

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Beberapa tahun terakhir, teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TIK menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Hal inilah yang melatarbelakangi perubahan teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital, misalnya seperti internet. Kehadiran internet sebagai media komunikasi modern telah membuat dunia menjadi semakin mudah digenggam. Hampir semua orang memiliki perangkat komunikasi yang memungkinkan untuk berkomunikasi dengan semua orang diseluruh dunia melalui media sosial.<sup>1</sup>

Internet merupakan produk teknologi yang memberikan berbagai kemudahan. Kemajuan teknologi membuat Internet mudah diakses dan memunculkan berbagai inovasi, salah satunya maraknya media sosial, seperti YouTube, Facebook, Instagram, TikTok dan berbagai media sosial lainnya. Indonesia sendiri merupakan salah satu negara dengan pengguna internet terbesar, bahkan setiap tahun bertambah dengan signifikan. Berdasarkan DataIndonesia.id menunjukkan bahwa pengguna

---

<sup>1</sup> Sari, Astari Clara, et al. Komunikasi dan media sosial. *Jurnal The Messenger*, Vol 3. No.2 (2018), 69.

internet di Indonesia sebanyak 212.9 Juta pengguna pada Januari 2023.<sup>2</sup>



Gambar. 1: Data Pengguna Internet

Berkembangnya internet, pengguna yang tumbuh begitu signifikan, memberikan implikasi dengan hadirnya berbagai macam media hiburan, salah satunya adalah game online. Game online yang ada di Indonesia cukup berbagai macam, dengan pengguna yang sangat banyak, sebagaimana melalui databooks.id game online, seperti Mobile Legends, PUBG mobile, menjadi game yang paling diminati di Indonesia.<sup>3</sup> Tidak

---

<sup>2</sup> Data Indonesia, "Pengguna Internet Di Indonesia Sentuh 212 Juta Pada 2023. <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023> Diakses pada 07 Oktober 2023.

<sup>3</sup> Mobile Legend Game Paling Di Sukai Di Indonesia, <https://databoks.katadata.co.id/infografik/2023/04/06/mobile-legends-game-seluler-paling-disukai->

main-main jumlah pemain atau pengguna Mobile Legends sebanyak 34 juta pemain aktif.<sup>4</sup>

Jumlah pemain yang banyak Mobile Legends tidak hanya menjadi wadah untuk bermain dan mencari hiburan, akan tetapi beberapa orang melihat peluang yang berbeda, dengan jumlah peminat yang tinggi terhadap permainan ini, membuat beberapa orang untuk membuat konten-konten di media sosial mengenai game Mobile Legends. Platform YouTube menjadi media paling diminati untuk membuat konten mengenai game Mobile Legends, tidak dapat dipungkiri YouTube, Salah satu media hiburan di internet yang paling banyak diakses di Indonesia adalah YouTube. Keleluasaan masyarakat yang dapat berperan sebagai kreator sekaligus penonton menjadi daya tarik masyarakat. Indonesia untuk menggunakan YouTube.<sup>5</sup>

Tidak hanya melalui konten, bahkan beberapa konten kreator juga aktif dalam melakukan livestreaming di YouTube sambil bermain game Mobile Legends. Tingginya frekuensi penggunaan YouTube berdampak pada tingginya minat

---

diindonesia#:~:text=Berdasarkan%20hasil%20survei%20digital%20dari,kedua%20dengan%20persentase%20sebesar%2028%25.

<sup>4</sup> Sebaran Pemain Mobile Legends, <https://www.suara.com/tekno/2021/08/12/142903/sebaran-pemain-mobile-legends-indonesia-terbanyak-di-pulau-ini?page=all>

<sup>5</sup> LABAS, Yessi Nurita; YASMINE, Daisy Indira. Komodifikasi di era masyarakat jejaring: Studi kasus YouTube Indonesia. *Jurnal Pemikiran Sosiologi*, 2017, 4.2.

