

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman sekarang, pesatnya kemajuan teknologi memberikan dampak yang besar dalam berbagai aspek kehidupan. Salah satu dampak yang terjadi adalah manusia yang bergantung pada fasilitas teknologi yang menimbulkan kebutuhan yang bernilai positif dan bisa juga negatif. Kompleksitas dampak teknologi yang menjadi hal krusial pada saat ini menjadi kebutuhan sandang, pangan dan papan yang bisa diakses dengan berbagai fitur.

Dunia hiburan tidak kalah ketinggalan dan tidak luput dari pengaruh teknologi yang semakin berkembang pesat mengalami *upgrade* fitur yang canggih. *Game* merupakan salah satu bentuk yang menggantikan permainan tradisional anak pada masa sekarang. *Game* atau permainan memiliki arti yang salah tetapi berbeda dari segi bahasa dan pergeseran bahasa menyebabkan corak pemanfaatan teknologi berkembang pesat.

Istilah *game* atau permainan identik dengan anak-anak tetapi seiring berkembangnya zaman, *game* telah merambah pada segala usia baik remaja, dewasa bahkan orang tua. Hal ini dipengaruhi oleh fitur akses mudah terhadap *game* yang bisa dinikmati melalui handphone dan jaringan internet yang dipastikan semua kalangan bisa memilikinya.

Berdasarkan siaran pers No. 662/HM/KOMINFO/10/2024 pada hari sabtu tanggal 12 Oktober 2024 tentang Optimisme IGDX 2024 jadikan Indonesia Pusat

Industri Game Asia Tenggara menjelaskan Indonesia menjadi salah satu pasar *game* terbesar di asia tenggara dengan lebih dari 150 juta *gamers* pada tahun 2023 dan industri *game* di Indonesia menghasilkan pendapatan lebih dari USD1,6 Miliar. Selain itu, Presiden Asosiasi *Game* Indonesia shafiq Husein menilai komitmen pemerintah Indonesia untuk mendukung perkembangan industri *game* melalui regulasi yang relevan pada Perpres No. 19 Tahun 2024 untuk mengakselerasi perkembangan industri *game* di Indonesia.¹

Dalam perkembangan yang sangat pesat, ada banyak perkembangan game online mulai dari grafik yang jelas dan enak dilihat mata yang sebelumnya grafik rendah serta sekarang bisa bermain game bersama-sama 4 sampai 5 orang yang sebelumnya hanya berdua saja. Contoh beberapa game yang sering dimainkan pada zaman sekarang yaitu Mobile Legend Bang Bang, PUBG Mobile, Free Fire dan game-game lainnya.

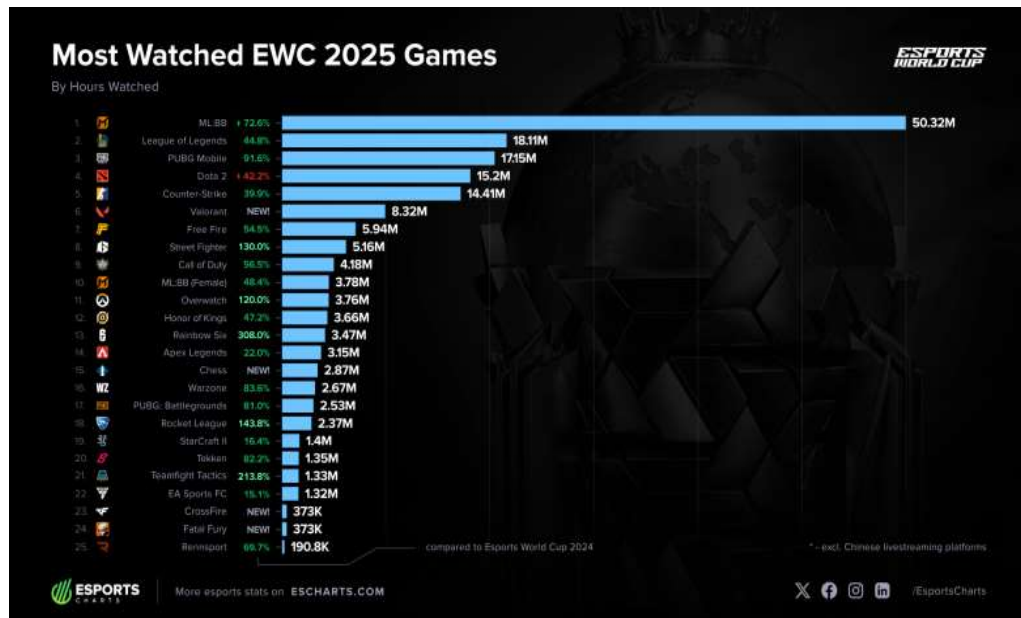
Esports World Cup (EWC) 2025 resmi mencatat sejarah baru dengan torehan penonton yang luar biasa. Turnamen bergengsi yang mempertemukan berbagai judul game dari seluruh dunia ini mengalami peningkatan 51,3% waktu tonton dibanding tahun sebelumnya, dengan total lebih dari 183 juta jam ditonton dari siaran sepanjang 1.700 jam.

