

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI
BUZZBREAK DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG
KABUPATEN MAGETAN**

SKRIPSI



Oleh:

UMI LAILATUL HANIFAH
NIM 210217053

Pembimbing:

Dr. Hj. KHUSNIATI ROFIAH, M.S.I.
NIP 197401102000032001

**JURUSAN HUKUM EKONOMI SYARIAH FAKULTAS SYARIAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO**

2021

ABSTRAK

Hanifah, Umi Lailatul, 2021. *Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi BuzzBreak di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan*. Skripsi. Jurusan Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Pembimbing Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.

Kata Kunci/Keyword: Hukum Islam, *ju'alah*, *BuzzBreak*

Aplikasi *BuzzBreak* merupakan salah satu aplikasi di *android* yang cara kerjanya dengan cara menjalankan misi yang disediakan di dalamnya kemudian pengguna akan mendapatkan poin dari hasil menjalankan misinya tersebut. di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan banyak yang menggunakan aplikasi ini terutama dari kalangan pelajar dan mereka belum mengetahui bagaimana akad dan mekanisme penggunaan aplikasi tersebut menurut menurut Hukum Islam terutama akad *ju'alah* dan pemberian *passive income* dalam aplikasi *BuzzBreak* menurut Fatwa DSN-MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: (1) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan? (2) Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap *passive income* pada penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan?

Adapun jenis penelitian yang dilakukan penulis merupakan penelitian lapangan yang menggunakan metode kualitatif, sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dengan menggunakan wawancara dan dokumentasi. Analisis yang digunakan menggunakan metode deduktif yaitu pembahasan yang diawali dengan mengemukakan dalil-dalil, teori-teori atau ketentuan yang bersifat umum dan selanjutnya dikemukakan kenyataan yang bersifat khusus

Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa akad dan mekanisme yang dilakukan dalam aplikasi *BuzzBreak* antara *developer* dan pengguna di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan menurut hukum Islam telah memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'alah* terutama aplikasi *BuzzBreak* yang resmi dari *Google Play Store*, sedangkan untuk mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dari *website* yang sudah dimodifikasi belum memenuhi salah satu syarat dari akad *ju'alah* yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*'amil*) harus ada nilai jerih-payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih-payahnya, tidak layak dikomersilkan secara *syar'i*. Sedangkan pemberian bonus pada aplikasi *BuzzBreak* menurut Fatwa DSN-MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah belum sesuai karena masih ada bonus yang diperoleh secara pasif tanpa menjalankan misi yang ada di aplikasi *BuzzBreak*.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Umi Lailatul Hanifah
NIM : 210217053
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji dalam ujian *munaqasah*.

Ponorogo, 20 April 2021

Mengetahui,

Ketua Jurusan Hukum Ekonomi Syariah



[Signature]
M. Dham Tanzilulloh, M.H.I.
NIP 198608012015031002

Menyetujui,

Pembimbing

[Signature]
Dr. Hi. Khusnati Rofiah, M.S.I.
NIP 19740110200032001



KEMENTERIAN AGAMA RI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PONOROGO

PENGESAHAN

Skripsi atas nama saudara:

Nama : Umi Lailatul Hanifah
Nim : 210217053
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Skripsi ini telah dipertahankan pada sidang *Munaqosah* Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 05 Mei 2021

Dan telah diterima sebagai bagian dari persyaratan untuk memperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Syariah pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 12 Mei 2021

Tim Penguji:

1. Ketua Sidang : Rif'ah Roihanah, S.H, M.Kn. ()
2. Penguji I : Farida Sekti Pahlevi, M.Hum. ()
3. Penguji II : Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I. ()

Ponorogo, 12 Mei 2021

Mengesahkan

Dekan Fakultas Syariah,




Dr. Hj. Khusniati Rofiah, M.S.I.

NIP 197401102000032001

SURAT PERSETUJUAN PUBLIKASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Lailatul Hanifah
NIM : 210217053
Fakultas : Syariah
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Judul Skripsi/Tesis : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Menyatakan bahwa naskah skripsi/tesis telah diperiksa dan disahkan oleh dosen pembimbing. Selanjutnya saya bersedia naskah tersebut dipublikasikan oleh perpustakaan IAIN Ponorogo yang dapat diakses di etheses.iainponorogo.ac.id. Adapun isi dari keseluruhan tulisan tersebut, sepenuhnya menjadi tanggungjawab dari penulis.

Demikian pernyataan saya untuk dapat dipergunakan dengan semestinya.

Ponorogo, 20 Mei 2021

Penulis



UMI LAILATUL HANIFAH
NIM 210217053

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Umi Lailatul Hanifah
NIM : 210217053
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah
Fakultas : Syariah
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi
BuzzBreak di Desa Bungkok Kecamatan Parang
Kabupaten Magetan

Dengan ini menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini adalah benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau fikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau fikiran saya sendiri.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Ponorogo, 21 April 2021

Yang Membuat Pernyataan


Umi Lailatul Hanifah
NIM 210217053

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dalam perkembangan teknologi informasi, banyak berkembang aplikasi *mobile*. Seperti yang diketahui saat ini, kebutuhan manusia tidak pernah terbatas, seperti kebutuhan komunikasi salah satunya. Sehingga, *handphone* yang dikenal sebagai alat telepon (komunikasi) genggam semakin berkembang pesat dengan aplikasi-aplikasi terbaru dan bermanfaat untuk kebutuhan manusia. *Handphone* yang diminati saat ini banyak yang menggunakan sistem operasi *android*. Dalam perkembangannya, pengguna *android* di Indonesia sangat berkembang pesat, hal ini dibuktikan dengan berkembangnya sistem operasi *android* yang merupakan produk dari *google*.¹

Di masa sekarang ini banyak sekali orang yang menggunakan *smartphone* dengan sistem operasi *android* dan internet untuk segala hal. Apalagi di masa pandemi *Covid-19* seperti yang terjadi sekarang ini, banyak kegiatan yang dibatasi terutama dalam hal pekerjaan. Banyak sekali masyarakat yang kehilangan pekerjaan karena Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) oleh perusahaan guna melakukan efisiensi kerja industri. Maka dari itu banyak dari masyarakat yang memanfaatkan *smartphone* dan internet untuk mencari penghasilan tambahan guna memenuhi kebutuhan hidup mereka di masa pandemi *Covid-19* ini.

¹Saiful Huda, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa Membuka Kode Sandi Kontrol Teknologi (*Unlock*) *Andromax Smartfren*," *Skripsi* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2014), 1.

Manusia juga semakin kreatif dengan mengembangkan suatu program *online* yang dapat digunakan untuk mendapatkan penghasilan tambahan selain penghasilan pokok. Salah satunya dengan membuat *software* atau aplikasi yang bisa menghasilkan uang. Ada banyak sekali aplikasi di *android* yang bisa menghasilkan uang. Aplikasi tersebut bisa di unduh secara gratis di *Google Play Store* yang ada di *android*. Dengan mengikuti langkah-langkah yang ada di aplikasi tersebut, seseorang akan mendapatkan poin atau bonus yang nantinya bisa dikonversikan ke rupiah.

BuzzBreak adalah salah satu aplikasi yang dapat menghasilkan uang yang dapat diunduh secara gratis di *android* melalui *Google Play Store*. Banyak pengguna yang menginstal aplikasi ini dengan tujuan untuk memperoleh tambahan penghasilan. Apalagi di masa pandemi *Covid-19* seperti sekarang ini, *rating* dari aplikasi ini semakin meningkat karena banyak masyarakat yang mengunduh dan menggunakannya.²

Cara kerja dari aplikasi *BuzzBreak* yaitu hanya dengan menjalankan misi-misi yang disediakan di dalamnya, seperti menonton video, menonton iklan, membaca berita, dan mengundang orang lain untuk mengunduh aplikasi *BuzzBreak*, kita akan mendapatkan bonus berupa poin yang kemudian akan dikonversi ke rupiah.

Sistem dalam aplikasi *BuzzBreak* ini mirip dengan sistem dalam *multi level marketing*, yaitu membentuk sebuah jaringan dengan mengajak orang lain untuk mengunduh aplikasi *BuzzBreak*. Kemudian orang yang diajak

²Devina, Hasil Wawancara, Magetan, 26 Februari 2021.

tersebut akan menjadi *downline* jika telah mengunduh aplikasi *BuzzBreak* dan memasukkan kode *referral* dari yang mengajak (*upline*). Dalam hal ini, jika *downline* menjalankan aplikasi misalnya membaca berita atau menonton video, maka otomatis *upline* juga akan mendapatkan poin dari pendapatan *downline*.³

Dalam Islam semua kegiatan *muāmalāh* telah diatur di dalamnya, termasuk transaksi yang digunakan dalam aplikasi *BuzzBreak* yang termasuk ke dalam akad *ju'ālah*. Secara etimologis, *ju'ālah* yaitu memberikan upah atau (*jā' l*) kepada orang yang telah melakukan pekerjaan untuknya, misalnya orang yang mengembalikan hewan yang tersesat (*dhalalah*), mengembalikan budak yang kabur, membangun tembok, menjahit pakaian, dan setiap pekerjaan yang mendapatkan upah sedangkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ju'ālah* adalah perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.⁴

Secara hikmah, akad *ju'ālah* merupakan akad yang menjadi solusi alternatif dari pelayanan jasa yang secara hukum tidak memungkinkan diakadi *ijārah*. Karena di dalam akad *ju'ālah*, terdapat kelonggaran-kelonggaran syarat yang tidak ditemukan dalam akad *ijārah*, seperti legalitas *ju'ālah* pada pekerjaan atau pelaku (*maj'ūl lah*) yang tidak jelas (*majhūl*)⁵

³Arya Armadito, *Hasil Wawancara*, Magetan, 26 Februari 2021.

⁴Madani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah* (Jakarta: Gema Insani, 2012), 314.

⁵Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqh Muamalah* (Kediri: Lirboyo Press, 2013), 297.

Banyak dalil yang menunjukkan tentang *ju'alah*, termasuk dalam Al-Qur'an maupun Hadith. Salah satu ayat yang menunjukkan *ju'alah* adalah surat Yūsuf: 72

قَالُوا انْفِقْ ذُصُوعًا الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya: penyeru-penyeru itu berkata, “Kami kehilangan piala raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat) beban unta, dan aku menjamin terhadapnya.” (QS. Yūsuf (12):72).⁶

Dalam *ju'alah* atau bonus, Islam memberikan ketentuan dasar bahwa kedua belah pihak harus membuat kesepakatan yang dituangkan dalam sebuah perjanjian mengenai jenis pekerjaan, jumlah komisi yang jelas, imbalan tidak boleh diraih kecuali setelah selesainya amal/pekerjaan, keadaan *Al-Ji'alahitu* hendaknya ditentukan, uang atau barang sebelum seseorang mengerjakan pekerjaan.⁷

Sedangkan menurut ketetapan DSN MUI mengenai bonus dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah adalah imbalan yang diberikan oleh perusahaan kepada mitra usaha atas penjualan yang besaran maupun bentuknya diperhitungkan berdasarkan presentasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau jasa. Dalam fatwa tersebut menjelaskan lima poin prosedur pemberian *insentif* berupa bonus yang sesuai dengan ekonomi Islam, yaitu:

1. Komisi (termasuk di dalamnya adalah bonus) yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota baik besaran maupun bentuknya harus

⁶Al-Qur'an, 12:72.

⁷Hendi Suhendi, *Fiqih Muamalah* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014), 207.

berdasarkan pada prestasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau produk jasa;

2. Bonus yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota harus jelas jumlahnya ketika dilakukan transaksi (*akad*) sesuai dengan target penjualan barang atau produk jasa yang ditetapkan oleh perusahaan;
3. Tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan pembinaan dan atau penjualan barang atau jasa;
4. Pemberian bonus komisi atau bonus oleh perusahaan kepada anggota tidak menimbulkan *ighra*';
5. Tidak ada eksploitasi dan ketidakadilan dalam pembagian bonus antara anggota pertama dengan anggota berikutnya.⁸

Manusia dalam berbagai hal selalu menginginkan hal yang bersifat mudah, praktis, dan juga gratis. Tidak bisa dipungkiri, di Indonesia sendiri yang notabene adalah Negara yang mempunyai penduduk yang mayoritas beragama Islam, juga sudah banyak yang mengunduh aplikasi yang dapat menghasilkan uang terutama aplikasi *BuzzBreak*, karena dianggap mudah prosesnya, simpel dapat dilakukan di manapun tempatnya asalkan ada koneksi internet, dan yang terakhir gratis atau tidak dipungut biaya apabila mengunduh aplikasi *BuzzBreak* tersebut.

Di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan ada sekitar 6 orang yang menggunakan aplikasi *BuzzBreak* ini dan kebanyakan dari kalangan pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas. Mereka menggunakan

⁸Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

aplikasi ini dengan alasan untuk mendapatkan penghasilan karena di masa Pandemi *Covid-19* ini sekolah dilakukan dengan daring dan mereka tidak mendapatkan uang saku. Oleh sebab itu mereka memilih mengisi waktu luang mereka untuk menjalankan misi-misi yang ada di aplikasi *BuzzBreak* agar mendapatkan uang. Ada juga selain pelajar yang menggunakan aplikasi tersebut untuk menambah penghasilan mereka dan mengisi waktu luang di rumah.⁹

Pengguna di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan ada yang menggunakan aplikasi *BuzzBreak* dari *Google Play Store* dan ada juga yang menggunakan aplikasi tersebut dari *website* orang lain yang mana aplikasi tersebut sudah dimodifikasi sedemikian rupa agar bisa mendapatkan poin lebih banyak, dan sistem yang ada di aplikasi dari *Google Play Store* dan *website* orang lain terdapat perbedaan dari keduanya.

Sistem pemberian bonus dalam aplikasi *BuzzBreak* masih terdapat *passive income* yang didapatkan oleh pengguna apabila pengguna tersebut memiliki banyak *downline* dan tanpa membuka aplikasi dan melakukan misi yang disediakan oleh aplikasi *BuzzBreak*, pengguna atau *upline* tersebut tetap mendapatkan poin dari sebagian pendapatan yang diperoleh oleh *downline*-nya.

Berdasarkan latar belakang di atas, ada yang menarik untuk diteliti yaitu mengenai akad dan mekanisme yang diterapkan dalam aplikasi *BuzzBreak* apakah sudah sesuai dengan hukum Islam atau tidak sesuai dengan Hukum

⁹Arya Armadito, *Hasil Wawancara*, Magetan, 26 Februari 2021.

Islam serta *passive income* yang didapatkan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian untuk meneliti permasalahan ini dengan judul “**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI *BUZZBREAK* DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG KABUPATEN MAGETAN**”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dipaparkan di atas, maka dapat dirumuskan beberapa pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan?
2. Bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap *passive income* pada penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini secara umum bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.
2. Untuk mengetahui tinjauan hukum Islam terhadap *passive income* pada penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran mengenai aplikasi penghasil uang di *android* terutama aplikasi *BuzzBreak*.

2. Manfaat praktis

Diharapkan dengan adanya studi ini dapat memberikan sumbangan pengetahuan kepada para pihak yang terkait diantaranya:

- a. Bagi para pengguna aplikasi penghasil uang di *android* khususnya aplikasi *BuzzBreak* yang membaca skripsi ini agar menjadi pedoman dalam menjalankan akad dan mekanisme aplikasi *BuzzBreak*.
- b. Bagi para peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian bermanfaat sebagai sumber pedoman teori atau tambahan referensi dan dapat dijadikan sebagai bahan tambahan untuk melakukan penelitian selanjutnya.
- c. Bagi masyarakat umum agar mengetahui akad dan mekanisme yang digunakan dalam aplikasi *BuzzBreak*.
- d. Bagi peneliti untuk melengkapi sebagian syarat guna memperoleh gelar sarjana program Strata satu (S-1) pada Fakultas Syariah IAIN Ponorogo.