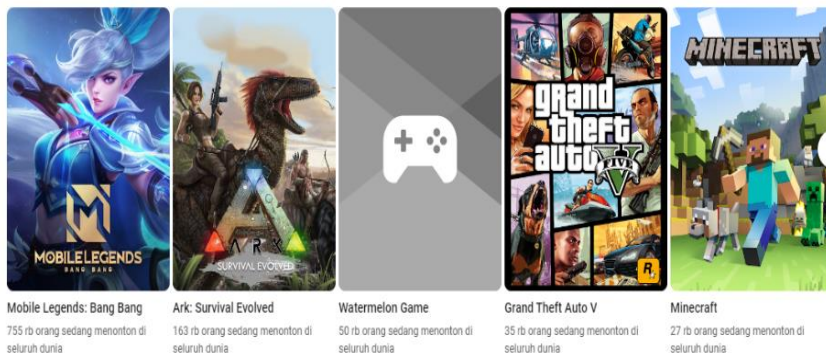
perusahaan untuk menggunakan YouTube sebagai media pemasaran.<sup>6</sup>

YouTube memang telah menjadi media promosi bagi beberapa perusahaan atau brand-brand dalam mempromosikan produknya, akan tetapi beberapa produk atau perusahaan lebih memilih untuk berkerjasama dengan konten kreator YouTube yang sudah terkenal atau memiliki nama, salah satu konten kreator yang cukup terkenal, adalah konten kreator YouTube dari permainan Mobile Legends.

Live game teratas

Dibuat oleh YouTube secara otomatis

Lihat semua



Gambar. 2: Live Game YouTube

Hal ini tidak dapat dipungkiri dengan jumlah pengguna yang begitu banyak, Mobile Legends juga menjadi game yang paling sering di tonton secara live di YouTube. Hal ini yang kemudian menjadi daya tarik bagi beberapa brand untuk mempromosikan produknya melalui media livestreaming yang dilakukan oleh para konten kreator YouTube. Peluang ini

---

<sup>6</sup> Ibid

kemudian juga dimanfaatkan oleh konten kreator untuk mendapatkan tambahan pendapatan.

Tidak hanya sebatas livestreaming dan sesekali mempromosikan produk melalui livestreaming mereka, beberapa konten kreator juga membuka donasi yang diperuntukkan bagi streamer itu sendiri. Salah satu media donasi yang digunakan oleh konten kreator ini adalah Saweria. Saweria merupakan sebuah layanan yang digunakan para streamer guna mendapatkan dukungan terhadap karya-karya yang mereka berikan, salah satunya saat livestreaming. Melalui Saweria, penonton dapat memberikan sejumlah uang secara langsung kepada para streamer.<sup>7</sup>

Saweria memberikan dampak positif bagi para streamer untuk mendorong keuangan mereka. Streamer pun kemudian lebih interaktif dan melakukan hal-hal menarik agar menarik perhatian penonton untuk memberikan sejumlah uang melalui saweria, salah satunya membacakan pesan yang dikirim penonton melalui saweria. Sehingga ketika ada penonton yang memberikan sejumlah uang maka, pesan mereka akan muncul dilayar livestreaming dan selanjutnya dibaca dan direspon para streamer.

Meskipun memberikan dampak positif, akan tetapi saweria dimanfaatkan pula oleh beberapa oknum yang ingin mempromosikan produknya, akan tetapi yang cukup menjadi

---

<sup>7</sup> Apa Itu Saweria, <https://saweria.co/faq>, di akses 1 Oktober 2023

fenomena adalah produk-produk yang dipromosikan ini merupakan situ-situ judi. Hal ini kemudian telah membuat para streamer secara tidak langsung telah mempromosikan situs judi, tidak hanya itu saja, bahkan tidak sedikit para streamer yang meneriakan situ-situ judi tersebut dengan nada-nada promosi.

Seperti kita ketahui dalam Islam sendiri sedekah memang suatu hal yang dianjurkan, akan tetapi setiap tindakan di dalam Islam itu berdasarkan akan niatnya, dalam kasus Saweria yang terjadi pada livestreaming beberapa orang memang secara sengaja untuk mempromosikan situs judi online, sebagaimana dalam Islam sendiri judi merupakan perbuatan yang diharamkan di dalam Islam sebagaimana dalam Surat Al-Maidah ayat 90 yang berbunyi:

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

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

Melalui pemaparan di atas penulis kemudian tertarik untuk menelaah bagaimana dalam hukum Islam mengenai praktik promosi melalui livestreaming.