Namun, yang paling menarik dari EWC 2025 bukan hanya angka kenaikan itu, melainkan dominasi game mobile yang berhasil menyalip game PC dalam

¹ Siaran Pers Ekonomi Digital, “Optimisme IGDX 2024, Jadikan Indonesia Pusat Industri GIM Asia Tenggara, Artikel diakses pada tanggal 12 Oktober 2024 dari [Kementerian Komunikasi dan Digital](#)

hal jumlah penonton. Dari lima besar daftar puncak penonton secara bersamaan (peak concurrent viewers), tiga di antaranya adalah *game mobile*.

Gambar 1. 1 Data Game Yang Banyak Ditonton di Dunia

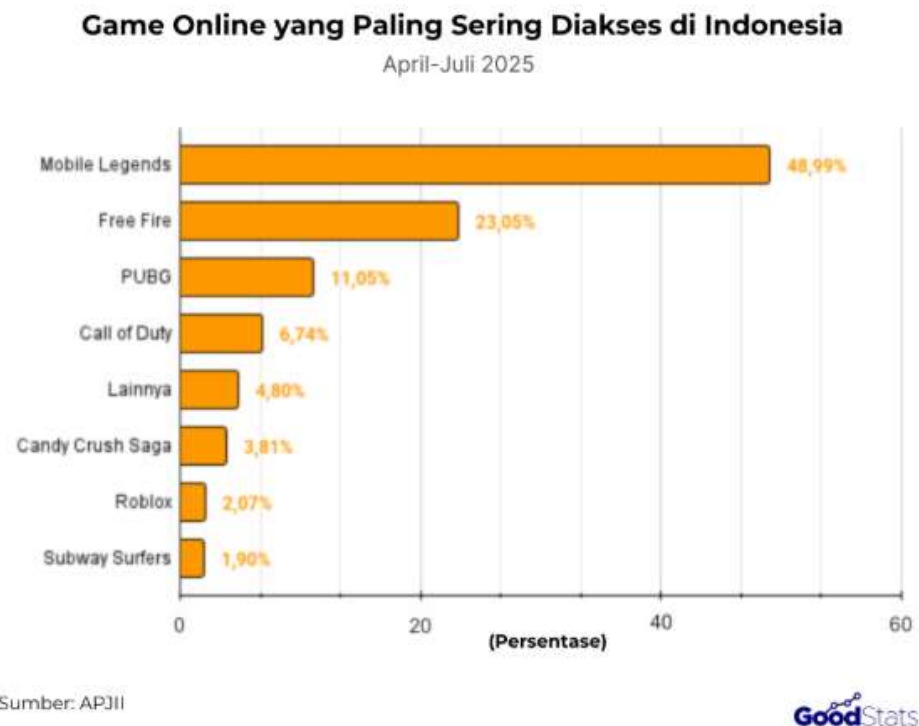


Mobile Legends: Bang Bang (MLBB) menjadi sorotan utama *Game MOBA* besutan Moonton ini mencatat lebih dari 3 juta penonton bersamaan (*concurrent viewers*) saat puncak turnamen, sekaligus memimpin daftar game dengan penonton terbanyak. Selain itu, MLBB juga menyumbang lebih dari 50 juta jam waktu tonton, angka yang menjadikannya salah satu game paling berpengaruh dalam ajang *Esport World Cup 2025*. Prestasi ini cukup mengejutkan, mengingat *game mobile* masih sering dipandang sebelah mata oleh sebagian komunitas *gamer global*.²

² Viktor Saut “Jumlah Penonton *Esport 2025* Tembus 183 Juta Jam, *Mobile Games* Jadi Raja!” artikel diakses pada tanggal 14 November 2025 di website [Jumlah Penonton Esports 2025 Tembus 183 Juta Jam, Mobile Games Jadi Raja!](#)

