

**PEMENUHAN NAFKAH KELUARGA DARI PENGHASILAN
STREAMER GAME DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN TIKTOK
PERSPEKTIF MASHLAHAH MURSALAH**



TESIS

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Hukum (M.H)

Oleh :

YAHYA HERWANTO BAGGIO
NIM 2423680024

**PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
TAHUN 2026**

**PEMENUHAN NAFKAH KELUARGA DARI PENGHASILAN
STREAMER GAME DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN TIKTOK
PERSPEKTIF MASHLAHAH MURSALAH**



TESIS

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh
Gelar Magister Hukum (M.H)**

**Oleh :
Yahya Herwanto Baggio
NIM 2423680024**

**PROGRAM STUDI HUKUM KELUARGA ISLAM
PROGRAM PASCASARJANA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
FATMAWATI SUKARNO BENGKULU
2026 MASEHI/1447 HIJRIYAH**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Tesis yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh gelar Magister Hukum (M.H.) dari Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno Bengkulu seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan tesis yang saya kutip dan hasil karya orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila dikemudian hari ditemukan seluruh atau sebagian Tesis ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu, saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sandang dan sanksi-sanksi lainnya sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Bengkulu, 17 April 2026

Saya yang menyatakan,



Yahya Herwanto Baggio
NIM. 2423680024

**PERSETUJUAN PEMBIMBING
SETELAH UJIAN TESIS**

Pembimbing I

Prof. Dr. Iim Fahimah, L.c., M.A.
NIP. 197307122006042001

Pembimbing II

Dr. Nenan Julir, L.c., M.Ag.
NIP. 197509252006042002

Mengetahui
Ketua Program Studi Hukum Keluarga Islam

Dr. Nenan Julir, L.c., M.Ag.
NIP. 197509252006042002

Nama **Yahya Herwanto Baggio**

NIM **2423680024**

Tanggal Lahir : **08 Januari 2001**

**SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yahya Herwanto Baggio
NIM : 2423680024
Program Studi : Pascasarjana Hukum Keluarga Islam (HKI)
Judul Tesis : Pemenuhan Nafkah Keluarga Dari Penghasilan *Streamer Game*
di Media Sosial *Youtube* dan *Tiktok* Perspektif *Mashlahah Mursalah*

Dengan ini menyatakan **Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah**

Demikian surat pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya dan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya. Apabila terdapat kekeliruan dalam pernyataan ini maka akan dilakukan tinjau ulang kembali.

Bengkulu, 15 Juni 2026
Yang membuat pernyataan



Yahya Herwanto Baggio
NIM. 2423680024



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI FATMAWATI SUKARNO BENGKULU

PROGRAM PASCASARJANA

Jl. Raden Fatah Pagar Dewa Kota Bengkulu 38214

Telepon (0736) 51276-51171-51172-Faksimili (0736) 51171-51172

Website: www.uinfatmbengkulu.ac.id

PENGESAHAN TIM PENGUJI

UJIAN TESIS

Tesis yang berjudul:

"PEMENUHAN NAFKAH KELUARGA DARI PENGHASILAN

STREAMER GAME DI MEDIA SOSIAL YOUTUBE DAN TIKTOK

PERSPEKTIF MASHLAH MURSALAH"

Penulis:

YAHYA HERWANTO BAGGIO

NIM. 2423680024

Diperlihatkan di depan Tim Penguji Ujian Tesis Program Pascasarjana (S2) Universitas Islam Negeri (UIN) Fatmawati Sukarno Bengkulu yang dilaksanakan pada hari Senin, 18 Mei 2026.

NAMA	TANGGAL	TANDA TANGAN
1. Prof. Dr. Iim Fahimah, L.c., M.A. (Ketua Penguji)	5 Juni 2026	
2. Dr. Nenang Julir, L.c., M.Ag. (Sekretaris Penguji)	4 Juni 2026	
3. Prof. Dr. Toha Andiko, M.Ag. (Penguji I)	3 Juni 2026	
4. Dr. Zurifah Nurdin, M.Ag. (Penguji II)	2 Juni 2026	

Mengetahui
Rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu
Direktur PPS UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu

Prof. Dr. H. Khaerudin, M.Ag.
NIP. 196211141993031002

Prof. Dr. H. Zubaedi, M.Ag., M.Pd.
NIP. 196903081996031005

MOTTO

“Quran Surah Al-Ashr”

إِنَّ اللَّهَ رَفِيقٌ يُحِبُّ الرَّفْقَ فِي الْأَمْرِ كُلِّهِ

“Sesungguhnya Allah Maha Lembut dan mencintai kelembutan dalam setiap urusan“.