E. Telaah Pustaka

Telaah pustaka berisi tentang uraian mengenai hasil penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya oleh peneliti terdahulu dan memiliki keterkaitan

dengan penelitian yang akan dilakukan. Sejauh ini sudah ada yang membahas tentang aplikasi di *andorid*, di antaranya sebagai berikut:

Pertama, Rizandi Syahputra, *Bisnis Aplikasi BuzzBreak di Tengah Pandemi Covid-19 Dalam Perspektif Hukum Islam*. Masalah dalam penelitian ini memfokuskan kajiannya terhadap praktik bisnis aplikasi *BuzzBreak* di tengah pandemi *Covid-19* di Kota Bengkulu dan Perspektif hukum Islam terhadap praktik bisnis aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu. Hasil penelitian ini adalah pelaksanaan praktik bisnis aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu ada beberapa cara dalam menggunakan aplikasi tersebut dan yang paling penting adalah harus mendownload aplikasi *BuzzBreak* terlebih dahulu di *Google Play Store*, setelah itu barulah aplikasi tersebut dapat digunakan sesuai ketentuan yang diberikan oleh pihak aplikasi, baik dari aturan penggunaan aplikasi, cara mendapatkan poin-poin dan cara mencairkan poin-poin tersebut dalam bentuk rupiah. Menurut perspektif hukum Islam terhadap akad *ujrah* pada aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu, bahwa cara menggunakan aplikasi *BuzzBreak* diperbolehkan oleh hukum Islam dikarenakan ada suatu pekerjaan yang dilakukan oleh pengguna aplikasi. Sementara itu hukum Islam mengenai cara mencairkan uang dalam aplikasi *BuzzBreak* tidak termasuk larangan dalam hukum Islam dikarenakan setelah pengguna aplikasi menggunakan aplikasi ia langsung bisa mencairkan poin-poin tersebut dalam bentuk uang. Adapun tujuan dari menggunakan aplikasi tersebut yaitu agar saling

menguntungkan bagi kedua belah pihak jadi dalam hukum Islam hal tersebut diperbolehkan.¹⁰

Kedua, Siti Rosidah, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan Dalam Sistem *Monetasi Youtube*. Masalah dalam penelitian ini memfokuskan kajiannya terhadap pelaksanaan akad kerjasama dalam sistem *monetasi Youtube* antara *Youtuber* dan pihak *Youtube Partner Program* dan tinjauan hukum Islam terhadap akad kerjasama dalam sistem *monetasi Youtube* antara *Youtuber* dan pihak *Youtube Partner Program*. Hasil penelitian ini adalah cara untuk menghasilkan uang dari *Youtube* atau disebut sistem *Monetasi*, mengharuskan para *Youtuber* melakukan perjanjian kerjasama dengan pihak *Youtube Partner Program*, dengan cara menyetujui segala peraturan yang dibuat dengan meng-klik kata setuju. Namun dalam praktiknya banyak *Youtuber* yang melakukan pelanggaran komunitas *Youtube* yang telah disepakati saat awal melakukan perjanjian seperti melanggar hak cipta, membuat dan mengunggah video yang berisi kekerasan atau ketelanjangan, serta melakukan *Subscriber spam*, dan pihak *Youtube* akan melakukan berbagai teguran seperti tidak dapat mengunggah video, dan aktivitas lain di *Youtube* dalam jangka waktu tertentu, bahkan pihak *Youtube* tidak segan-segan menghapus *Channel Youtube* yang tetap melakukan pelanggaran. Analisis hukum Islam terhadap sistem *Monetasi Youtube* antara *Youtuber* dan pihak *Youtube Partner Program*, yaitu tidak dibolehkan jika *Youtuber* melakukan pelanggaran komunitas *Youtube*, dan syariat Islam

¹⁰Rizandi Syahputra, "Bisnis Aplikasi *BuzzBreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Skripsi* (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021), 67-68.

seperti melakukan pelanggaran hak cipta, membuat dan mengunggah video yang berisi kekerasan atau ketelanjangan, serta melakukan *Subscriber spam*, dan penghasilan yang didapat pun menjadi haram.¹¹

Ketiga, Apreliyani Indah Pratiwi, Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa *Delivery Order* Go-Food pada Aplikasi Go-Jek Madiun. Masalah dalam penelitian ini memfokuskan kajiannya terhadap tinjauan hukum Islam terhadap akad *Delivery Order* Go-Food dan *marketing fee/service fee* yang ditetapkan Go-jek pada aplikasi Go-Food. Hasil penelitian ini adalah akad yang digunakan dalam transaksi *delivery order* Go-Food ialah *multiakad* (*Hybrid Contract*) yang *mujtami'ah*, dengan menggabungkan akad *ijārah* dengan akad *qardh*. *Al-'uqūd al-mujtami'ah* adalah bentuk ijtihad yang kreatif agar transaksi bisnis modern dapat terakreditasi dalam rambah fiqh, sekaligus agar akad yang telah terdapat dalam ranah fiqh dapat diaplikasikan ke dalam transaksi bisnis modern. Jika ditinjau dari rukun dan syarat di masing-masing akad, maka semua rukun dan syarat telah terpenuhi. Mayoritas ulama Hanafiyah, sebagian pendapat ulama Malikiyah, ulama Syafi'iyah, dan Hanbali berpendapat bahwa rukun *multi akad* (*hybrid contract*) adalah sah dan diperbolehkan menurut syariat Islam. Sedangkan dalam penerapan *marketing fee* yang diterapkan PT Go-Jek Madiun akad yang didunakan adalah akad *ijārah* berupa sewa lapak, yang mana PT Go-Jek Madiun bertindak sebagai *musta'jir* yaitu penyedia lapak berupa aplikasi, dan pelaku usaha sebagai *mu'jir* atau penyewa lapak. Jika ditinjau dari rukun dan syaratnya, menurut

¹¹Siti Rosidah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan Dalam *Monetasi Youtube*," *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2019), 115-116.

jumlah ulama maka rukun dan syaratnya terpenuhi, dan untuk sewa lapak tersebut, maka pelaku usaha dikenakan *marketing fee* sebesar 20% dari total harga disetiap transaksi sebagai upah (*ujrah*) bagi PT Go-Jek Madiun.¹²

Berdasarkan telaah pustaka di atas terdapat persamaan yaitu sama-sama membahas tentang penggunaan aplikasi di *android*, tetapi di sini terdapat perbedaan, pada telaah pustaka yang pertama peneliti membahas tentang praktik bisnis aplikasi *BuzzBreak* di Kota Bengkulu yaitu cara penggunaannya dan cara mencairkan poin dalam aplikasi *BuzzBreak*. Kemudian pada telaah pustaka yang kedua membahas tentang akad penghasilan dalam sistem *Monetasi Youtube* dan Telaah pustaka yang terakhir membahas tentang jasa *Delivery Order Go-Food* pada Aplikasi Go-Jek Madiun.

F. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini adalah studi lapangan (*field research*) yaitu dengan cara mencari data secara langsung di lokasi penelitian dengan melihat objek yang diteliti. Dimana seorang peneliti melakukan eksplorasi secara mendalam terhadap program, proses, kejadian, aktivitas, terhadap satu atau lebih orang.¹³ Peneliti memilih jenis penelitian lapangan karena penelitian yang akan diteliti ialah mengenai akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan. Meskipun penelitian ini berbasis penelitian

¹²Apreliyani Indah Pratiwi, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa *Delivery Order Go-Food* Pada Aplikasi Go-Jek Madiun," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019), 88-89.

¹³Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)* (Bandung: CV Alfabeta, 2013), 15.

lapangan, penulis juga menggunakan sumber-sumber data kepustakaan dengan memanfaatkan buku-buku, hasil penelitian, dan internet yang digunakan untuk menelaah hal-hal yang berkenaan dengan sistem dalam aplikasi *BuzzBreak*.¹⁴

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam tentang masalah-masalah manusia dan sosial. Peneliti menginterpretasikan bagaimana subjek memperoleh makna dari lingkungan sekeliling, dan bagaimana makna tersebut memengaruhi perilaku mereka.¹⁵ Metode ini bersifat deskriptif, menggunakan analisis, mengacu pada data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan pendukung, serta menghasilkan suatu teori.¹⁶ Dalam hal ini peneliti akan melakukan penelitian secara langsung dengan mendatangi Pengguna Aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

2. Kehadiran Peneliti

Dalam penelitian ini, peneliti merupakan pengamat penuh, dimana peneliti melakukan pengumpulan data dengan melakukan wawancara kepada pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan.

¹⁴Ulfa Fadhilah Arafat, "Analisis Fatwa DSN MUI No. 75 Tahun 2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah (PLBS) Terhadap Jual Beli Pulsa Melalui Data Network Indonesia (DNI) Madiun", *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018), 11.

¹⁵Imam Gunawan, *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik* (Jakarta: Bumi Aksara, 2015), 85.

¹⁶<https://www.maxmanroe.com/vid/umum/penelitian-kualitatif.html>, (diakses pada tanggal 6 Januari 2021 pukul 14.30 WIB).

3. Lokasi Penelitian

Dalam penelitian ini lokasi atau daerah yang dijadikan objek penelitian oleh peneliti adalah Desa Bungkok, Kecamatan Parang, Kabupaten Magetan. Alasan peneliti mengambil lokasi ini karena di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, peneliti melihat adanya penyimpangan yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak* terkait akad dan mekanisme juga pemberian bonus dalam penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dengan ketentuan Hukum Islam..

4. Data dan Sumber Data

a. Data

Adapun data-data yang peneliti butuhkan untuk memecahkan masalah dalam menyusun penelitian ini adalah:

- 1) Data tentang tinjauan hukum Islam terhadap akad dan mekanisme aplikasi *BuzzBreak* yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.
- 2) Data tentang tinjauan hukum Islam terhadap *passive income* yang didapatkan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

Sumber data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah langsung dari lapangan, yaitu selama peneliti melakukan penelitian secara langsung terhadap para pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

b. Sumber Data

1) Sumber Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama yang biasanya melalui wawancara, angket, atau pendapat, dan lain-lain. Adapun yang menjadi sumber data dalam penelitian ini adalah data yang didapat dari tempat yang menjadi objek penelitian yaitu pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

2) Sumber Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh dalam bentuk yang sudah jadi, sudah dikumpulkan dan diolah pihak lain, biasanya sudah dalam bentuk publikasi. Data sekunder ini biasanya sebagai pelengkap data primer.¹⁷

Data sekunder ini yang mendukung penelitian penulis, yang terdiri dari seluruh data yang berkaitan dengan teori-teori yang berhubungan langsung maupun tidak langsung dengan judul, tetapi memiliki relevansi dengan permasalahan yang akan dikaji. Adapun yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah *fiqh muāmālah* tentang *ju'ālah* dan Fatwa DSN-MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

¹⁷Uifa Fadhilah Arafat, “Analisis Fatwa DSN MUI No. 75 Tahun 2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah (PLBS) Terhadap Jual Beli Pulsa Melalui Data Network Indonesia (DNI) Madiun,” *Skripsi*, 13.

5. Teknik Pengumpulan Data

Adapun untuk memperoleh data yang dibutuhkan oleh penulis secara komprehensif, dalam pengumpulan data penulis menggunakan beberapa teknik berikut:

a. Wawancara

Wawancara merupakan salah satu metode pengumpulan data yang beragam dari para responden dalam berbagai situasi dan konteks. Dengan wawancara peneliti dapat memperoleh banyak data yang berguna bagi penelitiannya.¹⁸ Dengan teknik ini data dikumpulkan dengan cara wawancara secara langsung dari sumber data di lapangan. Penyusun mengajukan pertanyaan yang terstruktur dan terarah kepada pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.¹⁹

b. Dokumentasi

Metode ini merupakan suatu cara pengumpulan data yang menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah dan bukan berdasarkan perkiraan.²⁰ Sehingga peneliti mendapatkan foto atau gambar terkatit aplikasi *BuzzBreak*.

¹⁸Samiaji Sarosa, *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar* (Jakarta: Permata Puri Media, 2012), 45.

¹⁹Jonathan Sarwono, *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006), 224.

²⁰Basrowi, Suwandi, *Memahami Penelitian Kualitatif* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), 158.

6. Analisis Data

Analisis data adalah proses pengumpulan atau pengumpulan, pemodelan dan transformasi data dengan tujuan untuk menyoroti dan memperoleh informasi yang bermanfaat, memberikan saran, kesimpulan dan mendukung pembuat keputusan.²¹

Dalam penelitian ini, teknik analisa yang digunakan peneliti yaitu metode deduktif yaitu penggunaan data yang bersifat umum kemudian diakhiri dengan kesimpulan yang bersifat khusus. Adapun langkah-langkah yang dipakai dalam menganalisis data penelitian ini adalah:

- a. *Data Reduction* (Reduksi Data), berarti merangkum, memilah dan memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Dengan demikian data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah meneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya, dan mencarinya bila diperlukan.²² Dalam tahap ini, penulis merangkum dan memilah serta memilih data-data tentang aplikasi penghasil uang, yaitu *BuzzBreak*.
- b. *Data Display* (Penyajian Data), yaitu menyajikan sekumpulan data yang telah tersusun, yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Pada tahap ini penulis menyajikan data dengan teks yang bersifat naratif, tujuannya untuk memudahkan pemahaman terhadap

²¹Restu Kartiko Widi, *Azas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 253.

²²Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif* (Bandung: Alfabeta, 2018), 134.

masalah yang diteliti.²³ Penulis menyajikan data tentang *ju'alah* dan Fatwa DSN-MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah sebagai landasan teori, kemudian penulis kolaborasikan dengan data-data tentang aplikasi *BuzzBreak*.

- c. *Conclusion Drawing and Verification* (Penarikan Kesimpulan dan verifikasi). Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah bila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid dan konsisten saat peneliti kembali ke lapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.²⁴ Dalam hal ini penulis mengungkap bagaimana tinjauan hukum Islam terhadap penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, kemudian menyimpulkan hasil yang sudah ditemukan dengan didukung oleh data-data yang sesuai sehingga menjadi kesimpulan yang kredibel.

7. Pengecekan Keabsahan Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik pengecekan keabsahan data dengan teknik triangulasi, yaitu teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti mengumpulkan data yang sekaligus

²³Mariatul Chiftiah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click)," *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020), 17.

²⁴*Ibid.*, 141-142.

menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dari berbagai sumber data.²⁵

Dalam penelitian kualitatif, teknik triangulasi dimanfaatkan sebagai pengecekan keabsahan data yang peneliti temukan dari hasil wawancara peneliti, kemudian peneliti mengkonfirmasi dengan studi dokumentasi yang berhubungan dengan penelitian serta hasil pengamatan peneliti di lapangan sehingga kemurnian dan keabsahan terjamin.²⁶

Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan keabsahan data yang berasal dari hasil wawancara tersebut, kemudian peneliti telaah lagi dengan hasil pengamatan yang peneliti lakukan untuk mengetahui tentang aplikasi *BuzzBreak*. Setelah data terkumpul, peneliti mereduksi dan menyajikan data untuk lebih menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang bagian data yang diperlukan, serta mengorganisasi data sehingga memudahkan untuk dilakukan kesimpulan yang kemudian dilanjutkan dengan proses verifikasi.

G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian ini terbagi ke dalam lima bab. Tiap bab terdiri dari sub-sub bab yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Adapun sistematika penyusunannya yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai keterangan umum dan

²⁵Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*, 125.

²⁶Mariatul Chiftiah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click)," *Skripsi*, 18.

gambaran tentang isi skripsi, di antaranya berisi tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, telaah pustaka, metode penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II : KONSEP *JU'ALAH* DALAM HUKUM ISLAM

Bab ini merupakan landasan teori masalah yang diangkat dalam skripsi ini yaitu mengenai konsep *ju'alah* dalam hukum Islam dan bonus (*ju'alah*) dalam Fatwa DSN-MUI yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh.

BAB III : PRAKTIK PENGGUNAAN APLIKASI *BUZZBREAK* DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG KABUPATEN MAGETAN

Bab ini memaparkan data-data yang telah dihimpun oleh penulis dan berbagai dokumen yang dikumpulkan oleh penulis.

Bab ini berisi tentang gambaran umum lokasi penelitian dan profil aplikasi *BuzzBreak*, akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dan pendapatan bonus pada aplikasi *BuzzBreak*.