Beralih ke minat bermain *game online* di Indonesia tahun 2025 menunjukkan perubahan menarik. Berdasarkan survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah pengguna yang bermain *game online* justru menurun dibanding tahun sebelumnya, meskipun judul-judul populer masih mendominasi pilihan. Berikut grafik *game online* yang sering dimainkan di Indonesia:

Gambar 1. 2 Data Game Online yang Paling Sering diakses di Indonesia



Survei yang dilakukan pada 10 April hingga 16 Juli 2025 terhadap 8.700 responden di 38 provinsi ini mencatat, hanya 24,27% responden yang mengaku bermain *game online*. Angka ini turun dibanding tahun 2024 yang mencapai 28,17%. Sebaliknya, mayoritas responden (75,73%) memilih tidak bermain

game online pada 2025. Tren ini menjadi indikasi adanya pergeseran minat digital, dari bermain *game* ke bentuk hiburan online lain, misalnya media sosial, *streaming*, atau *e-commerce* berbasis hiburan.³

Meski jumlah pemain *game online* secara keseluruhan mengalami penurunan, dominasi *game* populer masih belum tergeser. *Mobile Legends Bang Bang* tetap menjadi pilihan utama dengan 48,99% pemain, hampir setengah dari total *gamer* Indonesia. Fenomena ini menegaskan bahwa *game* bergenre *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) masih memiliki daya tarik besar berkat komunitas yang solid, pembaruan konten yang rutin, serta turnamen e-sports yang terus digelar.

Selain itu, dari data Google Trends, jumlah pemain *Mobile Legends Bang Bang* pada 13 November 2025 diperkirakan naik mencapai 124.200 pemain dengan peningkatan persentase sebesar 1,85% dalam 7 hari terakhir. Hal ini menunjukkan data *game Mobile Legends Bang Bang* masih menjadi game kancah *esport* yang berkembang pesat yang menambah daya tarik global.⁴

Bagi sebagian orang, *game Mobile Legend Bang Bang* adalah sarana untuk mengatasi penat dari kegiatan dan aktivitas harian yang begitu padat dan

³ Ita Wahyu Lestari, “*Mobile Legends* Jadi Game Online Favorit Indonesia 2025” artikel diakses pada 14 November 2025 dari [Mobile Legends Jadi Game Online Favorit Indonesia 2025 - GoodStats](#)

⁴ Player Count 2025 “How Many People Play Mobile Legends in 2025” artikel diakses pada tanggal 14 November 2025 di [Mobile Legends Live Player Count & Population 2025](#)

sebagian yang lain menganggap bermain *game* merupakan hobi yang membawa efek senang. *Game Online* tersebut memberikan dampak positif mulai yaitu:⁵

- a. meningkatkan kemampuan kognitif seperti perhatian, memori dan kecepatan memproses informasi;
- b. meningkatkan kemampuan multitasking: kemampuan koordinasi tangan-mata dan pengambilan keputusan yang cepat
- c. Meningkatkan kemampuan pemecahan masalah: *game online* membutuhkan strategi dalam memecahkan masalah dan menyelesaikannya.
- d. Meningkatkan kreativitas: mendorong pemain untuk berkreasi dan menggunakan imajinasi dalam berkreaitivitas:

Selain itu, *game online* melatih keterampilan berfikir dengan berkomunikasi bahasa asing atau paling sering bahasa inggris secara mudah dan efektif dan juga *game online* menjadi mata pencaharian seseorang yang banyak memiliki dampak dan perannya mulai dari pemain *game* professional (*Pro Player*), pembawa acara *game*, *costplayer*, dan lain-lain.

Dengan adanya kemudahan bermain *Mobile Legend Bang Bang*, maka masyarakat yang menggemari hal tersebut menjadikan sebagai mata pencaharian mereka dan disebut juga sebagai *gamer*. Cara *gamers* menghasilkan uang berbagai macam cara mulai dari membuat *channel youtube* yang berisi konten, mendapatkan hasil dari jumlah *viewers*, menerima jasa atau tantangan untuk

⁵ Ahmad Rizal Afandi, "Pengaruh *Game Online* Terhadap Produktivitas Otak: Antara Hiburan atau Bahaya" *Maliki Interdisciplinary Journal* (MIJ) Volume 2, Issue 8 Tahun 2024. h. 356

menaikkan level *game*, menjual item-item langka, menjual akun, melakukan saweran dengan menyelesaikan tantangan yang diberikan dan lain sebagainya. Penggunaan *live streaming youtube* yang dilakukan *gamers* yaitu dengan cara memiliki minimal 50 subscriber dan yang menonton live streaming tersebut bisa menyawer uang melalui link *sosiaibuzz* atau *saweria* sebagai penghasilan *gamers*. Hasil yang diperoleh tersebut digunakan untuk membiayai kebutuhan hidup baik diri sendiri, untuk istri, anak dan keluarganya.