[HR Bukhari no: 6024, Muslim no: 2165].

“Sebaik-Baik Manusia Adalah Bermanfaat Bagi Orang Lain”



KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah Subhanahu Wa ta'ala yang telah memberikan kekuasaan fisik dan mental sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini yang berjudul “Pemenuhan Nafkah Keluarga dari Penghasilan *Streamer Game* di Media Sosial *Youtube* dan *Tiktok* Perspektif *Mashlahah Mursalah*.” Shalawat dan salam penulis sampaikan pada junjungan kita nabi besar Muhammad Shalallahu A'laihi Wassalam yang telah mengobarkan obor-obor kemenangan dan mengibarkan panji-panji kemenangan di tengah dunia saat ini. Dengan segala ketekunan, kemauan dan bantuan dari berbagai pihak maka penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan sebaik-baiknya dan penulis juga dapat mengatasi permasalahan, kesulitan, hambatan dan rintangan yang terjadi pada diri penulis. Penulis juga menyadari bahwa tesis ini memiliki banyak kekurangan, baik dari segi bahasa, maupun metodologinya. Untuk itu, segala kritik, saran dan perbaikan dari semua pihak akan penulis terima dengan lapang dada dan senang hati. Kepada semua pihak yang telah sudi membantu demi kelancaran penyusunan tesis ini, penulis hanya dapat menyampaikan ungkapan terimakasih, terkhusus penulis ucapkan kepada:

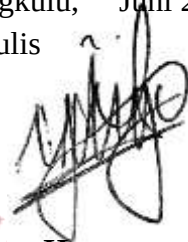
1. Bapak Prof. Dr. KH. Khairudin, M.Ag. selaku rektor UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah memberikan izin, dorongan, dan bantuan kepada penulis selama mengikuti perkuliahan hingga penulisan tesis ini selesai.
2. Bapak Prof. Dr. H. Zubaedi, M.Ag., M.Pd. selaku Direktur Program Pasasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu, yang telah banyak memberikan nasihat dan dorongan dalam menyelesaikan penulisan tesis ini.
3. Bu Dr. Nenah Julir, L.c., M.Ag. selaku Ketua Program Studi Hukum Keluarga Islam Pascasarjana UIN Fatmawati Sukarno Bengkulu.
4. Bu Prof. Dr. Iim Fahimah, L.c., M.A. selaku pembimbing utama (I) yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran guna membimbing penulis dalam penyelesaian tesis ini.
5. Bu Dr. Nenah Julir, L.c., M.Ag. selaku pembimbing pendamping (II) yang telah banyak membimbing, mengarahkan dan meluangkan waktu serta pikiran dalam membimbing penulis untuk penyelesaian tesis ini.
6. Ibu Dr. Zurifah Nurdin, M.Ag. selaku pembimbing akademik saya selama berkuliah di Pascasarjana Hukum Keluarga Islam.
7. Para dosen dan Staf Tata Usaha yang telah memberi bantuan dalam rangka penyusunan tesis ini.

8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu dalam kata pengantar ini.

Harapan dan doa penulis semoga amal dan jasa baik semua pihak yang telah membantu penulis diterima Allah Subhanahu Wa Ta'ala dan dicatat sebagai amal baik serta diberikan balasan yang berlipat ganda. Akhirnya semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi penulis khususnya maupun para pembaca umumnya. Amin