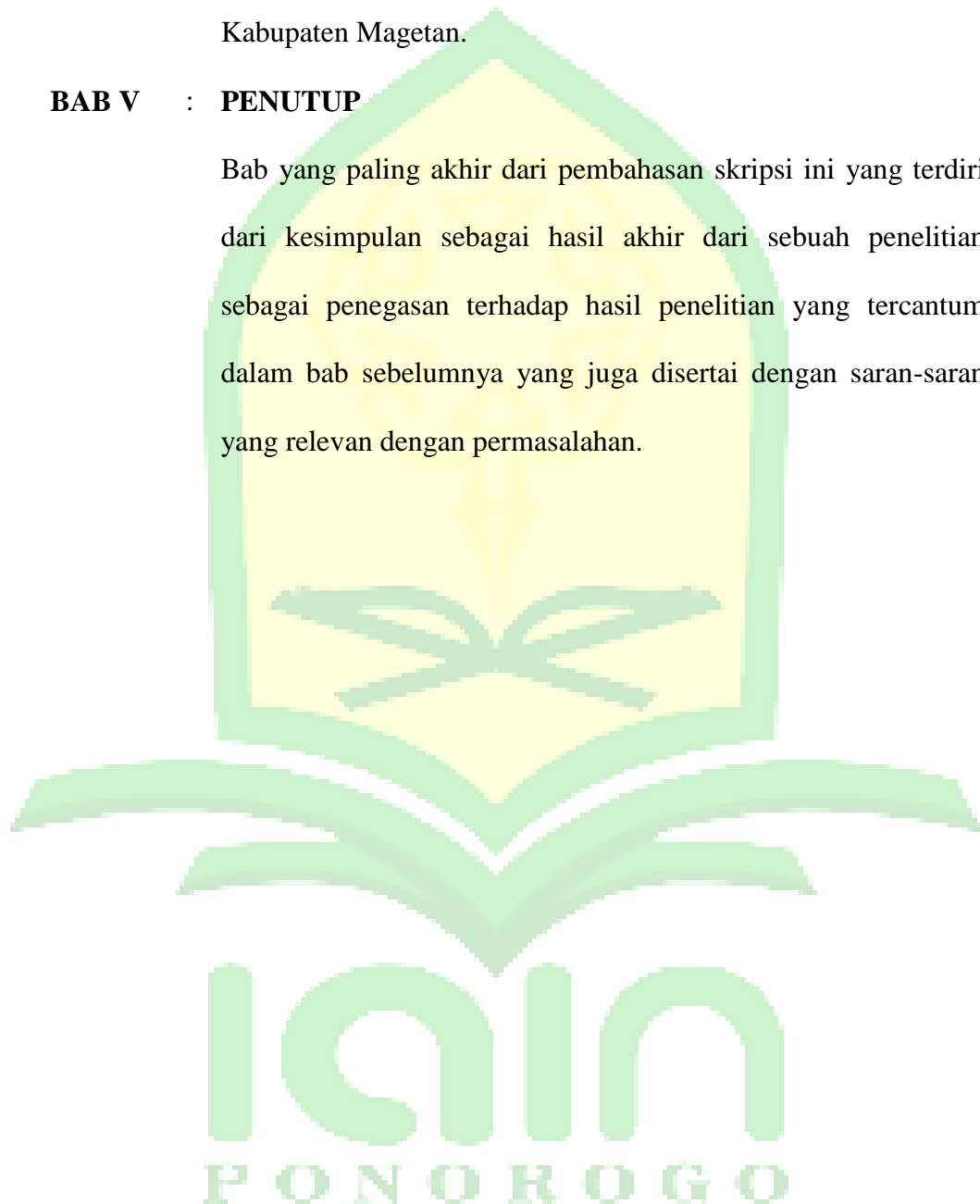
BAB IV : ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI *BUZZBREAK* DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG KABUPATEN MAGETAN

Bab ini merupakan pokok dari skripsi yang memaparkan tentang analisis hukum Islam terhadap akad dan mekanisme

penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dan analisis hukum Islam terhadap *passive income* yang didapatkan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan.

BAB V : PENUTUP

Bab yang paling akhir dari pembahasan skripsi ini yang terdiri dari kesimpulan sebagai hasil akhir dari sebuah penelitian sebagai penegasan terhadap hasil penelitian yang tercantum dalam bab sebelumnya yang juga disertai dengan saran-saran yang relevan dengan permasalahan.



BAB II

KONSEP *JU'ALAH* DALAM HUKUM ISLAM

A. Pengertian *Ju'alah*

Ju'alah sering disebut dengan *ja'alah*, *ji'alah*, atau *ja'ilah*, semuanya berasal dari kata *fi'il mādli* yang merupakan bentuk dasar dalam bahasa Arab *ja'ala* (جعل). Dalam kamus *al-Munjid* disebutkan جعل يجعل جعلاً جعلاً: صنعه yang berarti membuat/menjadikan, menciptakan: seperti dalam kalimat *Allah menciptakan kegelapan*.¹

Mengenai *ju'alah* banyak ulama yang mendefinisikan, salah satunya menurut Wahbah az-Zuhaili:

الجعل أو الجُعْل أو الجُعْلِيَّة لغة : هي ما يجعل للإنسان على فعل شيء أو ما يُعطاه الإنسان على أمر يفعله
ju'alah, *ju'lun* atau *ju'aliyah* menurut bahasa adalah apa yang dijadikan seseorang atas memperbuat sesuatu atau sesuatu yang diberikan oleh orang atas sesuatu yang diperbuatnya.²

Menurut Ahmad Salamah Qolyubi:

هي كالجُعْل والجُعْلِيَّة لغةً اسمٌ لما يُجعل للإنسان على فعل شيءٍ
Ju'alah, *jualun* atau *ju'liyyah* menurut bahasa nama sesuatu yang diberikan kepada seseorang atas perbuatan yang dilakukannya.³

¹Abdur Rohman, "Analisis Penerapan Akad *ju'alah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network)," *Al-'Adalah*, Vol. XIII, No. 2 (Desember 2016), 180.

²Wahbah Zuhaili, *Fiqh al-Islamiy Wa Adillatuhu*, Juz V (Suriah: Dār al-Fikr, 1989), 3864.

³Ahmad Salamah Qolyubi, Ahmad Barlisi Umairah, *Hasyiyatani Qolyubi Wa Umairah*, Juz III (Beirut: Dār al-Fikr, 1995), 131.

Secara etimologis, *ju'ālah* yaitu memberikan upah atau (*ǰā'ī*) kepada orang yang telah melakukan pekerjaan untuknya, misalnya orang yang mengembalikan hewan yang tersesat (*dhalalah*), mengembalikan budak yang kabur, membangun tembok, menjahit pakaian, dan setiap pekerjaan yang mendapatkan upah sedangkan menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, *ju'ālah* adalah perjanjian imbalan tertentu dari pihak pertama kepada pihak kedua atas pelaksanaan suatu tugas/pelayanan yang dilakukan oleh pihak kedua untuk kepentingan pihak pertama.⁴

Secara hikmah, akad *ju'ālah* merupakan akad yang menjadi solusi alternatif dari pelayanan jasa yang secara hukum tidak memungkinkan diakadi *ijārah*. Karena di dalam akad *ju'ālah*, terdapat kelonggaran-kelonggaran syarat yang tidak ditemukan dalam akad *ijārah*, seperti legalitas *ju'ālah* pada pekerjaan atau pelaku (*maj'ūl lah*) yang tidak jelas (*majhūl*)⁵

Menurut syariah, *al-Jāzairi* menyebutkan hadiah atau pemberian seseorang dalam jumlah tertentu kepada orang yang mengerjakan perbuatan khusus, diketahui atau tidak diketahui. Misalnya, seseorang bisa berkata, “Barangsiapa membangun tembok ini untukku, ia berhak mendapatkan uang sekian.” Maka orang yang membangun tembok untuknya berhak atas hadiah (upah) yang ia sediakan, banyak atau sedikit. Istilah lain dalam pengupahan

⁴Madani, *Fiqih Ekonomi Syariah, Fiqih Muamalah* (Jakarta: Gema Insani, 2012), 314.

⁵Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqih Muamalah* (Kediri: Lirboyo Press, 2013), 297.

adalah *ijārah*. Penggunaan kedua istilah ini sesuai dengan teks dan konteksnya.⁶

Menurut Sulaiman Rasjid, *Ju'ālah* ialah meminta agar mengembalikan barang yang hilang dengan bayaran yang ditentukan, misal seseorang yang kehilangan seekor kuda dia berkata, “siapa yang mendapatkan kudaku dan mengembalikan kepadaku, maka aku bayar sekian.”⁷

Ibnu Rusyd menganggap *ju'ālah* atau *Al-Ju'l* itu sebagai pemberian upah (hadiah) atas suatu manfaat yang diduga bakal terwujud seperti mempersyaratkan kesembuhan dari dokter atau kepandaian dari seorang guru, atau mencari hamba yang lari.⁸

Istilah *ju'ālah* dalam kehidupan sehari-hari diartikan oleh fukaha yaitu memberi upah kepada orang lain yang dapat menemukan barangnya yang hilang atau mengobati orang yang sakit atau menggali sumur sampai memancarkan air atau seseorang menang dalam sebuah kompetisi. Jadi, *ju'ālah* bukan hanya terbatas pada barang yang hilang namun dapat setiap pekerjaan yang dapat menguntungkan seseorang.⁹

Ju'ālah menurut rumusan-rumusan yang terdapat dalam kitab-kitab ulama masa lalu lebih tertuju kepada bentuk usaha melakukan suatu aktivitas

⁶Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Galia Indonesia, 2012), 188-189.

⁷Haryono, “Konsep Al Ju’alah dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari,” *Al-Maslahah Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, Vol. 5, No. 01 (2018), 645.

⁸Maryam Sarinah, “Hukum Pemberian Imbalan di Muka Sebelum Pelaksanaan Ju’alah Oleh Kecamatan Siantar Sitalasari Menurut Pandangan Komisi Fatwa MUI Kota Pematang Siantar (Studi Kasus: MTQ di Kecamatan Siantar Sitalasari),” *Islamic Bussiness Law Review*, Vol. 1, No. 1 (2017), 80.

⁹Abdur Rohman, “Analisis Penerapan Akad *ju'ālah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network),” *Al-Adalah*, Vol. XIII, No. 2 (Desember 2016), 180-181.

atas tawaran dari seseorang untuk melakukan suatu kegiatan tertentu yang orangnya akan diberi imbalan bila ia berhasil dengan tugas yang diberikan kepadanya. Bila rumusan itu diikuti, jelas pengertian *ju'alah* amat berlainan dengan pertandingan, kompetisi, sayembara, dan berbagai perlombaan zaman sekarang yang lebih memprioritaskan kegiatannya untuk menilai ketangkasan. Namun, bila berangkat dari unsur substansial, yakni diberinya imbalan atas sesuatu prestasi tertentu melalui perpacuan kemampuan, maka berbagai bentuk perlombaan pun bisa digolongkan sebagai *ju'alah*.¹⁰

Dari berbagai definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa *ju'alah* ialah suatu akad perjanjian untuk memberi imbalan atas suatu pekerjaan tertentu atau pekerjaan yang masih belum pasti bisa dikerjakan. Apabila pekerjaan tersebut telah tunai dan memenuhi syarat, maka janji untuk pemberian imbalan tersebut bersifat wajib. Lebih simpelnya model ini sering dikenal dengan sayembara berhadiah di kalangan masyarakat awam.

B. Dasar Hukum *Ju'alah*

1. Al-Qur'an

Ju'alah hukumnya boleh atas dasar firman Allah SWT:

قَالُوا نَفَقْدُصُوعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya: penyeru-penyeru itu berkata, “Kami kehilangan piala raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh bahan makanan (seberat) beban unta, dan aku menjamin terhadapnya.” (QS. Yūsuf (12):72).¹¹

¹⁰Helmi Karim, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1997), 47.

¹¹Al-Qur'an, 12:72.

Dalam ayat ini dikisahkan bahwa Nabi Yūsuf A.S. telah menjadikan bahan makanan seberat beban unta sebagai upah atau hadiah bagi siapa saja yang dapat menemukan dan menyerahkan piala raja yang hilang. Dalam bahasa Indonesia, hal ini sering digunakan dengan istilah sayembara, karena pekerjaan untuk menemukan dan menyerahkan piala yang hilang itu bersifat terbuka, siapa saja yang mampu. Pekerjaan ini mungkin diusahakan oleh banyak orang, tetapi yang akan mendapatkan upah hanyalah orang yang berhasil menyelesaikan tugas dengan menyerahkan piala itu. Jika ada orang yang telah bekerja/berusaha untuk mendapatkan piala yang hilang, namun tidak berhasil, maka dia tidak berhak mendapatkan upah.

2. Ḥadith

Dalam sebuah ḥadith yang diriwayatkan oleh Imam al-Bukhārī dari Abū Saʿīd Al-Khudri dikisahkan:

عَنْ أَبِي سَعِيدِ الْخُدْرِيِّ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ أَنَّ نَاسًا مِنْ أَصْحَابِ النَّبِيِّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ أَتَوْا عَلَى حَيٍّ مِنْ أَحْيَاءِ الْعَرَبِ فَلَمْ يَفْرُوهُمْ فَبَيْنَمَا هُمْ كَذَلِكَ إِذْ لُدَّعَ سَيِّدُ أَلَيْكَ فَقَالُوا هَلْ مَعَكُمْ مِنْ دَوَاءٍ أَوْ رَاقٍ فَقَالُوا إِنَّكُمْ لَمْ تَفْرُونَا وَلَا نَفْعَلُ حَتَّى بَجَعَلُوا لَنَا جُعَلًا فَجَعَلُوا هُمْ قَطِيعًا مِنَ الشَّاءِ فَجَعَلَ يَقْرَأُ بِأَمِّ الْقُرْآنِ وَيَجْمَعُ بُرَاقَهُ وَيَتَفَلُّ فَبَرًّا فَاتُوا بِالشَّاءِ فَقَالُوا لَأَنأخُذَهُ حَتَّى نَسْأَلَ النَّبِيَّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ فَسَأَلُوهُ فَضَحِكَ وَقَالَ وَمَا أَدْرَاكَ أَنَّهَا رُقِيَةٌ خُذُوهَا وَاضْرِبُوا لِي بِسَهْمٍ (رواه البخاري)

Artinya: sekelompok sahabat Nabi saw melintasi salah satu kampung orang Arab. Penduduk kampung tersebut tidak menghidangkan makanan kepada mereka. Ketika itu, kepala kampung disengat kalajengking. Mereka lalu bertanya kepada para sahabat: “Apakah kalian mempunyai

obat, atau adakah yang dapat me-*ruqyah* (menjampi)?" Para sahabat menjawab: "Kalian tidak menjamu kami; kami tidak mau mengobati kecuali kalian memberi imbalan kepada kami." Kemudian para penduduk berjanji akan memberikan sejumlah ekor kambing. Seorang sahabat membacakan surat al-Fātihah dan mengumpulkan ludah, lalu ludah itu ia semprotkan ke kepala kampung tersebut; ia pun sembuh. Mereka kemudian menyerahkan kambing. Para sahabat berkata, "Kita tidak boleh mengambil kambing ini sampai kita bertanya kepada Nabi saw." Beliau tertawa dan bersabda, "Bagaimana kalian tahu bahwa surat al-Fātihah adalah *ruqyah*! Ambillah kambing tersebut dan berilah saya bagian." (HR. Bukhārī).¹²

Ḥadith di atas menjadi landasan bagi mazhab Syāfi'i bahwa pekerjaan yang menjadi objek *ju'ālah* boleh jadi merupakan sebuah bentuk kebaikan atau *ritual* (ʿibādah *mahdlah*) seperti membaca surat al-Fātihah atau membaca surah maupun ayat yang lainnya. Jika *ritual* pun boleh dijadikan obyek dalam akad *ju'ālah* apalagi sebuah *muāmalāh* atau bisnis modern. Etikanya adalah setiap *ritual* hanya dilakukan karena mengharap balasan dari Allah SWT bukan dari manusia lain, tetapi hal ini tetap diperbolehkan berdasar ḥadith tersebut walaupun sebagian orang menganggap hal ini kurang etis.¹³

3. Ijma'

Para ulama telah berijma' tentang kebolehan *ju'ālah*, karena memang diperlukan untuk mengembalikan hewan yang hilang, atau pekerjaan yang tidak sanggup dikerjakan, dan tidak ada orang yang bisa membantu secara sukarela, dan tidak boleh dengan akad sewa karena tidak diketahui sehingga yang boleh adalah memberinya *ju'ālah* seperti akad

¹²Muhammad bin Ismā'il Abū 'Abdillāh al-Bukhārī, *Sahīh al-Bukhārī*, Jilid VII (T.tp.: Dār al-Thawqūn Najaat, 1442 H), Hadis nomor 5736, 131.

