

**MONEY-MAKING PLATFORM BUSINESS THROUGH VIDEO  
SNACK APPLICATION IN PERSPECTIVE  
AKAD JU'ALĀH**

**Jelita**

Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, Indonesia  
jelitabna10@gmail.com

**Abstract**

Snack Video application is called a money-making application because this application provides income for creators and ordinary users. Several differences of opinion arise in response to this phenomenon regarding the validity and permissibility of the money earned from the Snack Video application. Based on the concept of contracts in Islam, the income earned from the Snack Video application is included in the ju'alāh contract, which is offering a job that is not clear that the recipient of the job can complete and he is entitled to a reward if he successfully completes it. The purpose of the research is to find out the acquisition of money in the money-making platform business through the Snack Video application and to find out the money-making platform business through the Snack Video application in the perspective of the ju'alāh contract. This research uses normative legal research with conceptual and theoretical approaches. In the business practice of the money-making platform through the Snack Video application, namely income as a content creator through the creator reward programme as a form of appreciation for the achievements and contributions of creators. And income as an ordinary user, rewards for users who successfully complete missions/tasks that have been provided on the Snack Video task page. Secondly, the business of the money-making platform through the Snack Video app is permissible as long as the contract attached to the Snack Video app is in accordance with the pillars and conditions of the ju'alāh contract. Downloading and installing the Snack Video app to earn money is not something that is forbidden.

**Keywords:** Snack Video App, Ju'alāh Agreement, Islamic Economic Law, Indonesia, Youtube

### Abstrak

Aplikasi *Snack Video* disebut sebagai aplikasi penghasil uang karena aplikasi ini memberikan penghasilan bagi para kreator dan pengguna biasa. Beberapa perbedaan pendapat muncul dalam menanggapi fenomena tersebut mengenai keabsahan dan kebolehan uang yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video*. Berdasarkan konsep akad dalam Islam penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* termasuk kategori akad *ju'alāh* yaitu menawarkan suatu pekerjaan yang belum jelas dapat diselesaikan oleh penerima pekerjaan dan ia berhak atas hadiah apabila berhasil menyelesaikannya. Tujuan penelitian adalah mengetahui perolehan uang pada bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dan mengetahui bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan konseptual dan teoritis. Pada praktik bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* yaitu penghasilan sebagai konten kreator melalui program *reward creator* sebagai bentuk apresiasi atas pencapaian dan kontribusi kreator. Dan penghasilan sebagai pengguna biasa, imbalan bagi pengguna yang berhasil menyelesaikan misi/tugas yang telah disediakan pada halaman tugas *Snack Video*. Kedua, bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan.

**Kata Kunci:** Aplikasi Snack Video, Akad Ju'alāh, Hukum Ekonomi Islam, Indonesia, Youtube

### PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi dan internet yang sangat pesat mendorong munculnya beragam model aplikasi penghasil uang melalui platform media internet yang secara mudah diakses seluruh masyarakat. Setiap orang dapat menambah penghasilan melalui aplikasi hanya dengan melakukan aktivitas seperti membaca berita, menonton iklan, atau video pendek pada aplikasi secara langsung. Model platform penghasil uang yang sangat banyak beredar dikalangan masyarakat saat ini adalah salah satunya aplikasi yang dikenal dengan nama *Snack Video*.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, " Analisis Akad Dan Asas-Asas Muamalah Pada Aplikasi Snack Video," *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, Vol. 5

*Snack Video* adalah sebuah platform aplikasi yang menampilkan berbagai *content video* menarik dan menghibur yang diunggah oleh pengguna aplikasi. *Snack Video* merupakan hasil produksi dari salah satu perusahaan besar yang berasal dari Negara Beijing, China yaitu *Kuaishou Technology*. Aplikasi *Snack Video* diluncurkan pada tanggal 7 Agustus 2019.<sup>2</sup> Aplikasi ini dapat diunduh melalui *app store* atau *play store* dan saat ini memiliki sekitar 100 juta lebih pengguna.

Aplikasi *Snack Video* disebut sebagai aplikasi penghasil uang, karena aplikasi ini tidak hanya dijadikan wadah atau media bagi para kreator untuk berinovasi dan berkarya. Tetapi, konten-konten yang berkualitas tinggi dan telah memenuhi kriteria akan diberikan *reward creator*. Reward kreator dapat berupa sejumlah uang yang akan diberikan *developer* melalui akun *Snack Video*-nya.

Selain itu, keunikan dari aplikasi hasil produksi *Kuaishou* ini adalah bagi pengguna biasa diberikan ruang untuk dapat menghasilkan pendapatan tanpa harus menjadi konten kreator. *Snack Video* menyediakan dan memfasilitasi bagi pengguna biasa untuk menghasilkan pendapatan melalui misi/tugas yang telah disediakan. Pengguna biasa dapat menghasilkan uang tanpa harus mengunggah dan mempublikasikan konten-konten layaknya seperti kreator.

Pada tanggal 23 Maret 2021 OJK menyatakan secara resmi aplikasi *Snack Video* dapat diakses kembali dan dinyatakan legal karena telah memenuhi perizinan kegiatan di Indonesia dengan nomor daftar PSE 000251.01/DJAI.PSE/ 03/2021.<sup>3</sup> Meskipun demikian, aplikasi *Snack Video* belum terjamin mengenai keabsahan dan kebolehan dalam konsep akad beserta segala aktivitas yang ada didalam aplikasi tersebut.

Beberapa pendapat muncul mengenai keabsahan dan kebolehan aplikasi tersebut. Salah satunya adalah Direktur Lembaga Studi Akad Muamalah Syariah Indonesia (eL-Samsi) dan sekaligus Peneliti Bidang

---

No2 (2021). Diakses melalui <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF/article>, tanggal 24 Februari 2022.

<sup>2</sup> Muhammad Syamsudin, "Aplikasi *Snack Video* dan Skema Bisnisnya: Termasuk Money Game?" Diakses melalui situs <https://islam.nu.ir.id/post/read/126943/aplikasi-snack-video-dan-skema-bisnisnya-termasuk-money-game> [NU Online] 27 Februari 2021, pada tanggal 31 Juli 2021.

<sup>3</sup> Kompas.com, "OJK Sebut *Snack Video* Sudah Mendapat Izin dan Legal di Indonesia". Diakses melalui situs: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia-> [Kompas] 27 Maret 2021, pada tanggal 28 Februari 2022.

Ekonomi Syariah, Aswaja NU Center PWNU Jawa Timur, Muhammad Syamsudin menyatakan bahwa terdapat *illāt* yang menyebabkan aplikasi *Snack Video* diharamkan yaitu uang yang diberikan oleh perusahaan platform kepada konsumen pada awal mengajak, mengundang hingga menginstal adalah bagian dari tindakan *risywāh*.<sup>4</sup>

Pandangan yang sama juga diberikan Habib Hasan Bin Ismail Al-Muhdor yang berpendapat bahwa hukum mendapatkan uang melalui aplikasi-aplikasi penghasil uang adalah dilarang/haram apabila aplikasi ini membawa kepada kemudharatan karena sesungguhnya setiap pekerjaan yang mengandung maksiat bahkan mengundang manusia untuk melakukan perbuatan maksiat kepada Allah maka apapun jenis pekerjaannya itu dilarang.<sup>5</sup>

Kemudian pendapat dari Oni Sahroni salah satu anggota Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN MUI) memandang *Snack Video* dari segi pengguna yang menonton dipastikan *content* yang ditampilkan tidak berdampak pada akhlak dan adab. Selain itu, kejelasan hak dan kewajiban antara para pihak yang terlibat sebagaimana dalam ketentuan fikih akad. Kedua, dari segi *content creator* tidak mengumbar aurat dan mengandung unsur pornografi, *video content* tidak berisi penghinaan atau aib orang lain, serta dari segi waktu tidak melalaikan segala aktivitas atau bukan tergolong '*abāts*' yaitu melupakan/menyia-nyiakan waktu yang berlebihan.<sup>6</sup>

Meskipun demikian, berdasarkan hasil penelitian Raudatunnisa dkk, menyatakan kebolehan aplikasi *Snack Video* selama misi yang dilakukan tidak bertentangan dengan hukum Islam, asas-asas muamalah dan tidak menimbulkan kemudharatan dan maksiat maka hal ini diperbolehkan. Selanjutnya apresiasi yang diberikan kepada *content creator* berupa *reward* sama dengan hibah karena bersifat sukarela.<sup>7</sup>

---

<sup>4</sup> Muhammad Syamsudin, "Halalkah Penghasilan dari TikTok dan Snack Video?" Diakses melalui situs <https://el-samsi.com/halalkah-penghasilan-dari-tiktok-dan-snack-video/a-mp/> [El-Samsi] 02 Juni 2021, pada tanggal 28 Februari 2022.

<sup>5</sup> Ahbaabul Musthofa Channel, "Aplikasi Penghasil Uang - Habib Hasan Bin Ismail Al Muhdor." Diakses melalui situs <https://youtu.be/kLsCBPgA9do> [Youtube], pada tanggal 08 Maret 2022

<sup>6</sup> Oni Sahroni, "Bagaimana Adab Nonton Snack Video?" Diakses melalui situs <https://m.republika.co.id/amp/qsv4s21125000> [Republika.id] 10 Mei 2021, pada tanggal 08 Maret 2022.

<sup>7</sup> Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, "Analisis Akad...", tanggal 01 Maret 2022.