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, maka adapun rumusan masalah dalam penelitian ini dibagi pada dua pertanyaan antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana praktik promosi melalui media Saweria pada livestreaming YouTube?
2. Bagaimana praktik promosi melalui media Saweria pada livestreaming YouTube dalam perspektif Hukum Islam?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui bagaimana praktik promosi melalui media Saweria pada livestreaming YouTube.
2. Untuk mengetahui bagaimana promosi melalui media Saweria pada livestreaming YouTube dalam perspektif Hukum Islam.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Untuk kegunaan atau kontribusi yang bisa di berikan dari hasil penelitian yang dilakukan. Kegunaan penelitian di jelaskan dalam bentuk point-point ide. Kegunaan penelitian ini mencakup dua hal :

1. Kegunaan teoritis
  - a. Memberikan manfaat bagi masyarakat betapa pentingnya memahami penggunaan media sosial, sehingga dapat memahami dampak positif dan negatifnya. Serta

memberikan informasi kepada masyarakat perlunya kontrol terhadap tontonan YouTube terkhusus bagi anak-anak.

- b. Menjadi sumber inspirasi bagi peneliti berikutnya di bidang hukum Islam khususnya mengenai berkenana jasa, promosi, judi, dan aspek-aspek lainnya yang menjadi larangan dalam Islam, terkhusus dalam hal jasa dan jual beli.

## 2. Kegunaan praktis

Secara Umum, menambah pengetahuan dan wawasan serta menambah khazanah keilmuan dibidang hukum ekonomi Syariah. Secara khusus bagi peneliti penelitian ini menjadi salah satu syarat dalam menyelesaikan tugas akhir di Prodi Hukum Ekonomi Syariah, Fakultas Syariah.

## E. Penelitian Terdahulu

Adapun penelitian terdahulu berdasarkan hasil penelusuran peneliti terdapat beberapa penelitian yang secara tema memiliki kesamaan antara lain:

1. Skripsi yang ditulis oleh Muhammad Hafid Siddiq dengan judul "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria Di YouTube, skripsi ini merupakan skripsi pada tahun 2022 pada prodi Hukum Ekonomi Syariah UIN Ar-Raniry Banda Aceh.<sup>8</sup> Penelitian ini menelaah dan fokus pada masalah

---

<sup>8</sup> Muhammad Hafid Siddiq, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Praktik Saweria Di YouTube (Analisis Perspektif Fiqih Muamalah)," *Skripsi Prodi Hukum Ekonomi Syariah*, UIN Ar-Raniry Banda Aceh, (2022)



praktik donasi yang dilakukan oleh konten kreator dengan media Saweria, Penelitian ini meninjau praktik saweria yang digunakan para donator dan *content creator* dalam pandangan hukum Islam. Menganalisa praktik saweria dalam perspektif fiqh muamalah apakah sudah sesuai agar tidak menimbulkan *gharar* ketika berdonasi. Pendekatan penelitian ini secara kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, dan pengumpulan data dengan wawancara dengan responden dan data dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa peranan saweria memudahkan untuk mereka yang ingin berdonasi tanpa harus bertatap muka secara langsung lewat website donasi online dalam hal ini yaitu Saweria yang memudahkan para *content creator* untuk bisa memonetisasikan hasil karyanya. Dalam hukum Islam, Saweria boleh-boleh saja selama tidak terdapat sesuatu yang membuat donasi yang diberikan para donator lewat saweria jadi berubah menjadi tidak jelas seperti identitas si donatur yang tidak bisa diketahui yang mana bisa saja menggunakan identitas palsu sehingga menimbulkan keraguan terhadap uang donasi yang diberikan. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti cukup berbeda dengan skripsi di atas, hal ini terlihat dari fokus masalah yang diambil, yaitu skripsi yang ditulis Hafid lebih fokus pada praktik donasi pada Saweria, sedangkan fokus penelitian pada skripsi yang akan ditulis

peneliti yaitu, pada praktik promosi situ judi yang memanfaatkan fitur Saweria.