¹³Siti Zulaikah, "Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Bisnis MLM PT Ivoritz Bangun Indonesia Ponorogo," *Skripsi*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018), 43-44.

sewa dan bagi hasil.¹⁴ Tetapi sebagian ulama ada pula yang tidak mengizinkan akad jenis ini. Perbedaan pandangan ini dapat diterima, karena akad dalam lapangan *ju'ālah* tidak sama dengan pelaksanaan akad *ijārah* yang murni merupakan upah tanpa ada unsur untung-untungan.¹⁵

Ulama yang tidak membolehkan adalah dari golongan mazhab Hanāfiyyah. Wahbah al Zuhaili menjelaskan bahwa mazhab Hanāfiyyah akad *ju'ālah* tidak diperbolehkan karena mengandung unsur *gharar* di dalamnya. Yakni ketidakjelasan atas pekerjaan dan jangka waktu yang ditentukan. Hal ini dianalogikan dengan akad *ijārah* yang mensyaratkan adanya kejelasan atas pekerjaan, upah dan jangka waktu. Namun demikian, ada sebagian ulama Hanāfiyyah yang memperbolehkannya, dengan dasar *istihsān* (karena ada nilai manfaat) dalam masalah memberikan imbalan bagi yang berkeinginan mencari seorang budak yang melarikan diri dari tuannya.¹⁶

Para ulama yang berpendirian bahwa transaksi *ju'ālah* itu diperbolehkan berargumentasi bahwa secara historis Rasulullah memperbolehkan menerima upah atas pengobatan kepada seseorang dengan menggunakan ayat-ayat dalam surat al-Fātihah. Namun yang perlu dicatat di sini ialah bahwa kebolehan itu hanya berlaku bila diperlukan

¹⁴Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008), 333.

¹⁵Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, 45.

¹⁶Haryono, "Konsep Al Ju'alah dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari," 649-650.

dalam arti bahwa kebolehan itu bukanlah mutlak sebagaimana kebolehan dalam lapangan *ijārah*.¹⁷

4. Kaidah *Fiqh*

Kaidah *fiqh* yang menegaskan tentang *ju'ālah*

الأصل في المعاملات الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

Artinya: pada dasarnya, semua bentuk muāmalāh boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.

Qaidah tersebut merupakan bagian dari *Qaidah asasiyyah* yaitu “keyakinan itu tidak dapat dihapus dengan keraguan” yang berlaku kepada semua perbuatan *muāmalāh*. Dengan berpegang pada *qaidah fiqhiyyah* tersebut di atas, maka setiap muslim diberi kebebasan untuk melakukan aktivitas-aktivitas ekonomi selama tidak merupakan bentuk aktivitas yang dilarang atau tidak mengandung unsur-unsur yang dilarang,¹⁸ terutama dalam melakukan akad *ju'ālah*.

C. Rukun dan Syarat *Ju'ālah*

1. Rukun *ju'ālah*

a. *Aqidain* (dua orang yang berakad)

1) *Jā'il*

Yakni orang menyanggupi memberikan upah (*ju'lu*) atas sayembara yang diselenggarakan.¹⁹ Yang menjanjikan upah itu

¹⁷Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, 46.

¹⁸Fathurrahman Azhari, *Qawaid Fiqhiyyah Muamalah* (Banjarmasin: Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat (LPKU), 2015), 137.

¹⁹Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqh Muamalah*, 298.

boleh juga orang lain yang mendapat persetujuan dari orang yang kehilangan, atau memiliki pekerjaan.

2) *Maj'ūl Lah* (Pekerja)

Yaitu seseorang yang mencari barang yang hilang dan mempunyai izin untuk bekerja dari orang yang punya harta, jika dia bekerja tanpa ada izin darinya seperti ada harta yang hilang lalu dia menemukannya atau hewan tersesat lalu dia mengembalikan kepada pemiliknya, maka dalam hal ini dia tidak berhak mendapat *ju'ālah*, sebab dia memberikan bantuan tanpa ada ikatan upah, maka dia tidak berhak dengan upah itu, adapun jika diizinkan oleh si pemilik harta dan disyaratkan ada *ju'ālah*nya lalu dia bekerja, maka dia berhak mendapat *ju'ālah*, sebab si pemilik harta menerima manfaat dari usahanya dengan akad *ju'ālah*, maka si pekerja pun berhak dengan *ju'ālah* itu sama seperti orang yang disewa.

Kedua, hendaklah si pekerja orang yang ahli dengan pekerjaan itu jika memang dijelaskan bentuknya, maka sah akad *ju'ālah* dengan orang yang memang ahlinya walaupun masih anak-anak.²⁰

Ketiga, si pekerja tidak berhak mendapatkan upah kecuali jika sudah selesai bekerja, jika disyaratkan untuk mengembalikan unta yang lari lalu dia mengembalikannya sampai ke pintu rumah

²⁰Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam* (Jakarta: Amzah, 2017), 334.

kemudian lari lagi atau mati sebelum diterima oleh si pemberi *ju'alah*, maka dia tidak berhak mendapatkan sesuatu dari *ju'alah* yang ada sebab maksud dari akad adalah mengembalikan, dan upah sebagai bayarannya dan disini tidak ada hasil.²¹

b. Upah

Disyaratkan keadaan upah dengan barang atau benda yang tertentu. Kalau yang kehilangan itu berseru: “Barangsiapa yang mendapat barang atau bendaku, akan saya beri uang sekian.” Kemudian dua orang pekerja mencari barang itu, sampai keduanya mendapatkan barang itu secara bersama-sama, maka upah yang dijanjikan itu berserikat antara keduanya (dibagi-bagikan).

c. *Shighat* (ucapan)

Ucapan ini datang dari pihak pemberi *ju'alah*, sedangkan dari pihak pekerja, maka tidak disyaratkan ada ucapan dan dengan ada *qabūl* darinya dengan ucapan walaupun barangnya sudah jelas sebab yang dinilai adalah pekerjaannya sama dengan akad perwakilan, dan tidak batal seandainya dia menjawab, ya seandainya dia berkata kepadanya saya akan kembalikan hewanmu atau mobilmu dan saya mendapat bayaran satu dinar kemudian si pemberi *ju'alah* berkata ya atau menjawabnya, maka sudah dianggap cukup.²²

²¹Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*, 334.

²²Sulaiman Rasjid, *Fiqh Islam* (Bandung: Sinar Baru, 1986), 306.

Shighat (ucapan) dijadikan rukun sebab akah *ju'alah* merupakan akad saling memberi dan penetapan syarat ucapan berarti tidak ada penentuan waktu sebab waktu bisa menyebabkan siapa hilangnya tujuan dari akad *ju'alah*, seandainya dia berkata siapa yang mengembalikan hewanku sampai bulan begini, maka dia akan mendapatkan begini, maka akad tidak sah sama seperti akad *qiradh*. Sebab penentuan waktu bisa merusakkan tujuan akad, bisa jadi dia tidak mendapatkan sehingga pekerjaannya sia-sia dan tidak mencapai hasil.²³

d. Pekerjaan

Pekerjaan yang dilakukan dalam akan *ju'alah* haruslah jelas, dan diperbolehkan secara *syar'i*. tidak diperbolehkan menyewa tenaga paranormal untuk mengeluarkan jin, praktik sihir, atau perkara haram lainnya. Kaidahnya adalah setiap aset yang boleh dijadikan sebagai objek transaksi dalam akad *ijarah*, maka juga diperbolehkan dalam akad *ju'alah*. Mazhab Syāfi'iyah menambahkan, setiap pekerjaan (manfaat) yang dilakukan haruslah mengandung beban (usaha), karena tidak ada kompensasi tanpa adanya usaha (*risk versus return*).²⁴

2. Syarat *ju'alah*

Ulama memberikan beberapa syarat terkait dengan keabsahan akad *ju'alah*, yakni:

²³Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*, 333-334.

²⁴Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 168.

- a. Orang yang terlibat dalam akad *ju'alah*, harus memiliki *ahliyyah*. Al *jā'il* (pemilik sayembara) haruslah orang yang *muthlaq at-tasharruf* atau memiliki kemutlakan dalam transaksi (*baligh*, berakal dan *rasyid*), tidak boleh dilakukan oleh anak kecil, orang gila atau orang safih. Untuk *'amil* (pelaku), haruslah orang yang memiliki kompetensi dalam menjalankan pekerjaan, sehingga ada manfaat yang bisa dihadirkan. Dan kesanggupan memberikan upah dalam sayembara atas dasar inisiatif sendiri, bukan atas dasar tekanan atau paksaan dari pihak lain, sebagaimana yang diulas dalam bab *bai'*. Karena itu, sayembara tidak sah jika diselenggarakan oleh orang yang tidak memiliki kriteria *muthlaq at-tasharruf*, seperti anak kecil, orang gila, orang safih yang dibekukan tasarufnya, dan orang yang berada di bawah tekanan atau paksaan. *Jā'il* sebagai pihak yang memberikan komitmen atau kesanggupan upah dalam sayembara, tidak disyaratkan sebagai pemilik obyek yang disayembarakan. Sebab, *ju'alah* merupakan akad yang dibangun atas dasar prinsip kesanggupan atau komitmen siapapun untuk memberikan upah (*ju'lu*), sehingga sayembara tetap sah meskipun yang memberikan kesanggupan upah bukan pemilik obyek yang disayembarakan.²⁵
- b. Hadiah, upah (*ju'lu*) yang diperjanjikan harus disebutkan secara jelas jumlahnya, jika upahnya tidak jelas, maka akad *ju'alah* batal adanya,

²⁵Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqih Muamalah*, 298.

karena ketidakjelasan kompensasi. Selain itu, upah yang diperjanjikan bukanlah barang haram, seperti minuman keras atau barang *ghāshab*.

c. Manfaat yang akan dikerjakan pelaku (*'āmil*) atau pekerjaan yang yang disayembarakan dalam akad *ju'ālah* disyaratkan:

1) Ada nilai jerih-payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih-payahnya, tidak layak dikomersilkan secara *syar'i*.

2) Bukan pekerjaan yang harus dilakukan secara wajib *'ain* oleh *maj'ūlah*. Seperti sayembara untuk mengembalikan barang yang *dighāshab* atau dipinjam oleh *maj'ūlah* sendiri, sebab *maj'ūlah* sebagai *ghāshab* atau *musta'ir* berkewajiban secara personal (wajib *'ain*) untuk mengembalikan barang yang ia *ghāshab* atau ia pinjam, dan pekerjaan yang bersifat wajib *'ain*, tidak layak dikomersialkan secara *syar'i*. hal ini berbeda orang yang membawa barang dengan otoritas *amanah*, seperti pakaian yang tertiuip angin ke rumahnya, maka ia berhak mendapatkan *ju'lu* ketika mengembalikan (*radd*) kepada pemiliknya (*jā'il*), sebab *radd* tidak menjadi kewajibannya, melainkan sekedar *takhliyah*.

3) Ditentukan secara spesifik apabila memungkinkan, sebab tidak ada toleransi hukum terhadap transaksi *majhūl* selama masih memungkinkan dilakukan secara *ma'lūm*.²⁶

d. Mazhab Mālikīyyah menambahkan satu syarat akad *ju'ālah* tidak boleh dibatasi dengan jangka waktu. Namun ulama lain mengatakan,

²⁶Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqih Muamalah*, 300.

diperbolehkan memperkirakan jangka waktu dengan pekerjaan yang ada.²⁷

D. Akad *Ju'alah* dalam Kajian Mazhab

Menurut ulama Mālikiyyah sebagaimana dikutip oleh Wahbah al-Zuhaili, yang dimaksud dengan akad *ju'alah* yaitu upah terhadap manfaat yang diperkirakan hasilnya, misalnya seseorang berkata, “siapa yang mengembalikan binatang ternakku yang hilang, atau barangku yang hilang, atau membangun dinding ini untukku, atau menggalikan sumur hingga airnya keluar, menjahitkan untukku sebuah pakaian, maka dia akan mendapatkan hadiah.”²⁸

Ulama Syāfi'iyyah mendefinisikan *ju'alah* adalah ketika seseorang menjadikan suatu upah bagi yang telah melakukan suatu pekerjaan, seperti mengembalikan sesuatu yang hilang, budak yang hilang, membangun tembok, menjahit pakaian dan pekerjaan apa saja yang mungkin diberikan upah.

Menurut sebagian ulama Syāfi'iyyah, termasuk *ju'alah* adalah pemberian yang diterima seseorang karena dia telah membaca al-Qur'ān yang pahalanya diberikan untuk orang lain, sebuah ritual atau tradisi yang sering didapatkan pada sebagian masyarakat Muslim di Indonesia yang memang bermazhab Syāfi'i.

Imam Ibn Qudāmah, salah seorang ulama yang menjadi penerus sekaligus referensi utama dalam mazhab Hambali mendefinisikan *ju'alah* hampir tidak ada perbedaan dengan definisi *ju'alah* yang diberikan oleh ulama

²⁷Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 168-169.

²⁸M. Abdurrahman, *Fikih Muāmalah Māliyah* (Bandung: Refika Aditama, 2017), 352.

Syāfi'iyah di atas, beliau menyebutkan *ju'ālah* yaitu ketika seseorang menjadikan sesuatu sebagai upah bagi yang dapat mengembalikan budak yang hilang atau hewan yang hilang, membangun, menjahit atau melakukan pekerjaan apa saja yang bisa diupahkan (di *ijārah*-kan)²⁹

Menurut Mazhab Hanāfiyyah akad *ju'ālah* tidak diperbolehkan karena mengandung unsur *gharar* di dalamnya, yakni ketidakjelasan atas pekerjaan dan jangka waktu yang ditentukan. Hal ini ketika dianalogikan dengan akad *ijārah* yang mensyaratkan adanya kejelasan atas pekerjaan, upah dan jangka waktu. Namun demikian ada sebagian ulama Hanāfiyyah yang memperbolehkan atas dasar *istihsān* (karena ada nilai manfaat).³⁰ Dalam literatur lain menyebutkan bahwa ulama Hanāfiyyah sependapat dalam mengharamkan *ju'ālah*, namun di antara mereka juga ada yang membolehkan *ju'ālah* di antaranya adalah Qādhī Khon.

Menurut ulama Mālikiyyah, Syāfi'iyah, dan Hambali secara syar'i akad *ju'ālah* diperbolehkan dengan landasan kisah Nabi Yūsuf AS beserta saudaranya, yakni dalam firman Allah Q.S Yūsuf: 72.

Menurut ulama Syāfi'iyah, setiap pekerjaan yang bisa dilakukan dengan akad *ijārah* maka boleh juga dilakukan dengan akad *ju'ālah* seperti mengembalikan budak yang hilang, menjahit pakaian. Ajaran yang terdapat pada syariat nabi Yūsuf ini diceritakan dalam Al-Qur'an sebagai bentuk

²⁹Abdur Rohman, "Analisis Penerapan Akad *Ju'ālah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network)," 183-184.

³⁰Fithriana Syarqawie, *Fikih Muamalah* (Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015), 110-109.

istihsān bahwa hal itu masih dianggap baik dan halal. Diperbolehkannya *ju'ālah* juga memiliki dasar logika di mana hal ini menjadi kebutuhan.

Demikian pula ulama Hambali, pendapat mereka bahkan sampai contoh-contoh yang mereka berikan mengenai *ju'ālah* adalah sama, bahwa *ju'ālah* itu mubah, untuk pekerjaan yang jelas dan yang belum jelas, bersifat terbuka untuk umum yang belum definitif berdasar dalil naqli Q.S Yūsuf ayat 72, ḥadith Abū Sa'īd dan juga logika, yakni kebutuhan masyarakat terhadap *ju'ālah*.³¹

Mazhab Mālikiyyah mengatakan akad *ju'ālah* boleh dibatalkan ketika pekerjaan belum dilaksanakan oleh pekerja (*'āmil*). Menurut Syāfi'iyyah dan Hambali, akad *ju'ālah* boleh dibatalkan kapan pun, sebagaimana akad-akad lainnya, seperti *syirkāh* dan *wakālah*, sebelum pekerjaan dapat diselesaikan secara sempurna. Jika akad dibatalkan di awal, atau ditengah berlangsungnya kontrak maka hal itu tidak masalah, karena tujuan dari akad belum tercapai. Jika akad dibatalkan setelah dilaksanakannya pekerjaan, maka *'āmil* boleh mendapatkan upah sesuai dengan yang dikerjakan.

Menurut Syāfi'iyyah dan Hambali, pemilik pekerjaan (sayembara) diperbolehkan untuk menambah atau mengurangi hadiah atau upah yang akan diberikan kepada *'āmil*, karena akad *ju'ālah* adalah akad *jāiz ghair lazim* (diperbolehkan dan tidak mengikat). Namun demikian, Syāfi'iyyah memberikan catatan bahwa hak itu diperbolehkan ketika pekerjaan belum

³¹Abdur Rohman, "Analisis Penerapan Akad *Ju'ālah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network)," 185-187

selesai dikerjakan. Jika pekerjaan telah selesai dilaksanakan, maka *'āmil* berhak mendapatkan upah yang dijanjikan atau upah yang sepadan.³²

E. Bonus (*Ju'ālah*) dalam Fatwa DSN-MUI

Menurut ketetapan DSN MUI mengenai bonus dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah adalah imbalan yang diberikan oleh perusahaan kepada mitra usaha atas penjualan yang besaran maupun bentuknya diperhitungkan berdasarkan presentasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau jasa. Dalam fatwa tersebut menjelaskan lima poin prosedur pemberian *insentif* berupa bonus yang sesuai dengan ekonomi Islam, yaitu:

- a. Komisi (termasuk di dalamnya adalah bonus) yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota baik besaran maupun bentuknya harus berdasarkan pada prestasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau produk jasa, dan harus menjadi pendapatan utama mitra usaha dalam PLBS;
- b. Bonus yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota (mitra usaha) harus jelas jumlahnya ketika dilakukan transaksi (akad) sesuai dengan target penjualan barang atau produk jasa yang ditetapkan oleh perusahaan;
- c. Tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan pembinaan dan atau penjualan barang atau jasa.
- d. Pemberian komisi atau bonus oleh perusahaan kepada anggota (mitra usaha) tidak menimbulkan *ighra'*;

³²Fithriana Syarqawie, *Fikih Muamalah*, 110-111.