Merujuk pada penghasilan yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* dengan diisyaratkan untuk menyelesaikan mis-misi yang telah disediakan pada halaman tugas dan bagi konten kreator diharuskan membuat dan membagikan konten-konten yang berkualitas tinggi, maka berdasarkan konsep akad di dalam Islam dapat dikategorikan kedalam akad *ju'alāh*.

Menurut bahasa *ju'alāh* berarti upah atas sesuatu prestasi, baik prestasi itu tercapai karena sesuatu tugas tertentu yang diberikan kepadanya atau prestasi karena ketangkasan yang ditunjukkannya dalam suatu perlombaan.<sup>8</sup> Dalam istilah lain *ju'alāh* diartikan dengan sayembara yaitu menawarkan sesuatu pekerjaan yang belum jelas dapat diselesaikan oleh penerima pekerjaan, ia berhak atas upah atau hadiah jika ia mampu menyelesaikan pekerjaan tersebut.

Para ulama sepakat membolehkan akad *ju'alāh* karena aktivitas yang dijadikan objek *ju'alāh* merupakan suatu kebaikan, seperti apabila seseorang mengumumkan barang siapa menemukan barangnya yang hilang maka ia akan memberi imbalan jasa berupa harta tertentu dan jika ada seseorang yang berhasil mengembalikan barangnya yang hilang maka orang itu berhak mendapatkan hadiah yang dijanjikan.<sup>9</sup>

Dalam kaidah muamalah disebutkan *āl-āshl fi āl-mu'amālāt āl-ibāhāh* artinya sesungguhnya hukum dasar muamalat adalah mubah.<sup>10</sup> Islam tidak hanya mengharamkan riba dalam bermuamalah tetapi juga segala bentuk yang mengandung kezaliman dan penipuan atau pengelabuan, selain itu Islam juga mengharamkan perjudian (undian) serta melarang transaksi yang *gharār* yaitu transaksi semacam perjudian dan undian, baik banyak maupun sedikit.

Merujuk pada perbedaan pandangan dan kaitan aplikasi *Snack Video* dengan akad *ju'alāh* sebagaimana yang penulis paparkan diatas maka penting dilakukannya penelitian lebih lanjut mengenai "Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* Dalam Perspektif Akad *Ju'alāh*".

---

<sup>8</sup> Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, cet. 2 (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997), hlm. 45

<sup>9</sup> Mustafa Dieb Al-Bigha, *Fiqh Sunnah Imam Syafi'i*, alih bahasa Rizki Fauzan, cet. 3 (Sukmajaya: Fathan Media Prima, 2018), hlm. 278

<sup>10</sup> Yusuf Al-Qaradhawi, *7 Kaidah Utama Fikih Muamalat*, cet. 1 (Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014), hlm. 10.

## DATA DAN METODE

Pendekatan merupakan usaha untuk mengadakan hubungan dengan orang atau sarana untuk memahami dan mengarahkan permasalahan yang diteliti.<sup>11</sup> Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan konseptual, pendekatan ini beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum sehingga melahirkan pengertian hukum dan asas-asas hukum yang relevan.<sup>12</sup>

Penelitian ini juga menggunakan pendekatan teoritis yang penulis gunakan untuk menjelaskan persoalan penelitian. Penulis bermaksud untuk mengurai dan menjelaskan permasalahan penelitian berdasarkan teori dan konseptual para ahli, dalam konteks ini dikemukakan perspektif akad *ju'alah* terhadap platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* guna untuk memperoleh kebenaran.<sup>13</sup>

Jenis penelitian penelitian ini adalah penelitian hukum normatif, penelitian hukum normatif dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai perpenelitian dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.<sup>14</sup> Penelitian hukum normatif yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka<sup>15</sup> dengan menggunakan jenis penelitian ini penulis mencoba mencari, menggali, dan menemukan hukum-hukum yang bersumber dari al-Qur'an, Hadis, Ijma', Ijtihad, pandangan dan sumber lainnya.

Secara khusus, sumber data yang digunakan adalah sumber kepustakaan. Data yang diperoleh akan dijadikan sebagai sumber primer dan sekunder yang meliputi buku Wahbah Az-Zuhaili yang berjudul *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, buku *Fiqh Muamalat* karya Abdul Rahman Ghazaly, dkk, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* karangan Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Berbagai Macam Transaksi dalam Islam (Fiqh Muamalat)* karangan M. Ali Hasan, buku karangan *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi Dalam Fiqh Islam* karangan Abdul Aziz, *Fiqh Ekonomi Syariah*

---

<sup>11</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (NTB: Mataram University Press, 2020), hlm. 55

<sup>12</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009), hlm. 93

<sup>13</sup> 2003037702 Muhammad Siddiq Armia, *Penentuan Metode Pendekatan Penelitian Hukum* (Banda Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI), 2022), <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/22862/>.

<sup>14</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum...*, hlm. 35

<sup>15</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm. 13-14

karya Mardani, dan data yang diperoleh langsung dari aplikasi *Snack Video* berupa syarat dan ketentuan platform.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Gambaran Umum Tentang Aplikasi *Snack Video*

*Snack Video* merupakan sebuah platform bagi jutaan pengguna untuk mengirimkan berbagi video pendek dan membagikannya kepada seluruh komunitas.<sup>16</sup> *Snack video* adalah sebuah aplikasi seluler yang menyediakan layanan berbagi video pendek yang memungkinkan seseorang untuk mengunggah klip video yang dikembangkan oleh Beijing *Kuaishou Technology Co., Ltd* oleh Su Hua dan Cheng Yixiao sebagai pendiri perusahaan. Di negara Tiongkok aplikasi *Snack video* dikenal dengan sebutan aplikasi *Kuaishou*.<sup>17</sup>

Aplikasi yang dikembangkan oleh Beijing ini meraih popularitas hingga ke kancah internasional dan menduduki daftar puncak “paling banyak diunduh” baik dari *Google Play Store* maupun *Apple App Store* di delapan negara pada tahun 2020 yang diberi nama *Kwai* kecuali pada negara Pakistan dan Indonesia. Kompetitor aplikasi ini adalah Douyin atau yang sering dikenal dengan aplikasi Tiktok di luar China<sup>18</sup>

Di Indonesia *Snack Video* diterbitkan oleh *Joyo Technology Pte, Ltd* yang diliris pada tanggal 7 Agustus 2019, saat ini aplikasi tersebut telah diunduh sebanyak 100 juta lebih downloader dengan jumlah rating sebesar 12+. Aplikasi *Snack Video* merupakan jejaring sosial yang mengharuskan pengguna membuat dan menonton berbagai video pendek berdurasi mulai dari 15 detik hingga 5 menit yang dapat dibagikan atau dilihat oleh pengguna lain. *Snack Video* mempunyai berbagai *content* video pilihan yang berkaitan dengan musik, *daily life*, komedi, *dancing/tarian*, makanan, olah raga/*sport*, meme hingga berbagai *content* ter update lainnya juga memiliki bermacam fitur.

---

<sup>16</sup> Rendy Adrikni Sadikin, “Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang.” Diakses melalui situs <https://www.suara.com/teknologi/2021/05/25/132032/snack-video-apk-aplikasi-berbagi-video-dan-penghasil-uang> [Suara.com] 25 Mei 2021, pada tanggal 24 Juni 2022.

<sup>17</sup> Wikipedia, “Snack Video.” Diakses melalui <https://id.wikipedia.org/wiki/SnackVideo> [Ensiklopedia Bebas], tanggal 15 Juni 2022

<sup>18</sup> Wikipedia, “Kuaishou,” Diakses melalui [https://en.wikipedia.org/wiki/Kuaishou#cite\\_note-5](https://en.wikipedia.org/wiki/Kuaishou#cite_note-5) [Ensiklopedia Bebas], tanggal 08 Oktober 2022

Platform aplikasi berbagi video ini disebut sebagai aplikasi penghasil uang karena aplikasi ini tidak hanya menyediakan wadah bagi para kreator untuk berkarya namun pengguna biasa juga dapat memanfaatkan sistem koin pada aplikasi *Snack Video* untuk mengumpulkan uang yang dapat cairkan melalui koin yang telah dikumpulkan.

#### 1. Perolehan Uang Pada Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video*

Pada praktiknya terdapat dua cara untuk menghasilkan pendapatan dari aplikasi *Snack Video* yaitu penghasilan sebagai konten kreator dan penghasilan sebagai pengguna biasa.<sup>19</sup>

##### a. Penghasilan sebagai konten kreator

Program *reward creator* pada *Snack Video* adalah program jangka panjang yang memberikan penghargaan kepada pembuat konten (konten kreator) asli berkualitas tinggi.<sup>20</sup> *Event* tersebut merupakan bentuk apresiasi perusahaan platform aplikasi atas pencapaian dan kontribusi kreator.