Bengkulu, Juni 2026

Penulis



Yahya Herwanto Baggio

NIM. 2423680024

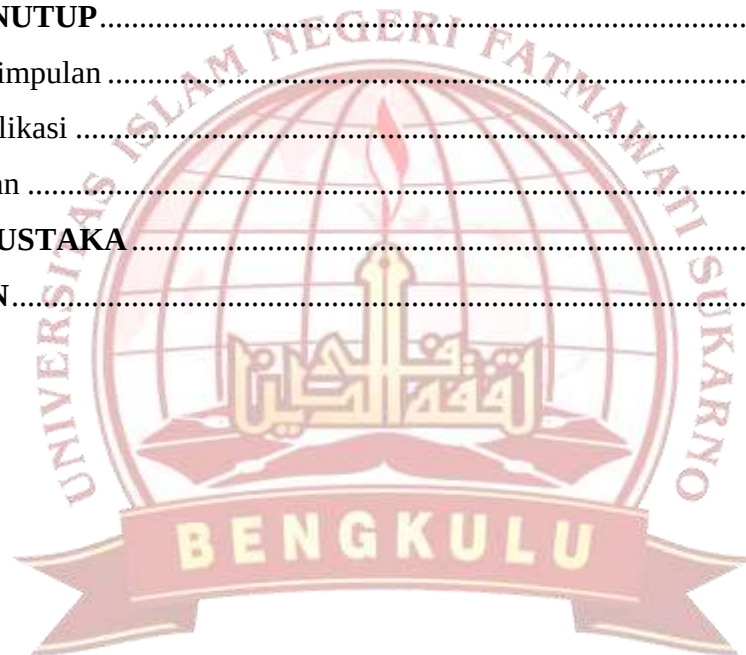


DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN TIM PENGUJI UJIAN TESIS.....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT KETERANGAN PLAGIASI	v
MOTTO	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
TAJRID.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Batasan Masalah	13
D. Rumusan Masalah	14
E. Tujuan Penelitian	15
F. Kegunaan Penelitian	15
G. Sistematika Pembahasan	15
BAB II KERANGKA TEORI.....	18
A. Landasan Teori.....	18
1. Nafkah	18
2. <i>Streamer Game</i>	33

3. Media Sosial	43
4. Aplikasi Youtube	44
5. Aplikasi Tiktok	51
6. <i>Mashlahah Mursalah</i>	62
B. Penelitian Yang Relevan.....	67
C. Kerangka Pikir	72
BAB III METODE PENELITIAN	75
A. Jenis Penelitian.....	75
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	75
C. Responden Penelitian.....	76
D. Setting Penelitian	76
E. Teknik Pengumpulan Data.....	77
F. Teknik Keabsahan Data	79
G. Teknik Analisis Data.....	80
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	82
A. Gambaran Objek Penelitian	82
1. <i>Live Streaming</i> Aplikasi Youtube dan Tiktok	82
2. <i>Streamer Gamers Mobile Legends Bang Bang</i>	82
3. Profil <i>Streamer Game Mobile Legends Bang Bang</i> Yang Diamati ...	83
B. Proses Memperoleh Penghasilan dari <i>Streamer Gamers</i> di Media Sosial Youtube Dan Tiktok.....	85
1. Pemberian Gift Atau Donasi di <i>Live Streaming</i> akun <i>Streamer Game Mobile Legends Bang Bang</i> melalui Aplikasi Youtube	85
2. Penghasilan dari Berlangganan Atau <i>Membership</i> Di Akun Youtube	93
3. Pemberian Gift Atau Donasi di <i>Live Streaming</i> akun <i>Streamer Game Mobile Legends Bang Bang</i> Pada Aplikasi Tiktok	95
4. Proses Monetisasi Aplikasi Youtube dan Tiktok	100
5. Pola dan Stabilitas Penghasilan.....	106

C. Tinjauan <i>Mashlahah Mursalah</i> Terhadap Pemenuhan Nafkah Keluarga dari Penghasilan <i>Streamer Gamers</i> di Media Sosial <i>Youtube</i> dan <i>Tiktok</i>	112
1. Kedudukan Pekerjaan <i>Streamer Game</i> MLBB Sebagai Sumber Penghasilan	112
2. Status Penghasilan Menjadi Nafkah Dari Aktivitas <i>Streamer Game</i> Melakukan <i>Live Streaming</i> di Media Sosial <i>Youtube</i> dan <i>Tiktok</i>	116
3. Pemenuhan Nafkah Dari Penghasilan <i>Streamer Game</i> Dalam Perspektif <i>Mashlahah Mursalah</i>	127
BAB V PENUTUP	131
A. Kesimpulan	131
B. Implikasi	132
C. Saran	133
DAFTAR PUSTAKA	134
LAMPIRAN	139