- e. Tidak ada eksploitasi dan ketidakadilan dalam pembagian bonus antara anggota pertama dengan anggota berikutnya.³³



³³Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

BAB III

PRAKTIK PENGGUNAAN APLIKASI *BUZZBREAK* DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG KABUPATEN MAGETAN

A. Gambaran Umum Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Dalam suatu kehidupan bermasyarakat, keadaan suatu wilayah sangat berpengaruh dan menentukan watak dan sifat dari masyarakat yang menempatinnya, sehingga karakteristik masyarakat itu akan berbeda-beda antara wilayah satu dengan wilayah yang lainnya. Seperti yang terjadi di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, yang mana diantaranya adalah faktor geografis, sosial keagamaan, pendidikan dan faktor ekonomi.

1. Letak geografis

Desa Bungkuk merupakan salah satu Desa yang terletak di Kecamatan Parang Kabupaten Magetan. Bapak Firman selaku sekretaris desa menjelaskan batas-batas Desa Bungkuk sebagai berikut:¹

- a. Sebelah Utara berbatasan dengan Desa Tamanarum
- b. Sebelah Selatan berbatasan dengan Desa Nglopang
- c. Sebelah Barat berbatasan dengan Desa Parang
- d. Sebelah Timur berbatasan dengan Desa Mategal

Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan terdiri dari 3 Dusun, yaitu Dusun Ngrombo, Dusun Pengkok, dan Dusun Ndawung yang

¹Firman, *Hasil Wawancara*, Magetan, 8 April 2021.

terdiri dari 13 RT dan 3 RW yang masing-masing dipimpin oleh Kepala Dusun.

2. Luas wilayah

Luas wilayah Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan adalah 6.200 Ha, dibagi menjadi tiga wilayah yaitu tanah sawah, tanah kering, dan tanah basah.²

3. Keadaan penduduk

Jumlah Kepala Keluarga : 632 KK
Jumlah Penduduk : 2008 jiwa

4. Kondisi sosial keagamaan

Mengenai kehidupan sosial keagamaan penduduk Desa Bungkuk mayoritas beragama Islam. Hal ini dapat dilihat dengan adanya beberapa kegiatan keagamaan yang ada. Selain itu juga adanya sarana prasarana tempat beribadah di Desa Bungkuk cukup memadai yaitu ada 4 masjid besar dan juga 13 mushola serta tempat pendidikan keagamaan seperti Madrasah dan Taman Pendidikan Al-Qur'an (TPQ).

Sosial keagamaan masyarakat di Desa Bungkuk cukup berkembang. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan-kegiatan yang cukup aktif di Desa Bungkuk, seperti yasinan yang diadakan setiap malam jum'at, pengajian setiap hari besar Islam, dan di Desa Bungkuk terdapat 4 grup hadrah yang terbagi di setiap dusun, dan diadakan latihan setiap seminggu sekali di Masjid-Masjid besar yang ada di setiap dusun.

²Firman, *Hasil Wawancara*, Magetan, 8 April 2021.

Menurut penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa keadaan sosial keagamaan masyarakat Desa Bungkok sudah cukup maju dan berkembang dilihat dari kegiatan keagamaan yang ada.

5. Kondisi sosial pendidikan

Masalah pendidikan tidak akan bisa lepas dari sarana prasarana dari lembaga pendidikan yang ada, karena sarana tersebut merupakan tolok ukur bagi perkembangan pendidikan anak didik bangsa pada generasi yang akan datang. Dalam hal pendidikan, kesadaran masyarakat terhadap pendidikan terlihat dari anak-anak Desa Bungkok yang seluruhnya sedang berusaha belajar di lembaga-lembaga pendidikan. Di mulai dari bagian masyarakat yang paling muda, terdapat lembaga pendidikan formal Taman Kanak-Kanak yaitu TK Pancasila dan RA Al-Jariyah, kemudian Sekolah tingkat Dasar yaitu SDN 1 Bungkok dan MI Al-Jariyah. Di Desa Bungkok juga terdapat Sekolah tingkat menengah yaitu MTs Roudlotul Ulum dan MA Al-Ichsan. Untuk pendidikan non formal, di Desa Bungkok terdapat Taman Pendidikan Al-Qur'an seperti Madin Al-Husna dan Al-Karim. Adapun rincian tentang sarana pendidikan yang ada dapat dilihat dari uraian berikut:³

a. Pendidikan formal

- 1) TK : 1 sekolah
- 2) SD : 2 sekolah
- 3) SMP : 1 sekolah

³Firman, *Hasil Wawancara*, Magetan, 8 April 2021.

4) SMA : 1 sekolah

b. Pendidikan non formal

1) Madin : 2 TPQ

6. Kondisi sosial ekonomi

Di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan kondisi perekonomian penduduknya sangat beragam apabila dilihat dari segi mata pencarian pokok. Masyarakat Desa Bungkok mayoritas bermata pencarian sebagai petani dan buruh tani karena di Desa Bungkok sebagian wilayahnya merupakan persawahan dan perkebunan. Sebagian masyarakat Desa Bungkok juga bermata pencarian sebagai peternak, seperti peternak ayam, kambing, dan sapi. Selain itu, masyarakat Desa Bungkok ada yang bekerja sebagai PNS, Pegawai Swasta, Pedagang, Tukang Batu, Tukang kayu, Pencari Pasir, Pembantu Rumah Tangga, Guru, dan banyak terdapat masyarakat yang masih berstatus pelajar.

Di Desa Bungkok juga terdapat industri, seperti industri pembuatan sunduk sate, pembuatan batako, dan pembuatan batu bata. Ada juga industri makanan seperti pembuatan kue bolu kering, pembuatan tempe, dan masih banyak lagi industri rumahan yang ada.⁴

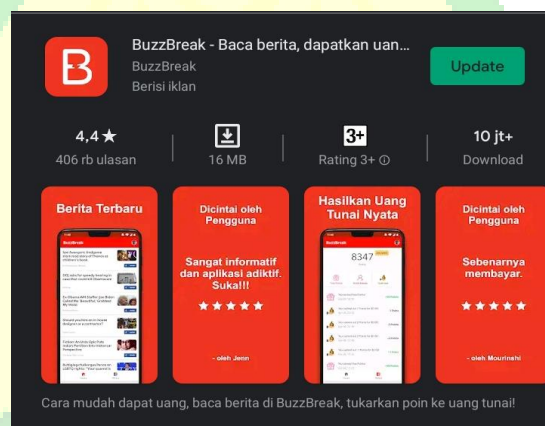
B. Aplikasi *BuzzBreak*

1. Profil Aplikasi *BuzzBreak*

BuzzBreak merupakan aplikasi berita dan majalah yang menyajikan berita-berita populer yang tengah beredar di internet. Aplikasi *android* ini

⁴Firman, *Hasil Wawancara*, Magetan, 8 April 2021.

dapat di *unduh* secara gratis di *Google Play Store*. Aplikasi ini sangat populer dengan pengguna lebih dari satu juta orang yang tersebar di seluruh dunia. Sama dengan nama aplikasinya, pengembang dari aplikasi ini bernama BuzzBreak. Aplikasi ini mendapatkan *review* yang sangat bagus dari pengguna aplikasi *android*. Hal ini dibuktikan dengan perolehan rata-rata *review* bintang empat di *Google Play Store*.⁵

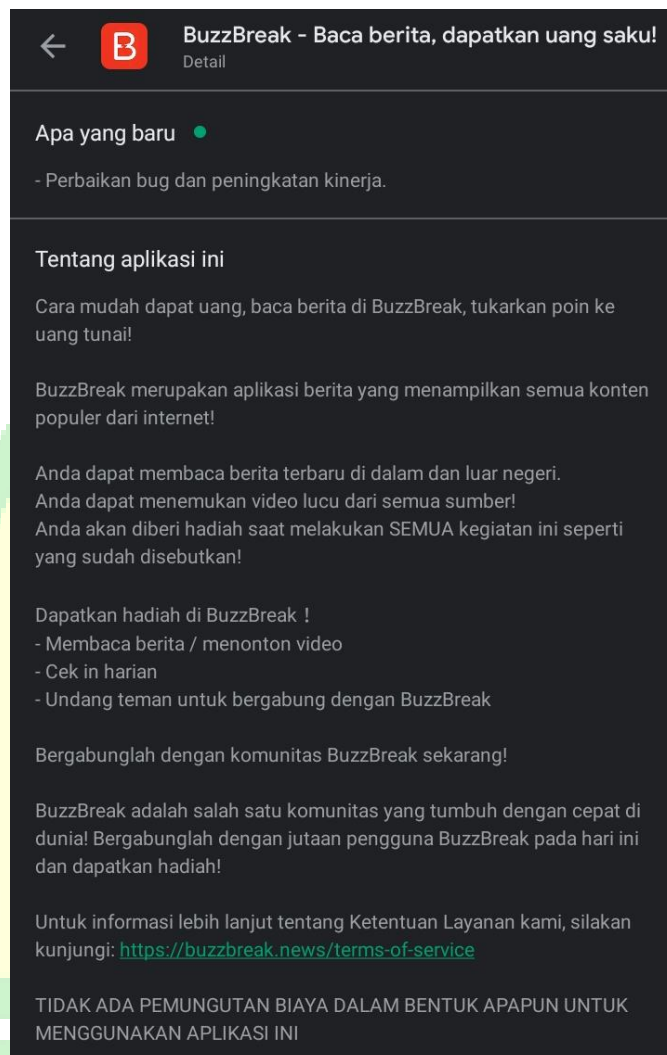


Gambar 3.1
Aplikasi *BuzzBreak* di *Google Play Store*

Aplikasi *BuzzBreak* dengan slogan “Baca Berita, Hasilkan Uang Gratis” dirilis pada tanggal 1 April 2019, bisa dibilang aplikasi ini masih baru dibandingkan dengan aplikasi yang serupa dengannya di *Google Play Store*, namun penggunanya sudah cukup banyak.⁶ Saat ini aplikasi *BuzzBreak* telah ter-*unduh* di *Google Play Store* dengan jumlah 10 juta lebih *instalan*. Untuk mendaftar di aplikasi ini pun cukup mudah, hanya dengan menggunakan akun *Facebook* atau menggunakan *e-mail* yang aktif.

⁵<http://idrbizz.com/2020/05/cara-dapat-uang-buzzbreak.html>, (diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 10.42 WIB).

⁶<https://boss-ant.blogspot.com/2019/12/buzzbreak-aplikasi-penghasil-uang.html>, (diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 11.10 WIB).



Gambar 3.2
Tentang Aplikasi *BuzzBreak*

Banyak artikel berita yang bisa dibaca di dalam aplikasi *BuzzBreak*, baik berita dari luar negeri maupun dalam negeri. Adapun artikel berita tersebut seperti berita olahraga, hiburan, gaya hidup, teknologi dan lain sebagainya. Sebagai aplikasi yang menyediakan bermacam-macam konten berita, pengguna aplikasi *BuzzBreak* akan diberikan poin jika artikel berita di dalam aplikasi *BuzzBreak* telah dibaca.

Tidak hanya berita saja, aplikasi *BuzzBreak* juga banyak terdapat video yang bisa menghibur penggunanya. Adapun video tersebut seperti

video hiburan atau video lucu, *trailer* film dan lain sebagainya. Durasi video pun cukup beragam, mulai berdurasi 15 detik bahkan ada yang sampai 3 menit atau lebih. Pengguna juga bisa mendapatkan poin dari menonton video ini. Poin yang didapatkan tergantung dari durasi video yang ditonton.⁷

BuzzBreak memberikan beberapa aturan main kepada para penggunanya dengan tujuan untuk mengantisipasi adanya tindakan penipuan atau kecurangan dalam mengumpulkan poin. Aturan tersebut seperti:

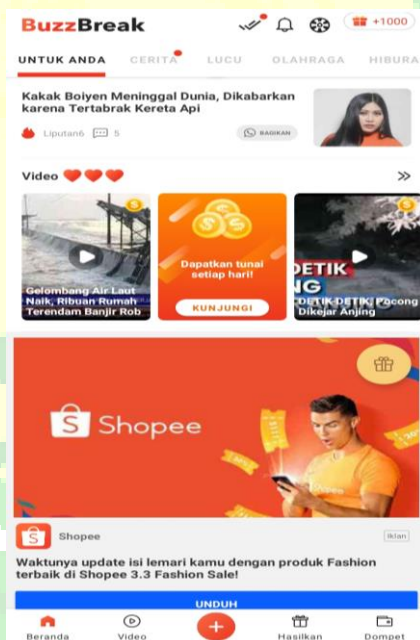
- a. Dilarang menggandakan akun. Bagi sebagian orang yang mungkin sudah tidak asing dengan aplikasi *parallel space* atau ruang paralel yang digunakan untuk menggandakan aplikasi, hal ini dilarang karena pengguna dapat mendapatkan poin dari akun ganda tersebut dengan cara memasukkan kode *referral* akun asli.
- b. Dilarang memakai *clicker* otomatis, hanya karena pengguna malas untuk mengklik sendiri. Setiap 60 menit sekali akan ada hadiah *interval* senilai 1.000 poin, itu berarti setiap 1 jam sekali pengguna harus membuka aplikasi *BuzzBreak* dan mengambil hadiah tersebut. Karena malas atau faktor kesibukan menyebabkan banyak pengguna susah untuk mengambil hadiah *interval* dan lebih memilih untuk memakai aplikasi klik otomatis, akan tetapi hal tersebut dilarang dan disebut sebagai aksi kecurangan oleh pihak *BuzzBreak*.

⁷<https://www.pondokteknokomputer.com/2020/09/7-cara-menghasilkan-uang-di-aplikasi.html>, (diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 11.50 WIB).

- c. Merubah *link register* dan kode *invite* tertentu menjadi kode *cheat* dan kode *hack* untuk melipatgandakan keuntungan.

Jika ada pengguna yang ketahuan untuk mencoba berbuat curang dalam aplikasi *BuzzBreak* dan menggunakan *clicker* otomatis untuk mengambil keuntungan, maka pihak *BuzzBreak* akan membekukan bayaran dan menutup akun pengguna yang berbuat curang.⁸

2. Menu-menu dalam aplikasi *BuzzBreak*



Gambar 3.3
Tampilan utama aplikasi *BuzzBreak*

a. Beranda

Di beranda ini layaknya beranda *Facebook/Twitter*, pengguna bisa menemukan banyak berita di menu ini. Berita yang muncul secara acak atau sesuai minat pengguna yang dapat ditentukan di pengaturan dalam aplikasi *BuzzBreak*.

⁸<https://boss-ant.blogspot.com/2019/12/buzzbreak-aplikasi-penghasil-uang.html>, (diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 11.37 WIB).

b. Video

Di menu video ini tidak jauh berbeda dengan menu beranda, hanya saja di menu video ini pengguna akan lebih banyak menemukan video. Adapun video tersebut seperti video hiburan atau video lucu, *trailer* film dan lain sebagainya. Durasi video pun cukup beragam, mulai berdurasi 15 detik bahkan ada yang sampai 3 menit atau lebih.

c. Add (+)

Di menu ini pengguna bisa menulis sesuatu layaknya sebuah post di *Facebook*. Tidak hanya itu, pengguna juga bisa menambahkan foto/video serta memberi tag dan lokasi di post tersebut. Di menu ini pengguna bisa memanfaatkan untuk bertanya jawab dan berdiskusi bersama.

d. Hasilkan

Menu ini adalah semacam *shortcut*/pintasan untuk langsung mencari poin-poin yang tersedia di aplikasi *BuzzBreak*. Menu ini berisi misi yang harus dijalankan pengguna seperti membagikan *BuzzBreak*, membaca artikel, menonton video dan penawaran lainnya.⁹

e. Dompot

Menu ini adalah profil dari pengguna aplikasi *BuzzBreak*. Di menu ini pengguna bisa mengecek seberapa banyak poin yang sudah

⁹ Rizandi Syahputra, "Bisnis Aplikasi *BuzzBreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Skripsi*, 49-50.

didapatkan. Di menu ini juga berisi riwayat pendapatan poin pengguna, dan untuk menarik saldo juga melalui menu ini.¹⁰

3. Misi-Misi dalam Aplikasi *BuzzBreak*

a. Membaca artikel berita

Di dalam aplikasi *BuzzBreak* terdapat banyak sekali artikel berita dari berbagai portal berita, baik dari dalam maupun luar negeri dan berita tersebut *diupdate* setiap hari. Jadi pengguna tidak akan ketinggalan informasi yang terjadi setiap hari baik di dalam maupun di luar negeri.