Melalui program *reward creator* perusahaan mendorong kreator untuk konsisten membuat dan membagikan konten yang menarik, unik, kreatif dan berkualitas tinggi yang dapat menginspirasi, mendidik, dan menghibur orang lain.<sup>21</sup> Untuk mendapatkan bonus kreator ini *developer* memberikan beberapa syarat dan ketentuan yaitu sebagai berikut:

- 1) Terbuka untuk pengguna terdaftar minimal usia 18 tahun
- 2) Konten video yang dibagikan original atau asli hasil karya yang dibuat oleh kreator itu sendiri dan berkualitas tinggi baik dalam resolusi maupun konten, seperti tata kamera dan kualitas suara yang bagus.
- 3) Tidak diperkenankan mengunggah video yang tidak memenuhi pedoman komunitas. Seperti konten yang merendahkan atau menyinggung, pornografi atau candaan kasar yang menyinggung, pelecehan anak, konten dibawah umur, video yang beresiko

---

<sup>19</sup> Muhammad Syamsudin, "Aplikasi Snack...", tanggal 29 Juni 2022

<sup>20</sup> Ajaktaman.com, "Apa Itu Reward Creator Snack Video?" Diakses melalui situs <https://www.ajaktaman.com/2021/05/apa-itu-rewards-kreator-snackvideo.html?m=1> [Situs Informasi Aplikasi, Gadget dan Internet], pada tanggal 29 Juni 2022

<sup>21</sup> *Ibid.*

melukai keselamatan seperti bunuh diri, merokok, atau atraksi yang sangat berbahaya.

- 4) Konten video harus bersifat informatif dan kreatif, termasuk komentar, pengeditan, *subtitle*, musik latar, dan efek khusus yang bisa menginspirasi orang banyak.
- 5) Konsisten dalam membuat dan membagikan konten. Setidaknya telah mempublikasikan sebanyak >5 video selama 30 hari.<sup>22</sup>

Hadiah *reward creator* dihitung berdasarkan kualitas, popularitas, dan penayangan. Popularitas konten adalah salah satu kriteria untuk mengukur *reward creator* yang diperoleh dengan mempertimbangkan jumlah penayangan, pengikut, jumlah *like* (disukai) dan komentar.<sup>23</sup> Dengan demikian, semakin menarik konten yang ditayangkan maka akan semakin tinggi *intensitas audiense* melihat tayangan tersebut. *Reward creator* yang akan diperoleh juga akan semakin besar.

b. Penghasilan sebagai pengguna aplikasi

Setiap pengguna yang berhasil menyelesaikan misi/tugas yang tersedia akan diberikan hadiah berupa koin. Hadiah yang ditawarkan memiliki porsi yang berbeda-beda pada setiap tugas (sesuai promo). Selain itu, pengguna bisa memperoleh lebih banyak uang melalui bonus tambahan pada *event* yang ditawarkan.

*Snack Video* menetapkan beberapa peraturan aktivasi yang harus terpenuhi bagi pengguna biasa diantaranya sebagai berikut:

- 1) Kegiatan ditujukan khusus untuk pengguna yang telah mengunduh *Snack Video* dari *Google Play Store* atau *Apple App Store*
- 2) Pengguna berdomisili di Indonesia
- 3) Berusia 18 tahun keatas (atau mendapat persetujuan dan perwakilan dari orang tuanya atau wali yang sah)

---

<sup>22</sup> Snack Video Official, "Bantuan dan Arahan pada Pusat Kreator." Diakses dalam melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 12 Agustus 2022

<sup>23</sup> Snack Video Official, "Bantuan dan...", pada tanggal 12 Agustus 2022

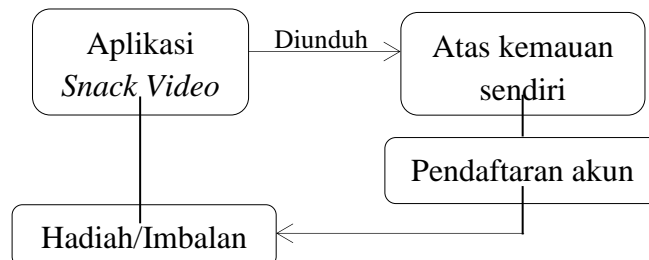
- 4) Pengguna harus memiliki rekening bank atau *e-wallet* aktif atas nama pengguna pada lembaga keuangan terintegritas di Indonesia<sup>24</sup>

Pengguna yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana di atas dapat mengakses halaman interaktif *Snack Video* dan mengikuti intruksi yang dijelaskan di halaman tugas untuk berpartisipasi dalam aktivasi. *Snack Video* menyediakan lima aktivitas (tugas) utama bagi pengguna yang dapat menghasilkan beberapa hadiah atau keuntungan sesuai dengan peraturan. Kegiatan tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Pendaftaran pengguna baru

*Snack Video* akan menganggap pengguna sebagai pengguna baru ketika pengguna mengunduh aplikasi *Snack Video* untuk pertama kali di perangkat seluler secara sukarela dan atas kemauan sendiri (kecuali dalam keadaan dimana aplikasi *Snack Video* telah dipasang sebelumnya di perangkat seluler).<sup>25</sup> Praktik misi/tugas pendaftaran pengguna baru memiliki skema sebagai berikut:

Tabel 1. Skema Pendaftaran Pengguna Baru



Penjelasan:

Pengguna baru memperoleh koin sebagai bentuk imbalan setelah pengguna mengunduh *Snack Video* dan menyelesaikan pendaftaran akun dan masuk. Selanjutnya sistem aplikasi memproses hadiah secara otomatis.

<sup>24</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan pada Aturan Aktivasi." Diakses dalam melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 19 Oktober 2022

<sup>25</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 19 Oktober 2022

Setiap pengguna memenuhi syarat untuk penghargaan pendaftaran pengguna baru hanya sekali (meskipun pengguna memiliki lebih dari satu akun *Snack Video* yang tidak akan dianggap sebagai pengguna baru).<sup>26</sup>

## 2) Undang teman

Mengundang teman dalam *Snack Video* berarti mengajak teman, kerabat atau orang lain mengunduh dan menggunakan aplikasi. Pengguna yang berhasil mengundang pengguna baru ke *Snack Video* selama aktivasi akan menerima Hadiah Tunai untuk setiap rujukan yang berhasil.<sup>27</sup>

Pada praktiknya misi/tugas undang teman dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut:

- a) Pengguna membagikan informasi referensi (kode undangan) kepada teman-teman melalui link tautan undangan ke media sosial seperti *whatsapp*, *telegram*, *facebook*, *messenger*, atau salinan tautan secara manual.
- b) Pastikan teman mengklik tautan undangan yang dibagikan, secara otomatis sistem mengarahkan teman untuk mengunduh aplikasi *Snack Video* melalui *play store* atau *Apple App Store* yang tersedia pada *smartphone* teman
- c) Setelah aplikasi terdownload, arahkan teman untuk melakukan pendaftaran melalui nomor telepon, *email* atau *facebook*. Setelah berhasil *login*, pastikan teman telah menautkan kode undangan anda.<sup>28</sup>

Pengguna hanya dapat mengundang teman yang memenuhi syarat untuk menjadi pengguna baru (yang dianggap tidak aktif). Mendaftar dan mengikat kode undangan dalam waktu 72 jam setelah login pertama. Namun jika orang yang diundang belum mengikat kode undangan setelah 72 jam dari *login* pertama, maka kode undangan akan menjadi tidak valid.<sup>29</sup>

---

<sup>26</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 19 Oktober 2022

<sup>27</sup> *Ibid.*

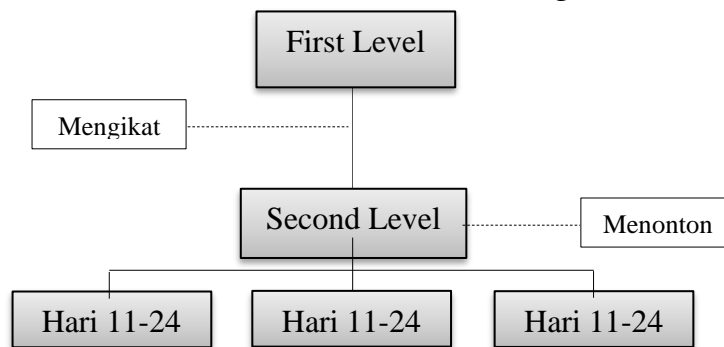
<sup>28</sup> Snack Video Official, "Teman yang Diundang pada Halaman Tugas." Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 13 Agustus 2022

<sup>29</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

Perolehan hadiah tunai yang dijanjikan akan diproses dengan jumlah yang sesuai dengan hadiah yang ditawarkan (promo). Hadiah dari misi/tugas undangan teman berbeda-beda dan akan berubah sesuai dengan waktu periode berlaku, tawaran hadiah akan kadaluarsa dalam waktu yang telah ditentukan (dapat dilihat pada Gambar.2).

Merujuk pada *event* mengundang teman dapatkan hadiah hingga Rp. 104.000 seperti pada Gambar.2 ada ketentuan untuk mendapatkannya. Besar kecilnya nilai imbalan yang diterima tergantung teman yang baru diundang. Ketentuan tersebut digambarkan dalam bentuk skema sebagai berikut:

Tabel 2. Skema dan Ketentuan Hadiah Undang teman



Dari tabel diatas dapat dijelaskan skema dan ketentuan beserta detail hadiah yang berlaku untuk *event* mengundang teman, meliputi sebagai berikut:

a) *First level*

Adalah pengguna yang mengundang dan telah diikat kode referensinya. Ketika *first level* berhasil merekrut pengguna baru (*second level*) pengundang akan diberikan hadiah tunai sebesar Rp. 6.200. Bonus selanjutnya diperoleh ketika *second level* melakukan misi/tugas menonton video setiap harinya dengan durasi 15 menit selama 31 hari *first level* memperoleh bonus hadiah hingga Rp. 97.800 dengan rincian sebagai berikut:

- a) Hari 1 sampai 10 menghasilkan Rp. 2.500/hari
- b) Hari 11 sampai 24 menghasilkan Rp. 3.200/hari
- c) Hari 25 sampai 31 menghasilkan Rp. 4.000/hari

Jika *second level* mengganti perangkat/akun, *first level* tidak akan menerima hadiah maka bonus tambahan.

b) *Second level*

Adalah teman yang diundang dan mengikat kode undangan dari *first level*. *Second level* yang menautkan kode undangan dari *first level* menerima hadiah sebagai pengguna baru sebesar Rp. 3.150 (setengah dari jumlah yang diterima *first level*).<sup>30</sup>

3) Menonton Harian

Video yang ditonton merupakan konten video yang diunggah dan dibagikan oleh konten kreator, kemudian ditampilkan pada menu beranda agar dapat diputar dan dilihat oleh pengguna lain. Pada praktiknya pengguna memanfaatkan tontonan tersebut untuk mengumpulkan hadiah.