Banyak penonton rela menyawer uang kepada para *gamers* yang *live streaming (streamer) youtube* dengan bermain *game mobile legends* alasannya berdasarkan psikolog klinis dari yayasan Cinta Diri Indonesia (Love Yourself Indonesia) Alif Aulia Mafufah menjelaskan fenomena saweran digital dimulai dari beragam niat yang ingin mencoba atau hanya ikut-ikutan. Menurutnya, sebelum memberikan saweran, dilakukan pembelajaran terhadap perilaku orang lain kemudian mencoba meniru orang lain yang memberikan donasi ke para *gamers* yang *live streaming youtube* sehingga menjadi kebiasaan. Selanjutnya para pengguna sawer tersebut merasa nyaman karena mendapatkan apresiasi dari para *gamers* dan mereka akan merasa memiliki lawan dengan sawer yang lebih tinggi. Pada tahap beradu siapa yang paling tinggi sawernya maka para penonton akan melibatkan perasaannya yang menyebabkan kecanduan menyawer dan kebutuhan emosionalnya terpenuhi dengan diapresiasi dan sekaligus

mempromosikan akunnya oleh *gamers* dan memiliki nilai sawer paling banyak daripada penonton lainnya.⁶

Gamers Mobile Legends Bang Bang yang melakukan *live streaming* di Aplikasi *youtube* disebut juga *streamer game mobile legends bang bang*. Contoh *streamer* yang paling berpengaruh dan banyak penonton di aplikasi *youtube* yaitu @R7Tatsumaki, @Abiazkasia, @Celiboy dan pemain-pemain lainnya. Hal ini sering dilakukan para *streamer live* di *youtube* dari malam hari hingga pagi hari atau pun jamnya tidak ditentukan.

Berkembang pesatnya *game* terutama *game Mobile Legends Bang Bang*, banyak orang tua, orang dewasa dan anak-anak berprofesi sebagai *Gamers/Pro Player* sebagai pemenuhan nafkah untuk keluarganya karena hal mudah untuk dilakukan pada zaman sekarang. Tetapi hal ini banyak menuai nilai pro dan kontra dalam perspektif masyarakat yang mana *game* bisa menimbulkan efek kecanduan yang berlebihan pada penggunaanya dan berdampak kelalaian seseorang dalam melaksanakan kewajibannya.

Seseorang yang melakukan pekerjaan *gamers* tersebut apabila sudah berada di depan layar, maka ia akan sibuk sendiri sampai lupa waktu bahkan lupa dengan kewajiban dan apabila tanggung jawabnya sebagai suami atau ayah dalam keluarga yang menyebabkan terbengkalainya hubungan dengan dunia

⁶ Lely Maulida dan Yudha Pratomo, "Psikolog "Nyawer" di Live Streaming Berawal dari Coba-Coba Kemudian Ketagihan" di akses pada tanggal 25 November 2025 dari [Psikolog: "Nyawer" di Live Streaming Berawal dari Coba-coba, kemudian Ketagihan](#)

akhirat nanti. Seorang suami atau ayah memiliki peran penting untuk membimbing keluarga dan menciptakan keluarga yang baik dan nyaman.

Pemenuhan nafkah keluarga merupakan kewajiban orang tua terutama ayah sebagai tulang punggung keluarga yang harus bersumber dari harta yang halal. Pemenuhan nafkah ini memiliki nilai keutamaan yang besar karena Rasulullah Shalallahu Alaihi Wassalam memberikan apresiasi kepada orang-orang yang menjadi tulang punggung keluarga bagi keluarganya. Rasulullah Shalallahu Alaihi Wassalam juga menyebutkan bahwa makanan yang dikonsumsi oleh keluarganya dari hasil keringat yang telah diusahakan akan bernilai sedekah.