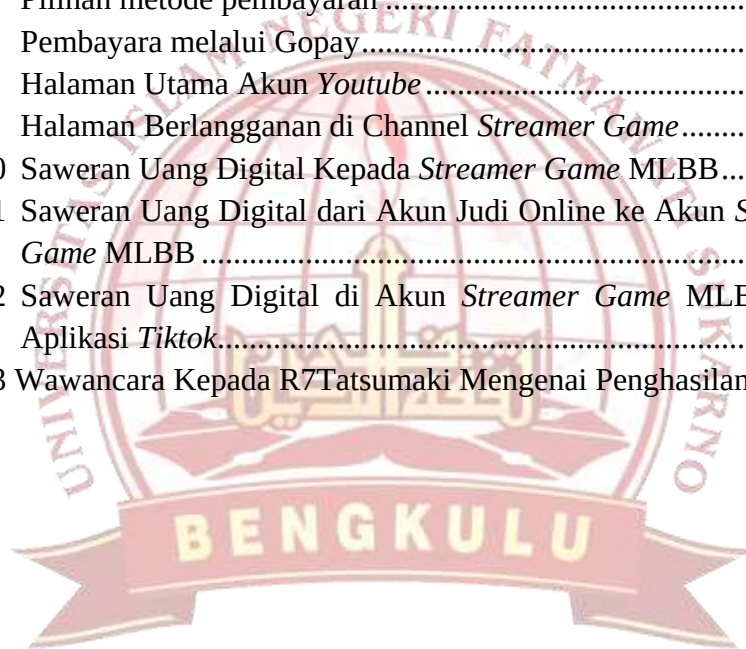
DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Indentitas Pertama Streamer Game Mobile Legend Bang Bang	83
Tabel 4. 2 Indentitas Kedua Streamer Game Mobile Legend Bang Bang	84
Tabel 4. 3 Indentitas Ketiga Streamer Game Mobile Legend Bang Bang.....	84
Tabel 4. 4 Daftar Harga Dibawah Seratus Ribu.....	96
Tabel 4. 5 Persyaratan Monetisasi dan Cara Monetisasi YouTube	101
Tabel 4. 6 Daftar Monetisasi dan Persyaratannya.....	104
Tabel 4. 7 Pendapatan Monetisasi dari Tiktok.....	105
Tabel 4. 8 Penarikan Monetisasi Aplikasi Tiktok.....	106



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1	Data Game Yang Banyak Ditonton di Dunia	3
Gambar 1. 2	Data Game Online yang Paling Sering diakses di Indonesia	4
Gambar 2. 1	Bagan Kerangka Pikir Untuk Penelitian.....	74
Gambar 4. 1	Halaman deskripsi <i>live streaming</i> di <i>youtube</i>	88
Gambar 4. 2	Halaman Utama Saweria	89
Gambar 4. 3	Notifikasi Masuk ke Layar <i>Live Streaming</i>	89
Gambar 4. 4	Halaman Utama <i>Live Streaming</i> deskripsi <i>youtube</i>	90
Gambar 4. 5	Halaman Utama Sosiabuzz sebelum pembayaran	91
Gambar 4. 6	Pilihan metode pembayaran	91
Gambar 4. 7	Pembayara melalui Gopay	92
Gambar 4. 8	Halaman Utama Akun <i>Youtube</i>	93
Gambar 4. 9	Halaman Berlangganan di Channel <i>Streamer Game</i>	94
Gambar 4. 10	Saweran Uang Digital Kepada <i>Streamer Game</i> MLBB.....	107
Gambar 4. 11	Saweran Uang Digital dari Akun Judi Online ke Akun <i>Streamer Game</i> MLBB	121
Gambar 4. 12	Saweran Uang Digital di Akun <i>Streamer Game</i> MLBB pada Aplikasi <i>Tiktok</i>	125
Gambar 4. 13	Wawancara Kepada R7Tatsumaki Mengenai Penghasilan.....	129