Pengguna aktif akan memperoleh koin dengan cara berpartisipasi dalam misi/tugas menonton harian untuk jangka waktu tertentu. Ketika waktu efektif terpenuhi platform akan memberikan hadiah kepada pengguna.<sup>31</sup> Adapun mekanisme pengupahan misi/tugas tersebut adalah sebagai berikut:

- a) Hadiah untuk kategori menonton video harian mengacu pada tampilan logo koin pada menu beranda seperti pada Gambar.3. Koin yang diperoleh dihitung setiap putaran logo yang berputar selama pengguna menonton.
- b) Koin hanya akan berputar pada setiap video yang ditayangkan. Namun tidak berlaku bagi video yang ditonton berulang kali karena koin hanya akan dihitung pada satu kali putaran saja.
- c) Sistem aplikasi *Snack Video* akan melakukan verifikasi koin yang ditransfer setiap hari ke pengguna.
- d) Setelah koin lulus pemeriksaan sistem pengguna dapat menukarkan koin yang terdaftar di akun *Snack Video* dengan uang tunai.<sup>32</sup>

Setiap orang mendapatkan jumlah koin yang berbeda-beda setiap harinya, karena jumlah koin yang diperoleh didistribusikan secara acak oleh server sistem dan tidak dapat disesuaikan secara manual.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Snack Video Official, "Teman yang...", tanggal 14 Agustus 2022

<sup>31</sup> Snack Video Official, "Teman yang...", tanggal 14 Agustus 2022

<sup>32</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

<sup>33</sup> Snack Video Official, "Bantuan dan...", pada tanggal 19 Oktober 2022

4) Masuk (*check in*) harian

Pada praktiknya, misi/tugas *check in* harian dilakukan dengan ketentuan sebagai berikut:

- a) Aktivitas tugas masuk harian dilaksanakan untuk jangka waktu hingga 30 hari berturut-turut sejak tanggal *check in* pertama seperti pada gambar dibawah ini:
- b) Pengguna yang *check in* dan berpartisipasi dalam misi/tugas ini dapat memperoleh koin sesuai tampilan besaran bonus seperti yang dijelaskan pada Gambar.4.
- c) Pengguna yang tidak *check in* terus menerus urutan besaran koin yang didapatkan akan kembali seperti awal *check in* hari pertama.
- d) Saat pengguna masuk pada hari ketiga dan ketujuh berturut-turut, berpotensi mendapatkan hadiah bonus tambahan. Semakin rutin pengguna *check in* maka akan semakin bertambah bonus yang akan diterima.
- e) Apabila pengguna telah mencapai siklus terakhir (30 hari) dari *check in* harian, maka akan muncul siklus baru saat pengguna melanjutkan *check in*.<sup>34</sup>

5) Mengikat kode undangan

Pada aplikasi *Snack Video* kode referensi/undangan terdiri dari 9 angka acak yang didapatkan dan ditetapkan pada saat pengguna membuat akun. Kode ini bersifat tetap dan tidak bisa diubah-ubah, satu akun hanya bisa mengikat satu kode undangan dari orang yang mengundang. tetapi, kode undangan dapat digunakan untuk mengikat lebih banyak akun dan setiap perangkat seluler hanya dapat berhasil mengikat satu kode undangan.<sup>35</sup> Peraturan yang harus dipatuhi pada aktivasi ini adalah sebagai berikut

- a) Masa berlaku kode undangan dalam kurun waktu 72 jam sejak login pertama
- b) Pengundang tidak diperbolehkan untuk mengikat kode undangan mereka sendiri

---

<sup>34</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

<sup>35</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 13 Agustus 2022

- c) Kode undangan tidak boleh dibagikan dalam *Snack Video*, jika dibagikan kode undangan akan dianggap SPAM<sup>36</sup>

Pengguna akan menerima hadiah uang tunai jika proses pengikatan berhasil. Berdasarkan ketentuan yang berlaku *Snack Video* menetapkan bahwa hanya pengguna baru dan pengguna yang dianggap “Tidak Aktif” yang memenuhi syarat untuk hadiah aktivasi mengikat kode undangan ini.

*Snack video* akan menganggap sebagai pengguna tidak aktif ketika:

- a) Pengguna baru sebagai pengguna yang telah memenuhi kriteria yang berlaku tidak mengakses/*login* di akun *Snack Video*-nya lebih dari 60 hari sebelum hari pertama partisipasi.
- b) Aplikasi *Snack Video* yang telah diunduh sebelumnya belum diakses di perangkat seluler selama lebih dari 60 hari sebelum hari pertama partisipasi.
- c) Pengguna tidak mengakses/*login* di akun *Snack Video*-nya lebih dari 60 hari.<sup>37</sup>

### **Penarikan dan pencairan uang pada aplikasi *Snack Video***

Sebelum melakukan penarikan dan pencairan uang tunai pada aplikasi *Snack Video* pengguna perlu menukarkan hadiah kedalam bentuk mata uang rupiah secara otomatis yang dikonversikan selama rentang waktu 24 jam. Nilai tukar dipengaruhi oleh pendapatan operasional setiap hari. Platform menetapkan tingkat batas penarikan/penukaran hingga 1 kali dalam 24 jam dengan jumlah maksimum penarikan sebesar Rp. 50.000.<sup>38</sup>

Nilai koin yang dikonversi sebesar 50 koin *Snack Video* setara Rp. 1. Jika pengguna memiliki 50.000 koin setara dengan Rp.1000 jika dikonversi kedalam bentuk rupiah. Platform aplikasi *Snack Video* menetapkan beberapa peraturan terkait penarikan/penukaran hadiah, yaitu sebagai berikut:

---

<sup>36</sup> *Ibid.*

<sup>37</sup> Snack Video Official, “Peraturan Kegiatan...”, pada tanggal 19 Oktober 2022

<sup>38</sup> Snack Video Official, “Halaman Uang Tunai pada Dompot.” Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 16 Agustus 2022

- a. Pengguna dapat memilih untuk menarik/menukarkan uang tunai ke dompet pengguna atau memilih untuk menukarkan kupon. Uang tunai yang berhasil ditarik akan langsung ditransfer ke dompet.
- b. Perusahaan platform berhak mencegah pengguna menggunakan atau mengumpulkan uang tunai dan menarik/menukarkan hadiah dan membatalkan hadiah yang diperoleh pengguna.<sup>39</sup>

Secara terperinci berikut dijelaskan langkah-langkah penukaran dan pencairan uang pada aplikasi *Snack Video* adalah sebagai berikut:

- a. Pengguna memilih terlebih dahulu memilih nominal rupiah yang akan ditarik pada tampilan halaman dompet uang tunai penarikan atau penukaran.
- b. Kemudian tekan tombol tarik saldo untuk mengkonfirmasi.<sup>40</sup>
- c. Selanjutnya pengguna menentukan metode penarikan yang telah disediakan yakni melalui aplikasi digital seperti Dana, GoPay, OVO dan *Shopee pay*.<sup>41</sup>
- d. Untuk mencairkan uang melalui DANA pengguna mengunduh terlebih dahulu aplikasi DANA pada *google playstore*. Setelah itu, pengguna mendaftarkan akun DANA agar aplikasi dapat digunakan. Selanjutnya pengguna memilih metode penarikan melalui akun DANA pada aplikasi *Snack Video* untuk melakukan verifikasi akun DANA melalui nomor telepon yang sebelumnya telah didaftarkan pada aplikasi tersebut.<sup>42</sup>
- e. Setelah itu secara otomatis sistem aplikasi *Snack Video* kembali ke halaman *withdraw*, pengguna secara langsung mengklik ikon atau tulisan DANA yang telah terverifikasi seperti dibawah ini:<sup>43</sup>
- f. Kemudian silakan klik tulisan "*Confirm*" untuk mengkonfirmasi kembali jumlah nominal yang ditukarkan.<sup>44</sup>

---

<sup>39</sup> Snack Video Official, "Peraturan Kegiatan...", pada tanggal 16 Agustus 2022

<sup>40</sup> Snack Video Official, "Halaman Uang...", pada tanggal 16 Agustus 2022

<sup>41</sup> Snack Video Official, "Halaman *How Would You Like to Withdraw.*" Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 16 Agustus 2022

<sup>42</sup> Snack Video Official, "Halaman *Add Bank Account.*" Diakses melalui <https://www.snackvideo.com>, pada tanggal 16 Agustus 2022

<sup>43</sup> Snack Video Official, "Halaman *How...*", tanggal 16 Agustus 2022

<sup>44</sup> *Ibid.*

- g. Jumlah rupiah yang telah dikonfirmasi oleh pengguna secara langsung akan masuk ke dalam saldo akun DANA yang tertera pada menu beranda aplikasi DANA seperti pada gambar berikut:<sup>45</sup>
- h. Melalui DANA pengguna dapat melakukan pemindahan saldo baik ke rekening tabungan bank maupun penukaran saldo dengan sejumlah pulsa sesuai dengan keinginan pengguna.
- i. Langkah pencairan melalui aplikasi DANA juga berlaku pada dompet digital lainnya yakni *GOPAY*, *OVO*, dan *SHOPEEPAY* dilakukan dengan tahapan-tahapan yang telah dijelaskan diatas.