2. Jurnal yang ditulis oleh Pande Putu Rastika P, yang berjudul “Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasangan Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” Artikel yang dipublikasikan oleh Jurnal Preferensi Hukum pada tahun 2021,<sup>9</sup> Artikel ini berfokus pada fenomena judi online, beserta dengan fenomena promosi atau iklan judi online melalui berbagai media internet. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian normative yaitu pengkajian berdasarkan bahan-bahan hukum dari literatur dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengaturan hukum terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik didalam pasal 27 ayat 2 yang berbunyi, “setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan atau dokumen elektronik yang memuat perjudian”. Sanksi pidana terhadap pemasangan iklan dan promosi judi online diatur dalam pasal 45 ayat 1 Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu pidana dengan penjara paling lama 6 (enam) tahun dan atau denda paling banyak

---

<sup>9</sup> Pande Putu Rastika Paramartha, “ Sanksi Pidana Terhadap Para Pemasang Dan Promosi Iklan Bermuatan Konten Judi Online,” *Jurnal Preferensi Hukum*, Vol. 2, No.1, (Februari 2021), 156-160

Rp.1.000.000.000.00 (satu miliar rupiah). Penelitian yang dilakukan Pande, cukup berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hal ini terlihat bahwa artikel ini terfokus kepada aspek pidananya, dan kemudian tidak menelaah pada media promosi yang dilakukan saat livestreaming.

3. Jurnal yang ditulis oleh Ventry Faomassi Zega dengan judul “ Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam mempromosikan Judi Menurut UU ITE,” jurnal ini diterbitkan oleh Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP) pada juli 2021.<sup>10</sup> Penelitian ini terfokus pada pengaturan pidana tentang perjudian di indonesia menurut KUHP dan bagaimana pertanggungjawaban pidana dalam mempromosikan judi menurut UU ITE. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif yaitu penelitian hukum yang mengkaji data sekunder sebagai bahan dasar untuk penelitian. Hasil penelitian menyatakan bahwa tindak pidana perjudian secara online diatur khusus dalam pasal 27 ayat 2 UU Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan pada pasal 303 KUHP tentang perjudian biasa. Penelitian yang dilakukan Ventry, cukup berbeda dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti, hal ini terlihat bahwa artikel ini terfokus kepada aspek pidananya, dan kemudian

---

<sup>10</sup> Ventry Faomassi Zega, “Pertanggungjawaban Pidana Selebgram Dalam Mempromosikan Judi Menurut UU ITE,” *Jurnal Ilmu Sosial dan Pendidikan (JISIP)*, Vol.1, No.3, (Juli 2023).

tidak menelaah pada media promosi yang dilakukan saat livestreaming.

4. Jurnal yang ditulis oleh Hunafa Nafila dengan judul, "Kajian Komparasi Atas Tindakan Endorse Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana dan Hukum Pidana Islam."<sup>11</sup> Penelitian ini di latar belakang dengan teknologi menjadi kebutuhan primer bagi beberapa kalangan untuk pekerjaan, mencari informasi, mengikuti trend, berkomunikasi dengan orang lain, dan bahkan media sosial sekarang bisa dijadikan peluang untuk mencari penghasilan melalui endorsement. Namun, pesatnya teknologi tidak selalu positif ada juga hal negatif dari pesatnya teknologi media sosial salah satu contohnya adalah endorsement perjudian online yang dilakukan oleh selebgram atau artis yang membuka jasa endorsement. Penelitian ini disusun dengan menggunakan tipe penelitian yuridis normatif dan pendekatan komparatif Penegakan hukum terhadap pelaku dalam perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam yaitu pemilik akun Instagram yang mempromosikan judi dalam hal menerima endorse dapat dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan berdasarkan Kitab Undang-undang Hukum Pidana perjudian diatur dalam pasal 303, Pasal 45