DAFTAR LAMPIRAN

Gambar 1	Data Penghasilan Akun <i>Youtube</i> R7 Tatsumaki	139
Gambar 2	Daftar Paket Berlangganan Akun <i>Youtube Streamer Game</i> MLBB..	139
Gambar 3	Data Penghasilan Akun <i>Youtube</i> Celiboy	140
Gambar 4	Penghasilan Akun <i>Youtube</i> Abi Azkakia.....	140
Gambar 5	Saweran Dari Masyarakat Umum	141
Gambar 6	Saweran dari Akun Judi Online	141
Gambar 7	<i>Live Streaming</i> Akun Streamer Game MLBB di Aplikasi <i>Tiktok</i>	142



ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi perkembangan pekerjaan *streamer game* sebagai penghasilan melalui platform media sosial *youtube* dan *tiktok*. Fenomena tersebut menimbulkan persoalan hukum mengenai kehalalan sumber penghasilan *streamer game* serta implikasinya terhadap pemenuhan nafkah keluarga dalam perspektif *Mashlahah Mursalah*. Penelitian ini bertujuan 1) untuk mengetahui proses mendapatkan penghasilan dari *streamer game* pada media sosial *youtube* dan *tiktok* dan 2) untuk menganalisis tinjauan *Mashlahah Mursalah* terhadap pemenuhan nafkah keluarga dari penghasilan *streamer game* di media sosial *youtube* dan *tiktok*. Jenis penelitian ini adalah penelitian kualitatif dengan pendekatan normatif yang menganalisis konten. Data diperoleh melalui observasi terhadap aktivitas *streamer game* di media sosial *youtube* dan *tiktok*, dokumentasi serta studi kepustakaan yang meliputi al-quran, hadits, kitab fikih, peraturan perundang-undangan dan literatur ilmiah yang berkaitan dengan nafkah keluarga serta transaksi digital. Analisis data dilakukan deskriptif analisis yang menggunakan landasan konsep kewajiban pemenuhan nafkah kepada keluarga dengan prinsip kehalalan penghasilan yang berdasarkan *Mashlahah Mursalah*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses mendapatkan penghasilan dari *streamer game* bersumber dari dua cara pada aplikasi *youtube* yaitu sistem monetisasi dan saweran uang digital serta pemberian *gift* pada *live streaming* *tiktok* untuk menjadi penghasilan yang sah. Ketika melakukan *live streaming*, ditemukan ada saweran uang digital pada aplikasi *youtube* yang terindikasi dari akun judi online. Dalam *Mashlahah Mursalah*, pemenuhan nafkah kepada keluarga menjadi tanggung jawab suami selaku kepala keluarga dan pekerjaan *streamer game* menjadi usaha kontemporer yang dibolehkan selama memenuhi prinsip sumbernya halal, kecukupan nafkah dan pemanfaatan untuk kebutuhan keluarga secara ma'ruf. Apabila tercampur nafkah yang halal dan haram maka harus dipisahkan kemudian harta haram tersebut diberikan untuk fasilitas umum sehingga pemenuhan nafkah keluarga dari penghasilan *streamer game* pada media sosial ini dinilai *Mashlahah Mursalah* memenuhi syarat kehalalan perolehan dan kemanfaatan penggunaannya.

Kata Kunci: Pemenuhan Nafkah, Streamer Game, Penghasilan Digital, *Mashlahah Mursalah*