### **Bisnis Platform Penghasil Uang Melalui Aplikasi *Snack Video* Dalam Perspektif Akad *Ju'alāh***

Berdasarkan penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh* dapat dianalisa sebagai berikut:

Dalam Islam melaksanakan akad muamalah hukumnya adalah mubah selama rukun dan syaratnya tidak bertentangan dengan syariat Islam. Pengupahan yang diberikan oleh pihak platform aplikasi *Snack Video* yakni dengan disyaratkan untuk menyelesaikan misi-misi yang telah disediakan pada halaman tugas agar dapat memperoleh hadiah berupa koin yang kemudian dapat ditukar menjadi uang rupiah, serta pemberian bonus bagi kreator konten yang berkualitas tinggi. Maka dalam hal ini bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* termasuk akad *ju'alāh*.<sup>46</sup>

Akad *ju'alāh* dalam hal ini diartikan sebagai sesuatu yang disiapkan untuk diberikan kepada seseorang yang berhasil melakukan perbuatan tertentu, seperti hadiah yang khusus diperuntukkan bagi orang-orang berprestasi, atau para pemenang dalam sebuah perlombaan yang diperbolehkan.<sup>47</sup>

Ditinjau dari rukun dan syarat *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* dapat berupa pihak pengembang platform aplikasi *Snack Video* sebagai

---

<sup>45</sup> Dana Official, "Beranda pada Halaman Menu." Diakses melalui <https://www.dana.id> pada tanggal 17 Agustus 2022

<sup>46</sup> Chairul Fahmi, "Revitalisasi Penerapan Hukum Syariat Di Aceh (Kajian Terhadap UU No.11 Tahun 2006)," *Tsaqafah: Jurnal Peradaban Islam* 8, no. 2 (May 3, 2016): 295-309, <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v8i2.27>.

<sup>47</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu jilid 5*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk (Jakarta: Gema Insani, 2011), hlm. 432

*jā'il* (pemberi tugas dan hadiah) dan pengguna *Snack Video* sebagai *māj'ul* (penerima hadiah yang berhasil menyelesaikan tugas), ia berhak atas upah dari misi/tugas yang berhasil diselesaikan dan bonus kreator yang telah memenuhi ketentuan/persyaratan sebagai konten dengan kualitas tinggi.<sup>48</sup>

Selanjutnya adalah upah (*ju'l*) pada aplikasi *Snack Video* disebut dengan istilah hadiah/bonus. Hadiah diberikan oleh pihak platform aplikasi dapat berupa koin atau hadiah tunai. Bagi konten kreator bonus diperoleh dari unggahan konten video yang memenuhi kriteria sebagai konten yang berkualitas tinggi yaitu konten asli hasil karya sendiri, memiliki tema yang menarik dan mengedukasi, memiliki kualitas tinggi dari segi kamera dan suara. Kreator yang memenuhi kriteria tersebut akan diberikan *reward*, jumlah bonus yang diberikan berbeda-beda yang dihitung berdasarkan kualitas, popularitas, dan penayangan. Popularitas konten adalah salah satu kriteria untuk mengukur *reward creator* yang diperoleh dengan mempertimbangkan jumlah penayangan, pengikut, jumlah *like* (disukai) dan komentar. Bonus kreator terhadap karya yang telah memenuhi kriteria berkualitas tinggi kreator akan diberitahukan melalui notifikasi langsung dari pusat kreator.

Konsep upah dalam akad *ju'alāh* haruslah harta yang diketahui sebab dia adalah bayaran maka harus ada pengetahuan tentangnya seperti upah dalam akad sewa.<sup>49</sup> Jika upah itu tidak diketahui maka akadnya menjadi batal disebabkan imbalan yang belum jelas. Bonus konten kreator dalam hal ini tidak sesuai dengan syarat pada rukun akad *ju'alāh* karena *Snack Video* tidak menyebutkan berapa perolehan bonus yang diterima apabila berhasil menciptakan untuk satu konten yang berkualitas dengan begitu akad antara *jā'il* dan *māj'ul* dinyatakan batal menurut akad *ju'alāh*.<sup>50</sup>

Bagi pengguna biasa (*user*) upah diperoleh dari hadiah pada setiap tugas yang berhasil diselesaikan pada aplikasi *Snack Video*. Hadiah yang

---

<sup>48</sup> Chairul Fahmi, "The Impact of Regulation on Islamic Financial Institutions Toward the Monopolistic Practices in the Banking Industrial in Aceh, Indonesia," *Jurnal Ilmiah Peuradeun* 11, no. 2 (May 30, 2023): 667-86, <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.923>.

<sup>49</sup> Abdul Aziz, Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi Dalam Islam*, cet. 2. Jakarta: Amzah, 2014, hlm. 335

<sup>50</sup> Chairul Fahmi and Wira Afrina, "ANALYSIS OF LEGAL ASPECTS ON DEBT TRANSFER FROM CONVENTIONAL BANK TO SHARIA BANK POST THE APPLICATION OF QANUN ACEH NO. 11 OF 2018," *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah* 4, no. 1 (July 23, 2023): 28-39.

diberikan dapat berupa koin dan hadiah tunai, dimana jumlah koin yang diperoleh setiap menjalankan tugas berbeda-beda sesuai dengan penawaran dari pihak platform aplikasi. Namun demikian, berbeda dengan bonus kreator hadiah *user* ditetapkan dan ditampilkan pada setiap tugas, meskipun jumlah hadiah berubah sesuai penawaran tetapi disebutkan secara jelas. Seperti misi/tugas *check in* pada hari pertama sebesar 2.000 koin hari ke-2 mendapat 3000 koin dan seterusnya, menonton video jumlah koin akan muncul pada setiap putaran video dengan jumlah yang berbeda-beda, begitupun dengan pengguna baru, mengundang pengguna baru dan mengikat kode undangan akan diberikan hadiah sesuai dengan penawaran (dapat dilihat pada Gambar.2).

Dengan demikian, *Snack Video* menyebutkan dengan jelas upah yang diperjanjikan dan upah yang diberikan bukan termasuk barang yang diharamkan. Koin *Snack Video* akan secara otomatis dikonversi kedalam bentuk jumlah rupiah dalam waktu 1x24 oleh sistem. Kemudian *user* dapat melakukan penukaran/pencairan langsung melalui halaman *withdraw* dalam aplikasi yang dapat ditarik menggunakan aplikasi DANA, GOPAY, OVO, dan SHOPEEPAY. Dengan keempat aplikasi dompet digital tersebut pihak pengguna dapat memindahkan sejumlah uang yang diperoleh dari aplikasi *Snack Video* kedalam rekening tabungan.

Tinjauan akad mengenai upah yang diterima pengguna aplikasi sejalan dengan syarat pada rukun akad *ju'alāh* yaitu jelas, telah ditentukan dan diketahui oleh *māj'ul* sebelum melaksanakan pekerjaan.<sup>51</sup> Upah pada akad *ju'alāh* juga harus suci, dapat diserahkan dan dapat dimiliki oleh orang yang melaksanakan tugas.<sup>52</sup> Kemudian upah yang diperjanjikan bukan termasuk barang haram seperti *khamar* atau barang yang *ter-ghāshāb* (diambil oleh orang lain tanpa hak). Pada aplikasi *Snack Video* koin yang diperoleh dapat dipindahkan dari akun pengguna dengan cara melakukan penukaran dan pencairan sebagaimana yang telah dijelaskan diatas. Dengan demikian, rukun dan syarat upah pada aplikasi *Snack Video* sah dan diperbolehkan menurut akad *ju'alāh* dan upah akan

---

<sup>51</sup> Abdul Rahman Ghazaly, Ghuftron Ihsan, & Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, cet. 1 (Jakarta: Kencana, 2010), hlm. 141

<sup>52</sup> Mardani, *Hukum Bisnis Syariah* (Jakarta: Kencana, 2014), hlm. 315

dianggap halal apabila aktivitas yang dikerjakan tidak dilarang oleh syara'.<sup>53</sup>

Rukun selanjutnya adalah objek yang *diju'alāhkan* yaitu pekerjaan dalam aplikasi *Snack Video* pekerjaan disebut dengan tugas/misi. Pekerjaan dalam akad *ju'alāh* diharapkan hasilnya itu harus mengandung manfaat yang jelas dan boleh dimanfaatkan menurut hukum syara'.<sup>54</sup> Dapat diketahui dan dibolehkan oleh syara' serta tidak boleh dilakukan untuk sesuatu yang diharamkan manfaatnya. Ulama Syafi'iyah mensyaratkan adanya suatu kesulitan tertentu dalam objek pekerjaan pada akad *ju'alāh*. Jika tidak maka orang yang melakukannya tidak berhak mendapatkan apapun, karena sesuatu yang tidak memiliki kesulitan tertentu tidak bisa diberikan imbalan kepadanya.<sup>55</sup>