---

<sup>11</sup> Hunafa Nafila, "Kajian Komparasi Atas Tindakan Endorse Judi Online Dalam Perspektif Hukum Pidana dan Hukum Pidana Islam," *Jurnal Bandung Confrence Series: Law Studies*, <https://doi.org/10.29313/bcsls.v2i1.633>

ayat 2 Jo Pasal 27 ayat 2 Undang-undang No.19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dan di dalam Hukum Islam tindak pidana perjudian dikenakan hukuman ta'zir , meskipun hanya mempromosikan konten perjudian namun ketetapan hukumnya disamakan dengan hukum perjudian yang umumnya sudah ditetapkan dalam hukum Islam yaitu 40-80 kali cambukan. Penegakan hukum terhadap pelaku dalam perspektif Hukum Pidana Positif dan Hukum Pidana Islam dikenakan pertanggungjawaban pidana berdasarkan ketentuan Pasal 45 ayat 2 Jo Pasal 27 ayat 2 UU ITE dan di dalam Hukum Islam tindak pidana perjudian dikenakan hukuman ta'zir yang dimaksud dengan ta'zir ialah ta'dib, yaitu memberi pendidikan (pendisiplinan). Penelitian ini cukup berbeda dengan penelitian yang dilakukan peneliti dari segi objek dan perspektifnya.

## **F. Metodologi Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan perilaku yang diamati. Karena itu data-data disajikan dalam bentuk kata-kata, bukan dalam bentuk angka-angka. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*research and*

*development*). Penelitian dan pengembangan merupakan jembatan antara penelitian dasar (*basic research*) dengan penelitian terapan (*applied research*), dimana penelitian dasar bertujuan untuk “*to discover new knowledge about fundamental phenomena*” dan *applied research* bertujuan untuk menemukan pengetahuan yang secara praktis dapat diaplikasikan.<sup>12</sup>

## 2. Jenis data

Adapun data yang diperlukan dalam penelitian ini yaitu deskripsi mengenai praktik promosi situs judi melalui media saweria pada livestreaming YouTube, kemudian hal-hal yang berkenaan dengan dalil-dalil mengenai hal-hal yang diharamkan dalam praktik jasa, dan hal-hal yang diharamkan dalam Islam secara umum.

## 3. Sumber data

Untuk mendapatkan pengetahuan tentang objek yang diteliti maka pengumpulan data dikelompokkan ke dalam dua jenis data yang terdiri atas data primer dan data sekunder.

Data primer: yaitu data yang didapatkan melalui observasi pada platform Livestream YouTube, dan data-data yang berkenaan dengan praktik promosi situs judi melalui media saweria pada livestreaming YouTube

Data sekunder: yaitu data yang diperoleh melalui sumber-sumber media elektronik, berita-berita, opini dan

---

<sup>12</sup> . Suharismi Arikunto. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. (Jakarta: PT. Rineka Cipta: 2006), h. 11

buku-buku (yang berkenaan dengan hukum Islam, Fiqih muamalah dan lain-lain), makalah, hasil penelitian, artikel, dan dokumen-dokumen.

#### 4. Teknik pengumpulan data.

Teknik pengumpulan data sepenuhnya menggunakan cara penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang akan dibahas. Pengumpulan data diperoleh melalui tinjauan pustaka (*library research*).

##### a. Tinjauan pustaka

Yaitu dengan mengumpulkan data-data yang berupa kepustakaan buku atau sumber lainnya yang berhubungan dengan penelitian.

##### b. Observasi

Observasi atau pengamatan merupakan suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi dapat dilakukan dengan partisipasi atau non-partisipasi. Dalam observasi partisipasi (*participatory observation*) pengamat ikut serta dalam kegiatan yang sedang berlangsung, pengamat ikut sebagai konsumen dalam hal ini melihat aktivitas livestreaming pada YouTube. Dalam observasi non-partisipatif (*nonparticipatory observation*) pengamat tidak

ikut serta dalam kegiatan, dia hanya berperan mengamati kegiatan.<sup>13</sup>

#### 5. Analisis data

Dari keseluruhan data yang diperoleh, data akan dikelompokkan menurut pokok bahasan. Kemudian diteliti dan diperiksa kembali apakah semua pertanyaan telah terjawab.