Artikel berita yang ada di aplikasi *BuzzBreak* berasal dari artikel CNN Indonesia, TRIBUN (seluruh daerah) TRIBUN NEWS, TEMPO, BRILLIO, DETIKCOM, INDOSPORT, IDN Times, Liputan6, dan masih banyak lagi. berita yang disuguhkan pada aplikasi ini *diupdate* setiap hari melalui portal artikel berita yang disebutkan tersebut.¹¹

b. Menonton Video

Di aplikasi *BuzzBreak* terdapat banyak video yang dapat ditonton oleh pengguna *BuzzBreak*, dan ini merupakan salah satu misi yang disediakan oleh *BuzzBreak* agar pengguna mendapatkan poin dari hasil menonton video yang disediakan tersebut. Video tersebut seperti video hiburan atau video lucu, *trailer* film dan lain sebagainya. Durasi video

¹⁰ Rizandi Syahputra, "Bisnis Aplikasi *BuzzBreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Skripsi*, 49-50.

¹¹<https://boss-ant.blogspot.com/2019/12/buzzbreak-aplikasi-penghasil-uang.html>, (diakses pada tanggal 1 Maret 2021 pukul 11.23 WIB).

pun cukup beragam, mulai berdurasi 15 detik bahkan ada yang sampai 3 menit atau lebih.

c. Menonton Iklan

Di dalam aplikasi *BuzzBreak* ada misi untuk menonton iklan yang disediakan di dalam aplikasi tersebut. Pengguna tinggal mengklik gambar kotak kado di pojok kanan atas kemudian akan muncul sendiri iklan yang ditampilkan. Iklan tersebut berdurasi beberapa detik bahkan ada yang sampai 1 menitan.

d. *Check-in* Setiap Hari di Aplikasi *BuzzBreak*

Setiap pengguna yang membuka aplikasi *BuzzBreak* setiap hari, akan mendapatkan poin dari misi *check-in* setiap hari ini. tetapi hanya berlaku sehari sekali. Misalnya pagi hari pengguna membuka aplikasi *BuzzBreak* otomatis akan mendapatkan poin dari misi ini, dan jika sore hari ia membuka aplikasi *BuzzBreak* lagi, ia tidak akan mendapatkan poin lagi karena misi ini hanya berlaku sekali sehari.¹²

e. Membagikan *BuzzBreak* dan Mengundang teman

Misi membagikan aplikasi *BuzzBreak* ini dilakukan dengan mengirimkan *link* untuk mengunduh aplikasi tersebut kepada grup yang ada di *whatsapp* atau *telegram*. Ada juga misi mengundang teman untuk mengunduh aplikasi *BuzzBreak*, caranya hampir sama dengan membagikan aplikasi ini ke grup yang telah dijelaskan di atas. Pengguna cukup mengirimkan *link* kepada teman dan teman tersebut

¹²Sulamsi, *Hasil Wawancara*, Magetan, 7 Maret 2021.

meng-unduh aplikasi *BuzzBreak* kemudian memasukkan kode *referral* yang diberikan oleh pengguna *BuzzBreak* yang membagikan *link* tersebut, dan nantinya juga akan mendapatkan poin.¹³

4. Cara Pembayaran di Aplikasi *BuzzBreak*

a. Membaca artikel berita

Setiap pengguna selesai membaca artikel berita, ia akan mendapatkan poin dari hasil membaca artikel berita tersebut.

Seperti penjelasan dari Devana Dwi Anggraini yang sering membaca berita di aplikasi *BuzzBreak*,

“saya sering sekali membaca berita di aplikasi *BuzzBreak*, hampir setiap hari malah. Kalau ada waktu luang saya sempetin buat baca berita biar ndak ketinggalan informasi. Apalagi di masa pandemi kaya gini, pasti banyak nganggurnya mbak di rumah, soalnya sekolah juga dilakukan lewat hp, makanya daripada banyak waktu nganggur mending baca berita biar nambah informasi terus dapat uang juga kan lumayan dan setiap selesai baca berita saya dapat 200 poin.”¹⁴

Begitu juga penjelasan dari Siti Aminah,

“saya emang kadang baca beritanya mbak, tapi kadang juga enggak karna kan di *BuzzBreak* itu walaupun kita udah buka beritanya dan nggak usah baca juga bakalan dapat poin, dengan menggulir beritanya sampai ke bawah dan nggak usah dibaca pasti nanti poinnya akan cair, dan dapat 200 poin dari satu berita yang di buka itu.”¹⁵

Dari penjelasan dua narasumber di atas, diketahui bahwa misi ini sangat mudah dan bermanfaat karena memberikan informasi mengenai kejadian yang terjadi setiap hari melalui artikel berita

¹³Devina, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

¹⁴Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

¹⁵Siti Aminah, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

tersebut dan setiap selesai membaca akan mendapatkan 200 poin di satu berita. Namun menurut narasumber kedua, walaupun tanpa membaca berita tersebut akan tetap mendapatkan poin karena *developer* tidak mengetahui apakah si pengguna telah membaca berita atau hanya membukanya saja.

b. Menonton video

Poin yang didapatkan dari menonton video ini dihitung setiap 30 detik dari menonton video tersebut. setiap 30 detik menonton video akan mendapatkan 600 poin. Tetapi kebanyakan pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan jarang sekali menjalankan misi ini karena kuota yang dikeluarkan cukup banyak untuk menonton video tersebut.

Seperti penjelasan dari Devana Dwi Anggraini,

“saya jarang sekali nonton video di *BuzzBreak* mbak karna menghabiskan kuota. Ya walaupun poinnya lumayan banyak tapi kuota yang dikeluarkan juga banyak dan nggak seimbang dari poin yang didapatkan kalau menurutku. Video yang ada pun juga banyak yang hanya buat hiburan, yang buat pengetahuan aku belum nemuin selama pakai aplikasi ini.”¹⁶

Dan penjelasan dari Melyna Septiana,

“nonton video di aplikasi *BuzzBreak* itu dapat 600 poin mbak setiap 30 detik, jadi kalau misal video nya berdurasi 3 menit, ya tinggal dikaliin aja, jadi 3.600 poin. Tapi saya jarang mbak nonton videonya, soalnya nggak ada yang bermanfaat paling cuma buat hiburan aja.”¹⁷

¹⁶Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

¹⁷Melyna Septiana, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

c. Menonton iklan

Di dalam aplikasi BuzzBreak ada misi untuk menonton iklan. Setelah menonton iklan tersebut, pengguna akan mendapatkan 1000 poin hanya dengan satu kali menonton iklan. Iklan ini tersedia setiap hari, dan jika telah menonton, maka akan tersedia lagi dalam waktu 1 jam.

Seperti penjelasan dari Ibu Sulasmi,

“Setiap hari saya menjalankan misi ini mbak karena sangat untung bisa mendapatkan 1.000 poin setiap sejam sekali. Rata-rata saya melihat iklan itu empat sampai lima kali sehari, jadi poin yang saya dapatkan sekitar 4.000 sampai 5.000 poin setiap hari dari hasil nonton iklan itu.”¹⁸

Dan penjelasan dari Devana Dwi Anggraini,

“Ini misi paling mudah menurut saya mbak soalnya tinggal klik nonton iklan dan durasinya nggak lama paling lama cuma sekitar 30 detik, dan sudah dapat 1000 poin. Kalau saya nontonnya ndak pasti mbak, tergantung saya buka aplikasinya. Paling sehari cuma 2 sampai 3 kali buka aplikasinya, jadi setiap saya buka aplikasinya pasti buka iklan biar dapat 1.000 poin.”¹⁹

Dari penjelasan narasumber di atas, menonton iklan yang disediakan di aplikasi *BuzzBreak* sangat menguntungkan karena durasinya yang tidak lama dan langsung mendapatkan 1.000 poin setelah menonton iklan tersebut.

d. Membagikan *BuzzBreak* dan Mengundang teman

Misi membagikan aplikasi *BuzzBreak* ini dilakukan dengan mengirimkan *link* untuk mengunduh aplikasi tersebut kepada grup

¹⁸Sulasmi, *Hasil Wawancara*, Magetan, 7 Maret 2021.

¹⁹Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

yang ada di *whatsapp* atau *telegram*, dan akan mendapatkan 10.000 poin, meskipun hanya membagikan *link* saja dan anggota grup tidak meng-*unduh* aplikasi *BuzzBreak*, pengguna tetap untung karena mendapatkan 10.000 poin tersebut.²⁰

Poin yang diperoleh pengguna *BuzzBreak* selanjutnya akan dikonversi ke dalam rupiah. Jumlah poin yang dapat dikonversi ke rupiah berubah-ubah tergantung dari nilai tukar mata uang Dollar Amerika (USD) terhadap mata uang Rupiah Indonesia (IDR). Cara mencairkan pendapatan poin tersebut yaitu dengan membuka menu *Wallet* di dalam aplikasi *BuzzBreak* kemudian di bagian bawah pilih *Cash out*, selanjutnya tinggal pilih nominal yang akan dicairkan. Untuk mencairkan pendapatan tersebut, ada dua pilihan yaitu melalui rekening DANA dan rekening bank, seperti bank BCA, BRI, Bank Mandiri, dan BTN.

Seperti penjelasan dari Ibu Sulasmi,

“cara mencairkan poin yang kita dapatkan bisa melalui rekening DANA atau langsung ke rekening bank mbak. Tinggal pilih aja mau di transfer ke mana. Pilihan bank nya juga lengkap, seperti Bank BCA, BRI, Mandiri, BNI, dan BTN. Tinggal pilih punya rekening di bank yang mana. Kalau saya lewat rekening DANA soalnya saya belum punya rekening bank mbak. Saya sudah mencairkan uang kira kira Rp 30.000,- itu dua kali pencairan, jadi separo-separo.”²¹

Dan penjelasan dari Siti Aminah,

“setahu saya untuk mencairkan poin itu lewat DANA sama bisa langsung ke rekening bank mbak. Kalau saya lewat DANA biar bisa langsung di belikan pulsa. Saya sudah mencairkan itu sekitar Rp 15.000,-an mbak, saya cairkan ke aplikasi DANA terus langsung saya belikan pulsa.”²²

²⁰Devina, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

²¹Sulasmi, *Hasil Wawancara*, Magetan, 7 Maret 2021.

²²Siti Aminah, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

C. Akad dan Mekanisme Kerja Aplikasi *BuzzBreak*

Aplikasi *BuzzBreak* dapat diunduh secara gratis di *Google Play Store*. Setelah mengunduh, pengguna harus mendaftar di aplikasi *BuzzBreak* menggunakan akun *facebook* atau akun *Google* yang aktif. Jika menggunakan akun *Google*, pengguna akan di diberitahu oleh *Google* bahwa untuk melanjutkan penggunaan aplikasi *BuzzBreak*, *Google* akan membagikan nama, alamat *e-mail* dan gambar profil ke *BuzzBreak*, dan jika pengguna menyetujuinya maka *Google* akan melakukan hal tersebut. Setelah itu pengguna bisa langsung menggunakan aplikasi *BuzzBreak* dan menyetujui untuk mematuhi segala ketentuan yang telah ditetapkan di dalam aplikasi *BuzzBreak*.

Jika pengguna baru adalah orang yang disarankan oleh orang lain untuk menggunakan aplikasi *BuzzBreak*, maka ia harus memasukkan kode *referral* yang diberikan oleh orang yang menyarankan tersebut, dengan cara masuk ke menu *dompet*, kemudian klik masukkan kode rujukan, otomatis pengguna yang memasukkan kode rujukan tersebut akan menjadi *downline* orang yang mengajak tersebut dan setuju bahwa *upline* akan mendapatkan sebagian penghasilan yang didapatkan oleh *downline* tersebut.²³

Pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan ada yang mengunduh aplikasi *BuzzBreak* dari *website* orang lain bukan dari *Google Play Store*, yang mana aplikasi tersebut sudah di

²³Siti Aminah, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

modifikasi sedemikian rupa agar poin yang didapatkan jadi berlipat ganda dan dalam *website* tersebut sudah disediakan kode *referral* yang sudah diubah menjadi kode *cheat* atau kode *hack* untuk bisa melipatgandakan poin.

Seperti penjelasan dari Arya Armadito,

“saya pakai aplikasi *BuzzBreak* yang sudah dimodifikasi mbak, saya dapat dari *website* orang lain di *Google* terus saya *download* dan pakai, tapi harus memasukan kode *hack* yang sudah disediakan di *website* itu agar nanti bisa mendapatkan poin berlipat ganda. Nanti saya kasih tau link buat *downloadnya* mbak disitu sudah ada langkah-langkahnya juga.”²⁴

Langkah-langkah menggunakan aplikasi *BuzzBreak* yang sudah dimodifikasi dari salah satu *website*, yaitu:

1. Mendownload aplikasi *BuzzBreak* yang sudah di modifikasi di *website* orang lain dengan mencarinya di *Google*, karena sudah banyak yang memodifikasi jadi sangat mudah dicari.
2. Kemudian buka aplikasi *BuzzBreak* modnya, dan pengguna disuruh mendaftar akun *BuzzBreak*. Di sini pengguna dianjurkan untuk mendaftar menggunakan akun *Facebook*, kemudian pengguna akan diarahkan ke beranda aplikasi *BuzzBreak*. Setelah pengguna mendaftar berarti ia telah menyetujui semua ketentuan yang ada di aplikasi *BuzzBreak*.
3. Kemudian pengguna disuruh mengklik menu yang bertuliskan Dompot.
4. Selanjutnya pengguna harus mengklik kolom kode rujukan. Kolom rujukan tersebut sudah diganti menjadi kolom *Hack Cheat* dan sistem kerjanya telah diubah fungsinya dan dipadukan dengan memasukkan kode *Cheat Hack Bot Virus*. Pengguna wajib memasukkan kode tersebut agar

²⁴Arya Armadito, *Hasil Wawancara*, Magetan, 6 Mei 2021.

bisa mendapatkan ratusan ribu poin gratis setiap hari tanpa bekerja. (kode *cheat* ini telah disediakan di *website* tersebut, pengguna tinggal menyalin dan memasukkannya ke kolom rujukan di aplikasi *BuzzBreak*).

5. Setelah memasukkan kode hacknya, selanjutnya pengguna disuruh untuk mengerjakan misi seperti membaca berita minimal 1-5 kali sehari untuk menghindari pembannedan akun *BuzzBreak* yang digunakan atau kata lain menghilangkan jejak bahwa pengguna sudah hack aplikasi *BuzzBreak*-nya.²⁵

Di aplikasi *BuzzBreak*, baik aplikasi resmi dari *Google Play Store* maupun dari *website* terdapat misi yang disediakan di dalam Aplikasi tersebut. perbedaannya jika menggunakan aplikasi dari *Google Play Store*, pengguna wajib menjalankan misi yang disediakan tersebut untuk bisa mendapatkan poin, sedangkan jika menggunakan aplikasi dari *website* yang sudah dimodifikasi, pengguna tidak perlu menjalankan misi yang disediakan karena aplikasi tersebut sudah dihack agar bisa mendapatkan poin secara gratis tanpa bekerja.

Pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan yang menggunakan aplikasi *BuzzBreak* yang sudah dimodifikasi menjalankan misi dengan cara hanya membuka berita saja tanpa membacanya dengan tujuan untuk menghindari pembannedan akun yang digunakan.