Objek *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* yang dijadikan cara memperoleh pendapatan dari aplikasi yaitu pertama sebagai konten kreator. Dilakukan dengan cara pengguna (kreator) membuat video hasil karya sendiri dengan tema dan ide menarik serta mengedukasi yang dibuat dengan berkualitas tinggi baik dari segi pengambilan gambar, suara, maupun editing yang kemudian diunggah dan dipublikasikan dalam komunitas pengguna aplikasi *Snack Video*. Konten yang dibagikan akan dipertontonkan oleh ribuan hingga jutaan ratus pengguna aplikasi. Pekerjaan semacam ini akan diperbolehkan menurut akad *ju'alāh* apabila konten yang ditampilkan mengandung maslahat sehingga penonton mendapat manfaat dari apa yang dipertontonkannya. Kemudian, untuk menciptakan suatu karya yang berkualitas tinggi, disukai oleh banyak orang, *follower* (pengikut) banyak, dan viewer dari konten yang diunggah banyak dipertontonkan sungguh bukan hal yang mudah. Maka dari itu diperlukan konsistensi, alat seperti kamera serta ide kreatif agar konten tersebut dapat menarik perhatian pengguna lain. Tentu pekerjaan semacam ini memiliki tingkat kesulitan.<sup>56</sup>

---

<sup>53</sup> Chairul Fahmi, *Hukum dan Fenomena Sosial* (Banda Aceh: Aceh Justice Resource Centre, 2015), //ruangbaca-fsh.ar-raniry.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\_detail%26id%3D3123%26keywords%3D

<sup>54</sup> M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, ed. 1, cet. 2. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004 hlm. 269

<sup>55</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu jilid 4*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011.hlm. 437

<sup>56</sup> Chairul Fahmi, Sri Wahyuni, and Laila Muhammad Rasyid, "THE ROLE OF COURTS IN RESOLVING CASES OF BANKRUPTCY OF ISLAMIC BANK CUSTOMERS," *JURISTA: JURNAL HUKUM DAN KEADILAN* 6, no. 2 (October 1, 2023): 1–22.

Kedua, penghasilan sebagai pengguna biasa dilakukan dengan cara menyelesaikan misi/tugas yang tersedia pada halaman tugas. Umumnya terdapat lima aktivasi yang disediakan *developer* kepada pengguna aplikasi yaitu tugas pendaftaran pengguna baru, menonton video harian, masuk (*check in*) harian, undangan teman, dan mengikat kode undangan. Dalam menjalankan tugas-tugas tersebut juga dibutuhkan konsistensi terutama pada tugas *check in* harian dan menonton video. Kemudian tugas mengundang teman pada aplikasi juga termasuk sulit karena dibutuhkan usaha untuk mengajak, menawarkan, dan mempromosikan aplikasi *Snack Video* sebab tidak semua orang mau menginstal aplikasi baru.

Kemudian, pada akad *ju'alāh* diisyaratkan pekerjaan harus bermanfaat dan boleh dimanfaatkan, berdasarkan hasil penelitian penulis terhadap aplikasi *Snack Video* masih menjumpai konten-konten yang tidak sesuai dengan hukum syara' seperti wanita yang mengumbar aurat. Tentu hal ini tidak dibolehkan dalam akad *ju'alāh* dan hukum syara' sebagaimana firman Allah SWT dalam surah An-Nur ayat/24: 31:<sup>57</sup>

ظَهَرَ مَا إِلَّا زِيْنَتُهُنَّ يُبْدِيْنَ وَلَا فُرُوجَهُنَّ وَيَحْفَظْنَ أَبْصَارَهُنَّ مِنْ يُعْضُضْنَ لِلْمُؤْمِنَاتِ وَقُلْنَ عَلَىٰ بَحْمُرِهِنَّ وَأَلْيَضْرِبْنَ مِنْهَا جُيُوبَهُنَّ

Artinya: “Dan katakanlah kepada para perempuan yang beriman, agar mereka menjaga pandangannya, dan memelihara kemaluannya, dan janganlah menampakkan perhiasannya (auratnya), kecuali yang (biasa) terlihat.”

Uang akan dianggap halal apabila aktivitas yang dikerjakan tidak dilarang oleh syara'. Merujuk pada firman Allah sebagaimana diatas dapat diambil kesimpulan bahwa menonton video yang memperlihatkan aurat saja tidak diperbolehkan, apalagi uang yang diperoleh dari tugas menonton video tentu haram karena menonton video banyak mendatangkan mudharat dibanding manfaat dengan mempertimbangkan natijah yaitu hasil pekerjaan harus bermanfaat.<sup>58</sup>

---

<sup>57</sup> QS. An-Nur (24): 24

<sup>58</sup> Iwandi Iwandi, Rustam Efendi, and Chairul Fahmi, “THE CONCEPT OF FRANCHISING IN THE INDONESIAN’S CIVIL LAW AND ISLAM,” *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah* 4, no. 2 (September 29, 2023): 14–39, <https://doi.org/10.22373/al-mudharabah.v5i2.3409>.

Rukun terakhir adalah *Sighāt* (lafaz), lafaz dalam akad *ju'alāh* adalah dari pihak pemberi *ju'alāh* dalam hal ini pengembang aplikasi *Snack Video*. *Sighāt* pada aplikasi *Snack Video* berbentuk perjanjian tertulis yang berisi ketentuan mengenai syarat dan aturan dapat berupa identitas, persetujuan layanan, dan persetujuan dalam ikutserta baik pada *event* misi/tugas maupun bonus kreator. Maka hal ini sesuai dengan rukun *ju'alāh* bahwa *ijāb* hanya berasal dari pihak pemberi *ju'alāh*.

Bahwa tidak diisyaratkan dalam akad *ju'alāh* ucapan qabul (penerimaan) dari *māj'ul* (pelaksana) karena akad ini merupakan komitmen dari satu pihak.<sup>59</sup> Pihak perusahaan aplikasi dalam hal ini mencantumkan ketentuan layanan dan kebijakannya sebagai pelaksana yang mencakup peraturan umum seperti pendaftaran dan penggunaan akun bagi pengguna, petunjuk perilaku pengguna yang tidak wajar, pelaku komersial, tanggung jawab dan lainnya yang berhubungan dengan ketentuan layanan.

Dengan demikian, *sighāt* tidak mesti berupa ucapan tetapi dapat dilakukan baik secara lisan, tulisan, dan isyarat yang memberikan pengertian jelas mengenai keberadaan *ijāb* dan *qābul*. *Sighāt* dalam ketentuan akad *ju'alāh* tidak disebutkan dan dijelaskan penetapan waktu dalam perjanjian antara pemberi dengan yang diberi tugas sebab akad *ju'alāh* merupakan akad saling memberi. Penentuan waktu dapat menyebabkan hilangnya tujuan dari akad *ju'alāh* dan dianggap pekerjaan tersebut sia-sia, serta tidak mencapai hasil jika *māj'ul* tidak dapat menyelesaikannya tepat waktu.<sup>60</sup>

Dalam aplikasi *Snack Video* kontrak perjanjian antara kedua belah pihak yaitu perusahaan dan pengguna yang terjadi pada saat melakukan pendaftaran akun berisi persetujuan pengguna terkait persyaratan dan ketentuan layanan aplikasi. Artinya selama pengguna masih menggunakan layanan aplikasi, berpartisipasi, tidak menanggukkan akun atau menonaktifkan akunnya maka selama itu perjanjian antara keduanya masih tetap berlaku.

Berdasarkan hasil pengkajian, penentuan waktu baru ada ketika *developer* aplikasi *Snack Video* mengadakan *event-event*. Pada umumnya *Snack Video* menyediakan lima tugas/misi utama, diluar kelima aktivasi ini *Snack Video* memberikan penawaran lain melalui *event-event* dengan

---

<sup>59</sup> Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam...*, hlm. 434

<sup>60</sup> Abdul Aziz, *Fiqh Muamalat...*, hlm. 338

menjanjikan bonus tambahan apabila pengguna mampu melaksanakannya selama batas waktu atau sebelum batas waktu berakhirnya *event* tersebut.

Setiap *event* diberikan waktu yang berbeda-beda dapat dilihat melalui *timer* yang dicantumkan pada halaman tugas yang secara otomatis sistem aplikasi *Snack Video* akan menghitung mundur. Selama hitungan waktu tersebut belum berakhir maka selama itulah pengguna masih memiliki kesempatan untuk mengikuti *event* dan mendapatkan lebih banyak bonus tambahan apabila berhasil mengerjakan sesuai ketentuan yang berlaku pada *event* tersebut.<sup>61</sup>

Kaidah hukum Islam tidak membatasi segala bentuk muamalah dan memberikan peluang serta kebebasan bagi manusia untuk menciptakan inovasi terhadap berbagai bentuk muamalah yang dibutuhkan didalam kehidupan.