ABSTRACT

This study is motivated by the growing profession of game streamers who earn income through social media platforms such as YouTube and TikTok. This phenomenon raises legal issues regarding the permissibility (halal status) of income sources for game streamers and their implications for fulfilling family financial support from the perspective of Maslahah Mursalah. This research aims: 1) to examine the process of earning income as a game streamer on YouTube and TikTok, and 2) to analyze Maslahah Mursalah's perspective on fulfilling family financial support from such income. This study employs a qualitative method with a normative approach through content analysis. Data were collected through observation of game streamers' activities on YouTube and TikTok, documentation, and literature review, including the Qur'an, Hadith, classical fiqh books, statutory regulations, and scholarly works related to family maintenance (nafkah) and digital transactions. The data were analyzed using descriptive-analytical methods based on the concept of the obligation to provide for one's family and the principle of lawful income grounded in Maslahah Mursalah. The findings indicate that income generation by game streamers comes from two main sources: YouTube monetization systems and digital donations (saweran), as well as virtual gifts during TikTok live streaming, all of which can constitute legitimate income. However, during live streaming, some digital donations on YouTube were found to be potentially linked to online gambling accounts. From the perspective of Maslahah Mursalah, fulfilling family financial support is the responsibility of the husband as the head of the household, and being a game streamer is considered a permissible contemporary occupation as long as it adheres to the principles of lawful income sources, adequacy of provision, and proper (ma'ruf) utilization for family needs. If lawful and unlawful income are mixed, they must be separated, and the unlawful portion should be allocated to public welfare. Therefore, fulfilling family support from game streaming income on social media is considered, within Maslahah Mursalah, to meet the criteria of lawful acquisition and beneficial use.

Keywords: Family Financial Support, Game Streamers, Digital Income, Maslahah Mursalah

Valid document
Validated & Verified By :


Ka. UPT BAHASA
UINFAS BENGKULU

ملخص

كمصدر للدخل (Game Streamers) ينطلق هذا البحث من تنامي ظاهرة العمل كصانعي محتوى وبائين للألعاب عبر منصات التواصل الاجتماعي مثل يوتيوب وتيك توك. وقد أثارَت هذه الظاهرة إشكاليات شرعية تتعلق بجلبية مصادر دخل البائين للألعاب وانعكاساتها على الوفاء بالنفقة الأسرية في ضوء مبدأ المصلحة المرسلّة. ويهدف هذا البحث إلى: (1) بيان آلية الحصول على الدخل من خلال البثّ المباشر للألعاب عبر يوتيوب وتيك توك، و(2) تحليل حكم الوفاء بالنفقة الأسرية من هذا الدخل في منظور المصلحة المرسلّة. يعتمد هذا البحث على المنهج الكيفي ذي المقاربة المعيارية من خلال تحليل المحتوى. وقد جُمعت البيانات عبر الملاحظة لأنشطة البائين للألعاب على منصتي يوتيوب وتيك توك، والتوثيق، والدراسة المكتبية التي تشمل القرآن الكريم، والحديث الشريف، وكتب الفقه، والتشريعات، والمراجع العلمية ذات الصلة بالنفقة الأسرية والمعاملات الرقمية. وتم تحليل البيانات باستخدام المنهج الوصفي التحليلي استناداً إلى مفهوم وجوب النفقة على الأسرة ومبدأ جلبية الكسب وفق المصلحة المرسلّة. وأظهرت نتائج البحث أن مصادر دخل البائين للألعاب تتمثل في نظام تحقيق الدخل على يوتيوب، والتبرعات الرقمية (السُوران)، بالإضافة إلى الهدايا الافتراضية أثناء البثّ المباشر على تيك توك، وكلها يمكن أن تُعدّ مصادر دخل مشروعة. غير أنه أثناء البثّ المباشر، وجدت تبرعات رقمية على يوتيوب يُشتبه في ارتباطها بحسابات قمار إلكتروني. ومن منظور المصلحة المرسلّة، فإن الوفاء بالنفقة الأسرية يُعدّ مسؤولية الزوج بصفته رب الأسرة، ويُعدّ العمل كبائاً للألعاب من المهن المعاصرة الجائزة بشرط التزامه بمبدأ جلبية مصدر الدخل، وكفايته، وإنفاقه في حدود المعروف على احتياجات الأسرة. وإذا اختلط المال الحلال بالحرام وجب فصلهما، ويُصرف المال الحرام في المصالح العامة. وعليه، فإن الوفاء بالنفقة الأسرية من دخل البثّ للألعاب عبر وسائل التواصل الاجتماعي يُعدّ — في ضوء المصلحة المرسلّة — مستوفياً لشروط الجلب في الاكتساب وتحقيق المنفعة في الاستخدام.

الكلمات المفتاحية: النفقة الأسرية، البثّ للألعاب، الدخل الرقمي، المصلحة المرسلّة

Valid document

Validated & Verified By :

Ka. UPT BAHASA
UINFAS BENGKULU