Seperti penjelasan dari Devina,

²⁵<https://www.triknuyul.xyz/2020/02/nuyul-buzzbreak-mod-apk.html>, (diakses pada tanggal 7 Mei 2021 pukul 18.30 WIB)

“saya kan pakai aplikasi yang sudah dimodifikasi mbak, jadi saya cuma jalanin misi yang baca berita aja, itu aja cuma saya buka ndak saya baca, soalnya kan kalau pakai aplikasi mod itu kita ndak perlu jalanin misinya sudah dapat banyak poin. Itu cuma buat menghindari biar akun saya nggak di banned sama pihak *BuzzBreak*-nya aja.”²⁶

BuzzBreak mendapatkan uang dari hasil menampilkan iklan di aplikasinya. Iklan tersebut berasal dari *Google*, yang mana *BuzzBeak* bekerja sama dengan *Google Admob*, yaitu sebuah jasa yang bilamana seseorang memiliki situs berbasis aplikasi *mobile*, dia bisa menetapkan titik-titik tertentu agar dapat dipasang iklan oleh *Google*, dan yang memilih iklan untuk ditampilkan adalah pihak *Google*.²⁷

Sebuah aplikasi dapat diletakkan iklan oleh *Google* apabila *rating* dari aplikasi tersebut sangat tinggi, seperti halnya aplikasi *BuzzBreak*. Aplikasi tersebut terbukti memiliki *rating* yang cukup tinggi di *Google Play Store*. Maka dari itu, *Google* meletakkan iklan dititik-titik tertentu dalam aplikasi *BuzzBreak*.

Dari pendapatan iklan tersebut, kemudian aplikasi *BuzzBreak* memberikan sebagian pendapatan tersebut berupa poin kepada penggunanya, karena *rating* aplikasi bisa sangat tinggi tergantung dari banyaknya pengguna yang menggunakan aplikasi tersebut. Oleh karena itu, aplikasi *BuzzBreak* memberikan misi kepada penggunanya untuk mengundang orang lain agar

²⁶ Devina, *Hasil Wawancara*, Magetan, 6 Mei 2021.

²⁷ <https://idrbizz.com/2020/05/cara-dapat-uang-buzzbreak.html>, (diakses pada tanggal 2 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

mengunduh aplikasi *BuzzBreak* dan dengan tujuan agar rating dari aplikasi tersebut semakin tinggi.²⁸

D. *Passive Income* dalam Aplikasi *BuzzBreak*

Tujuan utama masyarakat mengunduh aplikasi *BuzzBreak* adalah untuk mendapatkan poin dan nantinya akan *dikonversi* ke dalam rupiah. Untuk mendapatkan poin, pengguna harus menjalankan misi-misi yang telah disebutkan di atas. Untuk mendapatkan lebih banyak poin, pengguna cukup menjalankan misi mengundang atau mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi *BuzzBreak*. Semakin banyak orang yang diundang, semakin banyak pula bonus poin yang akan didapatkan.

Dalam misi ini, pengguna harus mengundang atau mengajak orang lain untuk meng-*instal* aplikasi *BuzzBreak*. Setelah orang yang diajak tersebut mengunduh aplikasi *BuzzBreak*, orang yang mengajak atau disebut *upline* memberikan kode *referral*, kemudian orang yang diajak harus memasukkan kode *referral* tersebut untuk menjadi *downline*, dan mendapatkan bonus poin karena telah memasukkan kode *referral* tersebut.

Di misi ini, jika pengguna mengundang teman atau orang lain, dan teman atau orang tersebut menerima undangan, maka *downline* akan mendapatkan 9.000 poin jika bergabung, dan pengguna yang mengajak (*upline*) akan mendapatkan 30.000 sampai dengan 45.000 poin jika teman

²⁸<https://idrbizz.com/2020/05/cara-dapat-uang-buzzbreak.html>, (diakses pada tanggal 2 Maret 2021 pukul 10.00 WIB).

bergabung. Semakin banyak yang bergabung, semakin banyak pula poin yang didapatkan.²⁹

Dengan mengajak orang sebanyak-banyaknya, akan menguntungkan *developer* juga pengguna aplikasi *BuzzBreak*, karena semakin banyak orang yang menggunakan aplikasi *BuzzBreak*, maka *rating* aplikasi ini akan semakin tinggi di *Google Playstore* dan pasti pihak *Google* akan lebih banyak meletakkan iklan di aplikasi ini sehingga akan menguntungkan *developer* aplikasi *BuzzBreak* karena mendapatkan penghasilan dari iklan tersebut.

Keuntungan pengguna yang menjalankan misi ini yaitu *upline* akan mendapatkan bonus 20% dari pendapatan *downline*. Jadi jika *downline* setiap hari membuka aplikasi *BuzzBreak* dan menjalankan misi di dalamnya, *upline* akan tetap mendapatkan poin dari kegiatan *downline* tersebut meskipun *upline* tidak membuka aplikasi dan menjalankan misi di dalamnya.

Seperti penjelasan dari Melyna Septiana,

“saya punya *downline* mbak, walaupun nggak banyak, kira-kira cuma 5 orang tapi ya bisa membantu saya mendapatkan poin. Kalau mereka setiap hari buka aplikasinya terus jalanin misinya pasti saya juga akan dapat poinnya, walaupun nggak banyak, cuma 20% dari poin yang mereka dapatkan, lumayan juga buat tambah-tambah poin saya.”³⁰

Dan penjelasan dari Devana Dwi Anggraini,

“saya jalanin misi ini mbak karna sangat menguntungkan, tinggal ngajak temen buat *download BuzzBreak* trus kalau sudah *download* nanti kita kasih kode *referral* biar dimasukkan trus otomatis kan jadi *downline* saya, nah tinggal suruh teman kita buat jalanin misinya tiap hari biar dapat bonus, dan saya otomatis juga akan dapat bonus 20% dari poin mereka itu, kan untung juga saya nggak harus susah-susah jalanin misi yang lain sudah langsung dapat poin dari teman saya itu.”³¹

²⁹Melyna Septiana, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

³⁰Ibid.

³¹Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

	Teman anda Devana Anggraini mendapatkan 50 poin. Mar 04, 09:02	+10 poin
	Teman anda Devana Anggraini mendapatkan 300 poin. Mar 04, 09:02	+60 poin
	Teman anda Devana Anggraini mendapatkan 300 poin. Mar 04, 09:01	+60 poin
	Teman anda Devana Anggraini mendapatkan 300 poin. Mar 04, 09:00	+60 poin

Gambar 3.4
Bonus Poin yang Didapatkan Oleh Upline

Pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungbuk Kecamatan Parang Kabupaten Magetan memilih menjalankan misi mengundang orang lain karena sangat menguntungkan mereka walaupun tanpa membuka aplikasi dan menjalankan misinya, ia akan tetap mendapatkan penghasilan dari *downline*-nya. Dan menurut mereka, misi ini sangat mudah karena hanya dengan membagikan kode *referral*, mereka sudah mendapatkan banyak bonus poin.

IAIN
PONOROGO

BAB IV

ANALISIS HUKUM ISLAM TERHADAP PENGGUNAAN APLIKASI

***BUZZBREAK* DI DESA BUNGKUK KECAMATAN PARANG**

KABUPATEN MAGETAN

A. Analisis Hukum Islam Terhadap Akad dan Mekanisme Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Dalam Islam semua kegiatan *muāmalāh* telah diatur di dalamnya, termasuk transaksi yang digunakan dalam aplikasi *BuzzBreak* yang termasuk ke dalam akad *ju'ālah*. Akad *ju'ālah* menurut bahasa ialah apa yang diberikan kepada seseorang karena sesuatu yang dikerjakannya, sedangkan pengupahan (*ju'ālah*) menurut syariah, *al-Jāzairi* menyebutkan hadiah atau pemberian seseorang dalam jumlah tertentu kepada orang yang mengerjakan perbuatan khusus, diketahui atau tidak diketahui. Misalnya, seseorang bisa berkata, “Barangsiapa membangun tembok ini untukku, ia berhak mendapatkan uang sekian.” Maka orang yang membangun tembok untuknya berhak atas hadiah (upah) yang ia sediakan, banyak atau sedikit. Istilah lain dalam pengupahan adalah *ijārah*. Penggunaan kedua istilah ini sesuai dengan teks dan konteksnya.¹

Akad *ju'ālah* merupakan akad yang menjadi solusi alternatif dari pelayanan jasa yang secara hukum tidak memungkinkan diakadi *ijārah*.

¹Ismail Nawawi, *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer* (Bogor: Galia Indonesia, 2012), 188-189.

Karena di dalam akad *ju'ālah*, terdapat kelonggaran-kelonggaran syarat yang tidak ditemukan dalam akad *ijārah*, seperti legalitas *ju'ālah* pada pekerjaan atau pelaku (*maj'ūl lah*) yang tidak jelas (*majhūl*)²

Aplikasi *BuzzBreak* menggunakan akad *ju'ālah* karena *developer* aplikasi *BuzzBreak* membayar pengguna setelah pengguna menjalankan misi yang ada di dalam aplikasi tersebut dengan memberikan sejumlah poin yang telah ditentukan jumlahnya dari masing-masing misi yang ada di aplikasi *BuzzBreak*.

Dalam menerapkan akad *ju'ālah* harus memenuhi rukun dan syarat *ju'ālah*. Adapun rukunnya yaitu harus ada dua orang yang berakad (*aqidain*), upah, *shigat* (ucapan), dan pekerjaan. Upah ini harus jelas, berapa yang akan diberikan sesuai dengan transaksi yang telah dilakukan.³

Dilihat dari akad yang diterapkan dalam aplikasi *BuzzBreak*, bahwa dalam menjalankan aplikasinya, ada dua pihak yang berakad yaitu pihak *developer* dan pengguna aplikasi *BuzzBreak*. Pihak *developer* sebagai pihak yang memberikan upah (*jā'il*) dan pengguna sebagai pihak yang melakukan pekerjaan (*Maj'ūl Lah*) yaitu dengan menjalankan misi yang disediakan dalam aplikasi *BuzzBreak* dan ia berhak mendapatkan upah dari hasil menjalankan misi tersebut.

Mengenai upah yang diberikan pihak *developer* yaitu berupa poin yang nantinya bisa dikonversi ke dalam rupiah dan oleh pengguna uang tersebut dapat ditarik menggunakan aplikasi DANA dan atau bisa langsung melalui

²Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqih Muamalah*, 297.

³Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah*, 315.

rekening pengguna. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam rukun *ju'ālah* yaitu keadaan upah disyaratkan dengan barang atau benda tertentu.

Ṣīghat (ucapan) dalam akad *ju'ālah* datang dari pihak pemberi *ju'ālah*, dalam hal ini yaitu pihak *developer* dari aplikasi *BuzzBreak*. Pihak *developer* hanya mencantumkan ketentuan mengenai misi-misi yang harus dijalankan dalam aplikasi ini, dan pengguna secara otomatis akan mengetahui hal apa yang harus dilakukan. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan dalam rukun *ju'ālah* bahwa *ijāb* hanya berasal dari pihak pemberi *ju'ālah* dan tidak disyaratkan ada ucapan dan dengan ada *qabūl* dari pihak pekerja walaupun barangnya sudah jelas sebab yang dinilai adalah pekerjaannya, dan *ijāb* dan *qabūl* tidak harus berupa ucapan akan tetapi tulisan juga dapat dijadikan sebagai *ṣīghat ijāb qabūl*, sebagaimana disebutkan: *Ṣīghat* dapat dilakukan dengan cara lisan, tulisan, dan isyarat yang memberikan pengertian dengan jelas tentang adanya *ijāb* dan *qabūl*.⁴

Pekerjaan yang diberikan oleh pihak *developer* aplikasi *BuzzBreak* kepada pengguna yaitu pengguna harus menjalankan misi-misi yang telah disediakan di dalam aplikasi *BuzzBreak* untuk bisa mendapatkan poin. Hal ini sesuai dengan ketentuan dalam akad *ju'ālah* bahwa pekerjaan yang dilakukan haruslah jelas dan diperbolehkan secara *syar'i*. di dalam aplikasi *BuzzBreak* pekerjaan yang diberikan cukup jelas yaitu pengguna harus menjalankan misi seperti membaca berita, menonton video, menonton iklan, mengundang orang

⁴Mariatul Chiftiah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click)," 28.

lain, dan check-in atau absen setiap hari di aplikasi BuzzBreak yang tidak bertentangan dengan hukum *syar'i*.

Ulama memberikan beberapa syarat yang harus dipenuhi dalam menjalankan akad *ju'alah*, terutama dalam menjalankan aplikasi *BuzzBreak* yaitu yang pertama orang yang terlibat dalam akad *ju'alah* harus memiliki *ahliyyah*. *Jā'il* (pemilik sayembara) haruslah orang yang *muthlaq at-tasharruf* atau memiliki kemutlakan dalam transaksi (*baligh*, berakal dan *rasyid*), tidak boleh dilakukan oleh anak kecil, orang gila atau orang safih. Untuk *'amil* (pelaku), haruslah orang yang memiliki kompetensi dalam menjalankan pekerjaan, sehingga ada manfaat yang bisa dihadirkan.⁵

Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh penulis, di Aplikasi *BuzzBreak* pihak *jā'il* adalah *developer* aplikasi *BuzzBreak* yang menyediakan aplikasi tersebut dan misi-misi di dalamnya untuk dijalankan oleh pengguna.

Seperti penjelasan dari Siti Aminah,

“yang menyediakan aplikasi itu disebut *developer* mbak, seperti yang menyediakan atau yang membuat aplikasi *BuzzBreak* itu ya namanya *developer*. Jadi intinya yang ngasih kita poin itu ya dari pihak *developer BuzzBreak* itu, dan yang menyediakan misi-misi di aplikasi *BuzzBreak* itu ya dari pihak *developernya*, kita tinggal jalanin aja nanti dikasih poin oleh *developer* yang jumlahnya sudah ditentukan disetiap misi itu.”⁶

Hal tersebut telah sesuai dengan syarat *ju'alah* yaitu *jā'il* haruslah orang yang *muthlaq at-tasharruf-nya*, karena *developer* aplikasi *BuzzBreak* sudah tentu orang yang telah *baligh* dan berakal karena ia telah membuat sebuah aplikasi yang dapat digunakan orang lain. Dan untuk *'amil* (pelaku) yaitu

⁵Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 168.

⁶Siti Aminah, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021.

pengguna *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan kebanyakan dari kalangan pelajar tingkat Sekolah Menengah Atas yang rata-rata berusia minimal 17 tahun, dan ada juga beberapa orang dewasa berusia antara 20 sampai 41 tahun yang menggunakannya.

Syarat yang kedua yaitu upah (*ju'lu*) yang diperjanjikan harus disebutkan secara jelas jumlahnya, jika upahnya tidak jelas, maka akad *ju'ālah* batal adanya dan upah yang diperjanjikan bukanlah barang haram, seperti minuman keras atau barang *ghāshab*.⁷ Dalam aplikasi *BuzzBreak*, upah yang diberikan telah disebutkan dengan jelas, yaitu *developer* memberikan ketentuan di dalam aplikasi *BuzzBreak* dengan mencantumkan jumlah poin yang akan didapatkan di setiap misi yang ada, dan poin tersebut nantinya bisa *dikonversi* ke dalam rupiah, jelas bahwa upah ini bukanlah barang yang haram.

Syarat yang ketiga yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*'āmil*) harus ada nilai jerih-payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih-payahnya, tidak layak dikomersilkan secara *syar'i*.⁸ di aplikasi *BuzzBreak*, pekerjaan ini dilakukan dengan menjalankan misi-misi yang ada di dalamnya, tentu hal ini membutuhkan jerih payah dari pengguna karena tidak sedikit misi yang dilakukan dengan mudah, harus ada usaha yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak*. Dan setelah menjalankan misinya, pengguna akan mendapatkan upah dari hasil usahanya tersebut. Hal ini sesuai dengan apa yang dilakukan oleh pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang resmi dari *Google*

⁷Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 168.

⁸Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqh Muamalah*, 300.

Play Store di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan yang mana para pengguna tersebut selalu meluangkan waktu dan tenaga untuk menjalankan misi-misi yang ada di dalam aplikasi *BuzzBreak*.

Seperti penjelasan dari Devana Dwi Anggraini,

“untuk menjalankan misi-misinya tentu membutuhkan waktu dan usaha mbak. Misalnya kalau mengajak teman kita untuk *download*, kan kita harus usaha yakinin temen kita ini biar dia mau *download* aplikasinya terus kalau sudah *download* nanti kan juga dapat poinnya, temen kita juga dapat.”⁹

Dalam aplikasi *BuzzBreak* yang resmi dari *Google Play Store*, pengguna tidak harus menjalankan semua misi yang ada di dalamnya, cukup misi yang ia ingin kerjakan saja. Seperti yang dilakukan pengguna di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, mereka tidak menjalankan semua misinya, sebagian besar hanya menjalankan misi yang mudah saja. Hal ini sesuai syarat *ju'ālah* yaitu pekerjaan yang dilakukan dalam akad *ju'ālah* bukan merupakan pekerjaan yang harus dilakukan secara wajib *'ain* oleh *maj'ūlah*. Seperti sayembara untuk mengembalikan barang yang *ghāshab* atau dipinjam oleh *maj'ūlah* sendiri, sebab *maj'ūlah* sebagai *ghāshab* atau *musta'ir* berkewajiban secara personal (wajib *'ain*) untuk mengembalikan barang yang ia *ghāshab* atau ia pinjam, dan pekerjaan yang bersifat wajib *'ain*, tidak layak dikomersialkan secara *syar'i*.

