Negeri Banyuanyar III Surakarta Lulus Tahun 2013
3. SMP Negeri 12 Surakarta Lulus Tahun 2016
4. SMK Negeri 6 Surakarta Lulus Tahun 2019
5. UIN Raden Mas Said Surakarta Tahun Masuk 2019

Demikian daftar Riwayat hidup ini saya buat dengan sebenarnya

Surakarta, 5 November 2023

Penulis