Analisi data merupakan bagian dari proses pengujian data yang hasilnya digunakan sebagai bukti yang memadai untuk menarik kesimpulan penelitian ini adalah analisa data kualitatif, dimana analisa data dilakukan dengan cara non statistik, yaitu penelitian yang dilakukan dengan menggambarkan data yang diperoleh dengan kata-kata atau kalimat yang dipisahkan dalam kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Setelah data yang diperlukan telah terkumpul dan dianggap telah memadai, maka data tersebut dianalisa secara deskriptif, kemudian disimpulkan secara deduktif yaitu menarik kesimpulan dari pernyataan yang bersifat umum ke pernyataan yang bersifat khusus.

---

<sup>13</sup> Sudaryono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Pt Kharisma Putra Utama, 2016), h. 87



## 6. Teknik Analisa Data

Analisis data adalah upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil suatu observasi, wawancara dan hal lainnya. Untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan. Sedangkan untuk meningkatkan pemahaman tersebut, perlu adanya analisis untuk mencari makna (meaning).<sup>14</sup>

Analisis data dalam penelitian ini adalah model Miles And Humberman. Miles And Humberman mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga data yang diperoleh data jenuh. Ukuran kejenuhan data ditandai dengan titik diperoleh lagi data atau informan baru. Aktivitas dalam analisis meliputi pengumpulan data, reduksi data (Data Reduction), penyajian data (Data Display), dan kesimpulan (Conclusion Drawing/verification).<sup>15</sup> Adapun penjelasan lebih rinci yaitu:

---

<sup>14</sup> Neong Muhadjir, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Yogyakarta: Rake Sarasin, 1998), h. 104

<sup>15</sup> Sugiyono, *Memahami Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2014), h.

### 1) Pengumpulan Data

Dalam pengumpulan data, peneliti mengumpulkan data penelitian berupa hasil wawancara, observasi serta dokumentasi di lapangan secara obyektif.

### 2) Reduksi Data (Data Reduction)

Reduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting, dicari tema dan polanya. Reduksi data merujuk pada proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data yang terjadi dalam catatancatatan lapangan yang tertulis. Reduksi data akan berlangsung secara terus-menerus sampai laporan tersusun.<sup>16</sup>

### 3) Penyajian Data (Data Display)

Teknik penyajian data dapat dilakukan dalam bentuk seperti table, grafik dan sejenisnya. Lebih dari itu, penyajian data bias dilakukan dengan bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, flowchart dan sejenisnya. Miles dan Huberman menyatakan dengan demikian yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks naratif. Fungsi display data disamping untuk memudahkan dan memahami apa yang terjadi, juga untuk merencanakan

---

<sup>16</sup> Miles Dan Humberman, *Analisis Data Kualitatif Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*, (Jakarta: UI Press, 1992), h. 16

kerja selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami tersebut.

#### 4) Kesimpulan (Conclusion Drawing/verification)

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 penelitian kembali kelapangan mengumpulkan data, maka kesimpulan yang dikemukakan merupakan kesimpulan yang kredibel.<sup>17</sup> Adapun yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu menarik kesimpulan dari pola perilaku konsumsi mahasiswa fakultas ekonomi dan bisnis Islam iain bengkulu ditinjau dari tingkat religiusitas yang didapat dari wawancara, observasi dan dokumentasi.

### G. Sistematika Pembahasan

Skripsi ini dibagi pada 5 BAB yang terdiri dari:

**BAB I:** Berisi tentang pendahuluan meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, penelitian terdahulu, metode penelitian dan sistematika penulisan.

---

<sup>17</sup> Aan Komariah, Djam'an Satori, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, (Bandung: Alfabeta, 2017), h. 220

**BAB II:** Mengenai hal-hal yang berkenaan dengan aspek teoritis, yaitu jasa dalam Islam, judi dalam Islam.

**BAB III:** Fokus mengenai Objek Penelitian Dalam Hal ini mengenai media YouTube dan Saweria

**BAB IV:** Merupakan BAB, analisis temuan dan pembahasan guna menjawab rumusan masalah.

**BAB V:** Merupakan BAB Penutup dalam skripsi ini yang berisikan kesimpulan dan saran.