Namun dalam penggunaan aplikasi *BuzzBreak* hasil modifikasi yang didapatkan dari *website* belum memenuhi syarat yang ketiga ini karena walaupun pengguna tidak bekerja atau tidak menjalankan misi di dalamnya, ia

⁹Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021.

tetap mendapatkan poin dan poin yang didapatkan berlipat ganda, seperti yang dilakukan oleh pengguna di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, ia hanya membuka berita saja tanpa membacanya untuk menghindari pembannedan akun yang digunakan.

Mazhab Mālikiyyah menambahkan satu syarat akad *ju'ālah* tidak boleh dibatasi dengan jangka waktu. Namun ulama lain mengatakan, diperbolehkan memperkirakan jangka waktu dengan pekerjaan yang ada.¹⁰ Di aplikasi *BuzzBreak*, terdapat misi yang dibatasi dengan jangka waktu seperti mengundang orang lain dan membagikan *link* aplikasi *BuzzBreak* ke grup *whatsapp* atau *telegram* dan diberi jangka waktu 24 jam. Hal ini tidak diperbolehkan menurut Mazhab Mālikiyyah sedangkan ulama lain memperbolehkan hal tersebut.

Berdasarkan pemaparan di atas, akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* yang resmi dari Google Play Store untuk kebolehan dan sahnyanya berdasarkan hukum Islam telah memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'ālah* sehingga penggunaan aplikasi *BuzzBreak* resmi dari Google Play Store menurut hukum Islam diperbolehkan, sedangkan untuk mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dari website yang sudah dimodifikasi belum memenuhi salah satu syarat dari akad *ju'ālah* yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*āmil*) harus ada nilai jerih-payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih-payahnya, tidak layak dikomersilkan secara *syar'i* sedangkan penggunaan aplikasi *BuzzBreak* yang sudah dimodifikasi,

¹⁰Dimyauddin Djuwaini, *Pengantar Fiqh Muamalah*, 168-169.

walaupun pengguna tidak bekerja atau tidak menjalankan misi di dalamnya, ia tetap mendapatkan poin dan poin yang didapatkan berlipat ganda.

B. Analisis Hukum Islam Terhadap *Passive Income* pada Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan

Dalam aplikasi *BuzzBreak* terdapat misi yaitu pengguna harus mengundang atau mengajak orang lain untuk menginstal aplikasi *BuzzBreak*. Setelah orang yang diajak tersebut mengunduh aplikasi *BuzzBreak*, orang yang mengajak atau disebut *upline* memberikan kode *referral*, kemudian orang yang diajak harus memasukkan kode *referral* tersebut untuk menjadi *downline*, dan mendapatkan bonus poin karena telah memasukkan kode *referral* tersebut.

Keuntungan pengguna yang menjalankan misi ini yaitu *upline* akan mendapatkan bonus 20% dari pendapatan *downline*. Jadi jika *downline* setiap hari membuka aplikasi *BuzzBreak* dan menjalankan misi di dalamnya, *upline* akan tetap mendapatkan poin dari kegiatan *downline* tersebut meskipun *upline* tidak membuka aplikasi dan menjalankan misi di dalamnya. Jadi, *upline* akan mendapatkan *passive income* dari hasil *downline*-nya tersebut.

Pengguna aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan juga menjalankan misi ini karena dirasa sangat menguntungkan, meskipun tanpa menjalankan misi akan tetap mendapatkan poin dari hasil *downline* mereka.

Seperti penjelasan dari Melyna Septiana,

“saya punya *downline* mbak, walaupun nggak banyak, kira-kira Cuma 5 orang tapi ya bisa membantu saya mendapatkan poin. Kalau mereka setiap hari buka aplikasinya terus jalanin misinya pasti saya juga akan dapat poinnya, walaupun nggak banyak, Cuma 20% dari poin yang mereka dapatkan, lumayan juga buat tambah-tambah poin saya.”¹¹

Dan penjelasan dari Devana Dwi Anggraini,

“saya jalanin misi ini mbak karna sangat menguntungkan, tinggal ngajak temen buat *download BuzzBreak* trus kalau sudah *download* nanti kita kasih kode *referral* biar dimasukkan trus otomatis kan jadi *downline* saya, nah tinggal suruh teman kita buat jalanin misinya tiap hari biar dapat bonus, dan saya otomatis juga akan dapat bonus 20% dari poin mereka itu, kan untung juga saya nggak harus susah-susah jalanin misi yang lain sudah langsung dapat poin dari teman saya itu.”¹²

Menurut ketentuan DSN MUI mengenai bonus dalam Penjualan Langsung Berjenjang Syariah adalah imbalan yang diberikan oleh perusahaan kepada mitra usaha atas penjualan yang besaran maupun bentuknya diperhitungkan berdasarkan presentasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau jasa. Dalam fatwa tersebut menjelaskan lima poin prosedur pemberian *insentif* berupa bonus yang sesuai dengan ekonomi Islam, yaitu:

1. Komisi (termasuk di dalamnya adalah bonus) yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota baik besaran maupun bentuknya harus berdasarkan pada prestasi kerja nyata yang terkait langsung dengan volume atau nilai hasil penjualan barang atau produk jasa, dan harus menjadi pendapatan utama mitra usaha dalam PLBS.¹³ Dalam aplikasi

¹¹Melyna Septiana, *Hasil Wawancara*, Magetan, 5 Maret 2021

¹²Devana Dwi Anggraini, *Hasil Wawancara*, Magetan, 4 Maret 2021

¹³Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

BuzzBreak, *developer* memberikan misi yang harus dijalankan oleh pengguna yaitu mengajak teman untuk mengunduh aplikasi *BuzzBreak* dan menggunakannya. Setelah misi tersebut dijalankan, maka pengguna akan mendapatkan bonus dari *developer* berupa sejumlah poin dari hasil kerjanya untuk mengajak teman atau orang lain untuk menggunakan aplikasi *BuzzBreak* atau dengan kata lain mempromosikan *BuzzBreak* kepada orang lain agar mereka tertarik dan ikut menggunakan aplikasi tersebut.

2. Bonus yang diberikan oleh perusahaan kepada anggota (mitra usaha) harus jelas jumlahnya ketika dilakukan transaksi (akad) sesuai dengan target penjualan barang atau produk jasa yang ditetapkan oleh perusahaan.¹⁴ Aplikasi *BuzzBreak* memberikan bonus berupa uang Rp 200.000,- jika pengguna berhasil menyelesaikan misi yang ditentukan dalam waktu 24 jam. Misi ini yaitu dengan mengundang orang lain untuk menggunakan aplikasi *BuzzBreak* dan membagikan aplikasi *BuzzBreak* ke grup, seperti grup *whatsapp* atau yang lainnya, dan misi ini hanya tersedia sehari sekali.
3. Tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan pembinaan dan atau penjualan barang atau jasa¹⁵, sedangkan dalam aplikasi *BuzzBreak* masih terdapat bonus secara pasif (*passive income*) yang diperoleh pengguna. Pendapatan tersebut diperoleh dari hasil kerja *donwline* yang menjalankan misi di aplikasi *BuzzBreak*,

¹⁴Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

¹⁵Ibid.

dan otomatis *upline* akan menerima bonus 20% dari pendapatan *downline* tersebut tanpa membuka dan menjalankan aplikasi *BuzzBreak*. Jadi, *upline* akan tetap mendapatkan penghasilan dari aplikasi *BuzzBreak* meskipun tidak menjalankan misi yang ada di dalamnya.

4. Pemberian komisi atau bonus oleh perusahaan kepada anggota (mitra usaha) tidak menimbulkan *ighra*’;
5. Tidak ada eksploitasi dan ketidakadilan dalam pembagian bonus antara anggota pertama dengan anggota berikutnya.¹⁶ Pemberian bonus pada aplikasi *BuzzBreak* telah dilakukan secara adil, di mana pengguna yang telah menjalankan misi seperti mengajak orang lain untuk menggunakan aplikasi *BuzzBreak* akan mendapatkan bonus poin sebesar 30.000 sampai dengan 45.000 poin dan orang yang diajak juga akan mendapatkan bonus sebesar 9.000 poin jika ia bergabung dan memasukkan kode *referral* yang diberikan pengguna yang mengajaknya.

Berdasarkan analisis di atas, pemberian bonus dalam aplikasi *BuzzBreak* belum memenuhi ketentuan dalam Fatwa DSN-MUI Nomor 75/DSN-MUI/VII/2009, karena masih terdapat *passive income* yang didapatkan oleh pengguna di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, sedangkan dalam Fatwa tersebut telah dijelaskan bahwa tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan pembinaan dan atau penjualan barang atau jasa.

¹⁶Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis dan telah dipaparkan dalam bab-bab sebelumnya, tentang Tinjauan Hukum Islam Terhadap Penggunaan Aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan yang bersumber dari pengguna aplikasi *BuzzBreak* yang ada di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan, beberapa artikel tentang *BuzzBreak*, dan buku sebagai bahan pertimbangan dan pedoman, maka penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Akad dan mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan telah memenuhi rukun dan syarat dari akad *ju'alah* terutama aplikasi *BuzzBreak* yang resmi dari *Google Play Store*, sedangkan untuk mekanisme penggunaan aplikasi *BuzzBreak* dari *website* yang sudah dimodifikasi belum memenuhi salah satu syarat dari akad *ju'alah* yaitu manfaat yang dikerjakan pelaku (*'amil*) harus ada nilai jerih-payahnya (*kulfah*), sebab pekerjaan yang tidak ada nilai jerih-payahnya, tidak layak dikomersilkan secara *syar'i*.
2. *Passive income* pada penggunaan aplikasi *BuzzBreak* di Desa Bungkok Kecamatan Parang Kabupaten Magetan belum sesuai dengan ketentuan yang terdapat dalam Fatwa DSN-MUI Nomor 75/DSN-MUI/VII/2009 yang menjelaskan bahwa tidak boleh ada komisi atau bonus secara pasif

yang diperoleh secara reguler tanpa melakukan pembinaan dan atau penjualan barang atau jasa karena dalam aplikasi *BuzzBreak* masih terdapat bonus poin yang diperoleh secara pasif (*passive income*) tanpa membuka aplikasi dan melakukan misi yang disediakan dalam aplikasi *BuzzBreak*.

B. Saran

Dari uraian beberapa bab sebelumnya, penulis mencoba mengemukakan beberapa saran yang diharapkan bisa memberikan manfaat bagi *developer*, pengguna, dan masyarakat pada umumnya. Adapun saran yang penulis kemukakan adalah sebagai berikut:

1. Bagi *developer* aplikasi *BuzzBreak* untuk lebih meningkatkan pengawasan pada pengguna karena masih banyak pengguna yang berbuat curang untuk mendapatkan keuntungan dirinya sendiri.
2. Bagi pengguna aplikasi *BuzzBreak* agar tidak berbuat curang karena sangat merugikan dirinya sendiri, dan jika ketahuan oleh pihak *developer* pasti akun yang digunakan akan dibekukan dan tidak dapat digunakan lagi.
3. Bagi masyarakat yang akan menggunakan aplikasi *BuzzBreak* agar mematuhi peraturan yang telah ditentukan dalam aplikasi tersebut dan tidak berbuat curang demi mendapatkan keuntungan.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Agama RI. *Al-Qur'an dan Terjemahannya*. Semarang: PT Karya Toha Putra.
- Fatwa DSN MUI No. 75/DSN-MUI/VII/2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah.
- Abdurrahman, M. *Fikih Muāmalah Māliyah*. Bandung: Refika Aditama, 2017.
- Ahmad Salamah Qolyubi, Ahmad Barlisi Umairah, *Hasyiyatani Qolyubi Wa Umairah*, Juz III. Beirut: Dār al-Fikr, 1995.
- Azhari, Fathurrahman. *Qawaid Fiqhiyyah Muamalah*. Banjarmasin: Lembaga Pemberdayaan Kualitas Ummat (LPKU), 2015.
- Azzam, Abdul Aziz Muhammad. *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*. Jakarta: Amzah, 2017.
- Basrowi, Suwandi. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Rineka Cipta, 2008.
- al-Bhukāri, Muhammad bin Ismāil Abū ‘Abdillah. *Sahīh al-Bukhāri*, Jilid VII (T.tp.: Dār al-Thawqūn Najaat, 1442 H), Hadis nomor 5736.
- Darmansyah, Makhrus Munajat, *Metodologi Fiqh Muamalah*. Kediri: Lirboyo Press, 2013.
- Djuwaini, Dimyauddin. *Pengantar Fiqh Muamalah*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2008.
- Gunawan, Imam. *Metode Penelitian Kualitatif Teori dan Praktik*. Jakarta: Bumi Aksara, 2015.
- Karim, Helmi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 1997.
- Madani, *Fiqh Ekonomi Syariah, Fiqh Muamalah*. Jakarta: Gema Insani, 2012.
- Munajat, Darmansyah, Makhrus. *Metodologi Fiqh Muamalah*. Kediri: Lirboyo Press, 2013.
- Nawawi, Ismail. *Fikih Muamalah Klasik dan Kontemporer*. Bogor: Galia Indonesia, 2012.
- Rasjid, Sulaiman. *Fiqh Islam*. Bandung: Sinar Baru, 1986.

- Sarosa, Samiaji. *Penelitian Kualitatif Dasar-Dasar*. Jakarta: Permata Puri Media, 2012.
- Sarwono, Jonathan. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2006.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta, 2018.
- , *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: CV Alfabeta, 2013.
- Suhendi, Hendi. *Fiqh Muamalah*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2014.
- Syarqawie, Fithriana. *Fikih Muamalah*. Banjarmasin: IAIN Antasari Press, 2015.
- Wahbah Zuhaili, *Fiqh al-Islamiy Wa Adillatuhu*, Juz V. Suriah: Dār al-Fikr, 1989.
- Abdur Rohman, “Analisis Penerapan Akad *ju’ālah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network),” *Al-‘Adalah*, Vol. XIII, No. 2 (Desember 2016).
- Arafat, Ulfa Fadhilah. “Analisis Fatwa DSN MUI No. 75 Tahun 2009 Tentang Penjualan Langsung Berjenjang Syariah (PLBS) Terhadap Jual Beli Pulsa Melalui Data Network Indonesia (DNI) Madiun,” *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018).
- Chiftiah, Mariatul. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Bisnis Periklanan Online Bayar Per Klik (Pay Per Click),” *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2020).
- Haryono, “Konsep Al Ju’alah dan Model Aplikasinya Dalam Kehidupan Sehari-Hari,” *Al-Maslahah Jurnal Hukum Islam dan Pranata Sosial Islam*, Vol. 5, No. 01 (2018).
- Huda, Saiful. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa Membuka Kode Sandi Kontrol Teknologi (*Unlock*) *Andromax Smartfren*,” *Skripsi* (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga, 2014).
- Pratiwi, Apreliyani Indah. “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jasa *Delivery Order* Go-Food Pada Aplikasi Go-Jek Madiun,” *Skripsi* (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2019).

- Rohman, Abdur. "Analisis Penerapan Akad *ju'alah* dalam Multi Level Marketing (MLM) (Studi atas Marketing Plan www.Jamaher.Network)," *Al-Adalah*, Vol. XIII, No. 2 (Desember 2016).
- Rosidah, Siti. "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan Dalam *Monetasi Youtube*," *Skripsi* (Lampung: UIN Raden Intan, 2019).
- Sarinah, Maryam. "Hukum Pemberian Imbalan di Muka Sebelum Pelaksanaan *Ju'alah* Oleh Kecamatan Siantar Sitalasari Menurut Pandangan Komisi Fatwa MUI Kota PematangSiantar (Studi Kasus: MTQ di Kecamatan Siantar Sitalasari)," *Islamic Bussiness Law Review*, Vol. 1, No. 1 (2017).
- Syahputra, Rizandi. "Bisnis Aplikasi *BuzzBreak* di Tengah Pandemi *Covid-19* Dalam Perspektif Hukum Islam," *Skripsi* (Bengkulu: IAIN Bengkulu, 2021).
- Widi, Restu Kartiko. *Azas Metodologi Penelitian: Sebuah Pengenalan dan Penuntun Langkah Demi Langkah Pelaksanaan Penelitian*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Zulaikah, Siti. "Analisis Hukum Islam Terhadap Praktik Bisnis MLM PT Ivoritz Bangun Indonesia Ponorogo," *Skripsi*, (Ponorogo: IAIN Ponorogo, 2018).