الأصل في المعاملة الإباحة إلا أن يدل دليل على تحريمها

“Hukum asal dalam semua bentuk muamalah adalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya.”<sup>62</sup>

Maksud kaidah diatas bahwa dalam setiap muamalah dan transaksi pada dasarnya boleh, seperti jual beli, sewa menyewa, gadai, kerja sama (*muḍharābāh* atau *musyarākāh*), perwakilan dan lain-lain, kecuali yang tegas-tegas diharamkan seperti mengakibatkan kemudharatan, tipuan, judi, dan riba.<sup>63</sup> Dengan demikian, segala bentuk muamalah itu diperbolehkan dengan ketentuan tidak ada dalil yang melarangnya serta tidak bertentangan dengan prinsip-prinsip syariah.

Seperti halnya bentuk muamalah pada platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh*. *Ju'alāh* merupakan akad yang diperbolehkan dan sah menurut hukum syara' selama rukun dan syarat yang melekat pada akadnya terpenuhi. Juhur ulama sepakat bahwa akad *ju'alāh* merupakan akad yang shahih dan diperbolehkan atas dasar firman Allah dalam surah Yusuf ayat 72 dan hadis yang diriwayatkan oleh Al-Bukhari yang menceritakan seorang pemimpin pada sebuah perkampungan tersengat serangga yang kemudian *diruqyāh* oleh seorang sahabat dengan imbalan sejumlah

---

<sup>61</sup> Iwandi, Efendi, and Fahmi, “THE CONCEPT OF FRANCHISING IN THE INDONESIAN’S CIVIL LAW AND ISLAM.”

<sup>62</sup> Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2019), hlm. 130

<sup>63</sup> *Ibid.*

kambing. Hal inilah yang memperkuat kebolehan atas keberadaan akad *ju'alāh* dan landasan bagi para ulama mazhab.

Salah satu prinsip muamalah dalam suatu transaksi adalah adanya keridaan kedua belah pihak. Akad dianggap sah apabila didasarkan kepada keridhaan dan kerelaan diantara kedua belah pihak tanpa ada pemaksaan, penipuan dan ancaman yang menyebabkan hilangnya keridhaan. Kaidah fiqh muamalah:

الأصل في العقد رضی المتعاقدين وتبينجهما بالتزامه بالتعاقد

Hukum asal dalam transaksi adalah keridhaan kedua belah pihak yang berakad, hasilnya adalah berlaku sahnya yang diakadkan."<sup>64</sup>

Transaksi barulah sah apabila didasarkan kepada keridhaan kedua belah pihak. Artinya tidak sah suatu akad apabila salah satu pihak dalam keadaan terpaksa atau dipaksa atau juga merasa tertipu, bisa terjadi pada waktu akad sudah saling meridhai, tetapi kemudian salah satu pihak merasa tertipu maka akad tersebut bisa batal. Contohnya seperti pembeli yang merasa tertipu karena dirugikan oleh penjual karena barangnya terdapat cacat.<sup>65</sup>

Dalam hal ini perolehan uang pada platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* dalam perspektif akad *ju'alāh* pihak yang berakad telah menyatakan setuju atas syarat dan ketentuan dalam berpartisipasi pada aktivasi *Snack Video*. Pihak *jā'il* yaitu perusahaan platform aplikasi *Snack Video* menyertakan ketentuan-ketentuan berlaku sebelum berpartisipasi mulai dari peraturan pendaftaran akun, misi/tugas, bonus kreator, konten-konten yang dilarang untuk dipublikasikan, termasuk juga hadiah yang diberikan, hingga aturan penonaktifan/penangguhan akun.

Pihak *māj'ul* akan menyetujui semua persyaratan yang berlaku ketika melakukan pendaftaran, apabila *māj'ul* memutuskan untuk mengakhiri masa partisipasi maka *māj'ul* dapat meminta penonaktifan akun. Berdasarkan hasil penelitian penulis tidak menemukan adanya unsur keterpaksaan, tipuan dan ancaman dari pihak *jā'il*. *jā'il* dan *māj'ul* sama-sama menyatakan keridhaan dan kerelaannya melalui kontrak persetujuan antara dua belah pihak pada saat *māj'ul* melakukan pendaftaran akun pada aplikasi *Snack Video*.

<sup>64</sup> Djazuli, *Kaidah-Kaidah...*, hlm 130

<sup>65</sup> *Ibid.*

Ketentuan hukum akad *ju'alāh* dalam fatwa DSN MUI Tentang Akad *Ju'alāh* yaitu imbalan *ju'alāh* hanya berhak diterima oleh pihak *māj'ul* apabila hasil dari pekerjaan tersebut terpenuhi, pihak *jā'il* harus memenuhi imbalan yang diperjanjikannya jika pihak *māj'ul* menyelesaikan (memenuhi) prestasi (hasil pekerjaan/natijah) yang ditawarkan.<sup>66</sup> Imbalan yang diberikan *jā'il* kepada *māj'ul* jelas, diketahui, dapat dipindah tangankan dan disebutkan jumlahnya. Namun hal ini tidak berlaku bagi *māj'ul* sebagai konten kreator karena bonus kreator yang diperjanjikan tidak diketahui jumlahnya. Besaran bonus yang akan diterima dan diketahui oleh kreator ketika karya yang dipublikasikan masuk dalam kriteria konten berkualitas tinggi. Hal ini diberitahukan melalui pesan notifikasi langsung pusat kreator

Mengunduh, menginstal aplikasi *Snack Video* dan mengerjakan tugas-tugas yang ditawarkan oleh aplikasi dengan imbalan koin yang dapat ditukarkan kedalam bentuk uang rupiah bukan la sesuatu yang diharamkan. Dalam hal ini termasuk kedalam salah satu akad yaitu akad *ju'alāh*. Namun aktivitas-aktivitas yang ada didalamnya perlu diperhatikan dan dihindari agar imbalan yang didapatkan tidak hanya membawa masalah tetapi juga keuntungan bagi penggunanya dan bukan sesuatu yang diharamkan.

Mengajak teman untuk menginstal aplikasi sama seperti mengajak untuk melihat, mengerjakan dan mengarahkan teman untuk menjalankan tugas-tugas yang disediakan atau bagi konten kreator mengajak untuk membuat konten-konten video. Apabila teman yang diundang dan diajak mengambil kebaikan dan menghindari keburukan maka baginya pahala seperti orang yang mengamalkannya. Namun sebaliknya apabila aktivitas mengundang teman menjerumuskan kepada keburukan dan kerugian maka orang yang mengarahkannya akan mendapatkan dosa dari orang yang mengamalkannya.

Jadi berdasarkan pemaparan diatas maka dapat disimpulkan bahwa bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan, tetapi

---

<sup>66</sup> Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa DSN-MUI No: 62/DSNM UI/VII/2007 Tentang Akad Ju'alāh*. Diakses melalui situs <https://dsnmu.or.id/kategori/fatwa/page/9/>, tanggal 26 Oktober 2022

aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan uang tersebut perlu diperhatikan agar upah yang diperoleh merupakan upah yang halal.

## KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan, penulis simpulkan bahwa:

Terdapat dua cara memperoleh pendapatan pada bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* yaitu pertama, penghasilan sebagai konten kreator melalui program *reward creator* yaitu bentuk apresiasi dari *developer* atas pencapaian dan kontribusi kreator. Kedua, penghasilan sebagai pengguna biasa, *developer* memberikan imbalan bagi pengguna menyelesaikan misi/tugas yang telah disediakan pada halaman tugas *Snack Video*. Umumnya aplikasi menyediakan lima aktivasi (tugas) diantaranya: pendaftaran pengguna baru, undangan teman, menonton harian, masuk (*check in*) harian, dan mengikat kode undangan.

Rukun dan syarat *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* dapat berupa pertama, pihak pengembang platform aplikasi *Snack Video* sebagai *jā'il* dan pengguna *Snack Video* sebagai *mā'j'ul*.

Kedua, adalah upah (*ju'l*), dalam aplikasi *Snack Video* dapat berupa koin atau hadiah tunai. Konsep upah dalam akad *ju'alāh* haruslah harta yang diketahui, *Snack Video* bonus yang diperoleh kreator tidak disebutkan berapa perolehan upah yang diterima apabila berhasil menciptakan untuk satu konten yang berkualitas dengan begitu akad antara *jā'il* dan *mā'j'ul* dinyatakan batal menurut akad *ju'alāh*. Berbeda dengan bonus kreator, hadiah *user* ditetapkan dan ditampilkan pada setiap tugas, meskipun jumlah hadiah berubah sesuai penawaran tetapi disebutkan secara jelas. Seperti misi/tugas *check in* pada hari pertama sebesar 2.000 koin hari ke-2 mendapat 3000 koin dan seterusnya, menonton video jumlah koin akan muncul pada setiap putaran video dengan jumlah yang berbeda-beda, begitupun dengan pengguna baru, mengundang pengguna baru dan mengikat kode undangan.

Ketiga adalah objek yang *diju'alāhkan*, objek *ju'alāh* pada aplikasi *Snack Video* yang dijadikan cara memperoleh pendapatan dari aplikasi yaitu pertama sebagai konten kreator. Pekerjaan semacam ini akan diperbolehkan menurut akad *ju'alāh* apabila konten yang ditampilkan mengandung masalah sehingga penonton mendapat manfaat dari apa

yang dipertontonkannya. Kedua, penghasilan sebagai pengguna biasa dilakukan dengan cara menyelesaikan misi/tugas yang tersedia pada halaman tugas. Pada akad *ju'alāh* diisyaratkan pekerjaan harus bermanfaat dan boleh dimanfaatkan, berdasarkan hasil penelitian penulis terhadap aplikasi *Snack Video* masih menjumpai konten-konten yang tidak sesuai dengan hukum syara' seperti wanita yang mengumbar aurat. Tentu hal ini tidak dibolehkan dalam akad *ju'alāh* dan hukum syara'.

Uang akan dianggap halal apabila aktivitas yang dikerjakan tidak dilarang oleh syara'. Menonton video yang memperlihatkan aurat saja tidak diperbolehkan, apalagi uang yang diperoleh dari tugas menonton video tentu haram karena menonton video banyak mendatangkan mudharat dibanding manfaat dengan mempertimbangkan natijah yaitu hasil pekerjaan harus bermanfaat.

Rukun terakhir adalah *Sighāt* (lafaz), lafaz dalam akad *ju'alāh* adalah dari pihak pemberi *ju'alāh* dalam hal ini pengembang aplikasi *Snack Video*. *Sighāt* pada aplikasi *Snack Video* berbentuk perjanjian tertulis yang berisi ketentuan mengenai syarat dan aturan dapat berupa identitas, persetujuan layanan, dan persetujuan dalam ikutserta baik pada *event* misi/tugas maupun bonus kreator. Maka hal ini sesuai dengan rukun *ju'alāh* bahwa *ijāb* hanya berasal dari pihak pemberi *ju'alāh*.

Bisnis platform penghasil uang melalui aplikasi *Snack Video* diperbolehkan selama akad yang melekat pada aplikasi *Snack Video* sesuai dengan rukun dan syarat akad *ju'alāh*. Mengunduh dan menginstal aplikasi *Snack Video* untuk memperoleh uang bukanlah sesuatu yang diharamkan, tetapi aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan uang tersebut perlu diperhatikan agar upah yang diperoleh merupakan upah yang halal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat: Sistem Transaksi Dalam Islam*, cet. 2. Jakarta: Amzah, 2014
- Abdul Rahman Ghazaly, Ghufron Ihsan, & Sapiudin Shidiq, *Fiqh Muamalat*, cet. 1. Jakarta: Kencana, 2010.

- Djazuli, *Kaidah-Kaidah Fikih: Kaidah-Kaidah Hukum Islam dalam Menyelesaikan Masalah-masalah yang Praktis*. Jakarta: Prenadamedia Group, 2019.
- Fahmi, Chairul. *Hukum dan Fenomena Sosial*. Banda Aceh: Aceh Justice Resource Centre, 2015. //ruangbaca-fsh.ar-raniry.ac.id%2Findex.php%3Fp%3Dshow\_detail%26id%3D3123%26keywords%3D.
- — —. “Revitalisasi Penerapan Hukum Syariat Di Aceh (Kajian Terhadap UU No.11 Tahun 2006).” *Tsaqafah: Jurnal Peradaban Islam* 8, no. 2 (May 3, 2016): 295–309. <https://doi.org/10.21111/tsaqafah.v8i2.27>.
- — —. “The Impact of Regulation on Islamic Financial Institutions Toward the Monopolistic Practices in the Banking Industrial in Aceh, Indonesia.” *Jurnal Ilmiah Peuradeun* 11, no. 2 (May 30, 2023): 667–86. <https://doi.org/10.26811/peuradeun.v11i2.923>.
- Fahmi, Chairul, and Wira Afrina. “ANALYSIS OF LEGAL ASPECTS ON DEBT TRANSFER FROM CONVENTIONAL BANK TO SHARIA BANK POST THE APPLICATION OF QANUN ACEH NO. 11 OF 2018.” *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah* 4, no. 1 (July 23, 2023): 28–39.
- Fahmi, Chairul, Sri Wahyuni, and Laila Muhammad Rasyid. “THE ROLE OF COURTS IN RESOLVING CASES OF BANKRUPTCY OF ISLAMIC BANK CUSTOMERS.” *JURISTA: JURNAL HUKUM DAN KEADILAN* 6, no. 2 (October 1, 2023): 1–22.
- Iwandi, Iwandi, Rustam Efendi, and Chairul Fahmi. “THE CONCEPT OF FRANCHISING IN THE INDONESIAN’S CIVIL LAW AND ISLAM.” *Al-Mudharabah: Jurnal Ekonomi Dan Keuangan Syariah* 4, no. 2 (September 29, 2023): 14–39. <https://doi.org/10.22373/al-mudharabah.v5i2.3409>.
- Muhammad Siddiq Armia, 2003037702. *Penentuan Metode Pendekatan Penelitian Hukum*. Banda Aceh: Lembaga Kajian Konstitusi Indonesia (LKKI), 2022. <https://repository.ar-raniry.ac.id/id/eprint/22862/>.
- Helmi Karim, *Fiqh Muamalah*, cet. 2. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 1997
- I Made Wirartha, *Metodologi Penelitian Sosial Ekonomi*. Yogyakarta: Andi Offset, 2006.
- Mahkamah Agung Republik Indonesia, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah Tahun 2011*, Edisi Revisi.
- M. Ali Hasan, *Berbagai Macam Transaksi Dalam Islam*, ed. 1, cet. 2. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2004
- Mardani, *Fiqh Ekonomi Syariah: Fiqh Muamalah*, cet. 2. Jakarta: Kencana, 2013

- Mardani, *Hukum Bisnis Syariah*. Jakarta: Kencana, 2014.
- Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*. NTB: Mataram University Press, 2020
- Mukhtazar, *Prosedur Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Absolute Media, 2020.
- Mustafa Dieb Al-Bigha, *Fiqih Sunnah Imam Syafi'i*, alih bahasa Rizki Fauzan, cet. 3. Sukmajaya: Fathan Media Prima, 2018
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010.
- Wahbah Zuhaili, *Fiqih Imam Syafi'i 2*, alih bahasa Muhammad Afif dan Abdul Hafiz, cet. 2. Jakarta: Almahira, 2012.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu jilid 4*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011.
- Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqih Islam Wa Adillatuhu jilid 5*, alih bahasa Abdul Hayyie al-Kattani, dkk. Jakarta: Gema Insani, 2011
- Yusuf Al-Qaradhawi, *7 Kaidah Utama Fikih Muamalat*, cet. 1. Jakarta: Pustaka Al-Kautsar, 2014.
- Ahbaabul Musthofa Channel, "Aplikasi Penghasil Uang - Habib Hasan Bin Ismail Al Muhdor." Diakses melalui situs <https://youtube/kLsCBPgA9do> [Youtube].
- Ajaktekan.com, "Apa Itu Reward Creator Snack Video?" Diakses melalui situs <https://www.ajaktekan.com/2021/05/apa-itu-rewards-kreator-snackvideo.html?m=1>[Situs Informasi Aplikasi, Gadget dan Internet].
- Dewan Syariah Nasional-Majelis Ulama Indonesia, *Fatwa DSN-MUI No: 62/DSN MUI/VII/2007 Tentang Akad Ju'alah*. Diakses melalui situs <https://dsnmu.or.id/kateg ori/fatwa/page/9/>
- Kompas.com, "OJK Sebut Snack Video Sudah Mendapat Izin dan Legal di Indonesia". Diakses melalui situs: <https://www.kompas.com/tren/read/2021/03/27/103000065/ojk-sebut-snack-video-sudah-mendapat-izin-dan-legal-di-indonesia-> [Kompas] 27 Maret 2021.
- Kuaishou, "Leadership." Diakses melalui situs <https://www.kuaishou.com/en> [Kuaishou]
- Muhammad Syamsudin, "Aplikasi Snack Video dan Skema Bisnisnya: Termasuk Money Game?" Diakses melalui situs <https://islam.nu.ir.id/post/read/126943/aplikasi-snack-video-dan->

skema-bisnisnya-termasuk-mon ey-game [NU Online] 27 Februari 2021

Muhammad Syamsudin, "Halalkah Penghasilan dari TikTok dan Snack Video?" Diakses melalui situs <https://el-samsi.com/halalkah-penghasilan-dari-tik tok-dan-snack-video/amp/> [El-Samsi] 02 Juni 2021

Oni Sahroni, "Bagaimana Adab Nonton Snack Video?" Diakses melalui situs <https://m.republika.co.id/amp/qsv4s21125000> [Republika.id] 10 Mei 2021.

Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2009

Raudatunnisa, Galuh Nashrulloh Kartika MR, & Umi Hani, "Analisis Akad Dan Asas-Asas Muamalah Pada Aplikasi Snack Video," *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, Vol. 5 No2 (2021). Diakses melalui <https://e-journal.iain-palangkaraya.ac.id/index.php/TF/article>.

Rendy Adrikni Sadikin, "Snack Video Apk, Aplikasi Berbagi Video dan Penghasil Uang." Diakses melalui situs <https://www.suara.com/tekno/20 21/05/25/132032/snack-video-apk-aplikasi-berbagi-video-dan-penghasil-uang> [Suara.com] 25 Mei 2021

Rizky Zulham, "Apa Itu Money Game? Alasan Pemerintah Blokir Aplikasi Penghasil Uang Tiktok, Snack Video dan Vtube." Diakses melalui situs <https://pontianak.Tribunnews.com/2021/03/04/apa-itu-money-game-alasan-pemerintah-blokir-aplikasi-penghasil-uang-tiktok-snack-video-dan-vt ube?page=all> [TribunPontianak.co.id] 4 Maret 2021

Wikipedia, *Ensiklopedia Bebas*. Diakses melalui <https://id.m.wikipedia.org/wiki/>