Perkawinan dalam islam merupakan perjanjian atau kontrak antara seorang laki-laki dengan seorang perempuan untuk melegalkan hubungan seksual kedua belah pihak agar mencapai kebahagiaan dalam kehidupan keluarga yang penuh cinta dan perdamaian berdasarkan aturan Allah Subhanahu Wa Ta'ala. Selain itu, pernikahan tidak hanya membahas tentang pemenuhan secara sah tetapi juga membahas upaya menciptakan keluarga yang baik secara pribadi maupun dimasyarakat.

Perkawinan menjadi sarana yang mengatur hubungan laki-laki dan perempuan untuk memberikan rasa kasih sayang antara suami istri dan mendapatkan keberkahan bersama-sama.⁷ Secara umum, perkawinan memiliki tujuan menjaga, memelihara, dan melestarikan keturunan tetapi banyak orang

⁷ Siti Musdah Mulia, *Membangun Surga Di Bumi: Kiat-kiat Membina Keluarga Ideal Dalam Islam* (Jakarta: PT. Gramedia, 2011) h. 40.

memutuskan untuk menikah dengan tujuan tersendiri mulai dari materil, sosial maupun agama.⁸ Agar tujuan perkawinan dapat dicapai dalam rumah tangga, maka setiap anggota keluarga harus melaksanakan kewajiban secara seimbang yang bisa menciptakan keluarga yang saling menjaga hubungan baik dengan memenuhi kewajiban dan mendapatkan hak yang terpenuhi secara baik dan benar. Sehingga tujuan dari perkawinan dapat tercapai dengan baik.⁹

Pemenuhan hak dan kewajiban yang harus dipenuhi oleh sepasang suami istri menunjukkan relevansi mewujudkan perkawinan yang bahagia lahir dan batin. Apabila seorang suami telah melaksanakan kewajibannya maka suami harus mendapatkan haknya dalam perkawinan begitu juga sebaliknya istri apabila telah melaksanakan kewajibannya mengabdikan kepada suaminya maka ia berhak mendapatkan haknya.¹⁰

Kehidupan berumah tangga harus saling memahami kedudukan setiap individu (suami-istri) dengan memenuhi hak dan kewajiban agar keharmonisan dalam perekonomian rumah tangga dapat tercapai. Kewajiban pokok suami terhadap istrinya yaitu wajib memelihara lahir dan batin serta menunaikan kewajiban-kewajiban lainnya.

⁸ Faqihuddin Abdul Kodir, *Qira'ah Mubadalah (Tafsir Progresif Untuk Keadilan Gender Dalam Islam)*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2019), h. 333

⁹ Sifa Mulya Nurani, "Relasi Hak Dan Kewajiban Suami Istri Dalam Perspektif Hukum Islam (Studi Analitis Relevansi Hak Dan Kewajiban Suami Istri Berdasarkan Tafsir Ahkam Dan Hadits Ahkam)," *Jurnal Al-Syakhsyiah Journal of Law and Family Student*, Vol.3 No.1 (2021)

¹⁰ Amany Lubis, *Ketahanan Keluarga Dalam Perspektif Islam (Pandangan Komisi Pemberdayaan Perempuan, Remaja, dan Keluarga Majelis Ulama Indonesia)*, (Jakarta: Pustaka Cendikia, 2018), h. 14.

Berkaitan dengan *game*, Islam merupakan agama yang sempurna dan telah diatur oleh-Nya tanpa terkecuali permasalahan *game online*. Islam memiliki pandangan bahwa setiap manusia bebas untuk melakukan permainan dengan bermain apapun selama hal tersebut tidak ada dalil yang mengharamkannya. Maka ia boleh melanjutkan permainannya tersebut dan hal ini sesuai dengan kaidah fiqih yang artinya “*Hukum asal perbuatan manusia adalah terkait dengan hukum syara’.*”

Mengenai *game online* yang diharamkan salah satu ulama kontemporer Syaikh Yusuf Al-Qadarwi menulis dalam buku beliau yang berjudul *Fiqhu al-Lahwi wa al-Tarwihi* bahwa sebuah *game* atau permainan bisa menjadi haram apabila : permainan tersebut yang menampilkan fisik atau mengandung zina (mempertontonkan aurat), permainan yang mengandung bahaya (menyakiti diri atau orang lain), permainan atau hiburan yang mengandung kemusyrikan, permainan yang mengandung unsur perjudian, permainan yang menyakiti hewan (mengadu domba), permainan yang dilakukan secara berlebih-lebihan.¹¹

Adapun dalam praktik menyawer uang pada *live streaming youtube* yang dilakukan oleh *gamers* atau *streamer* ada juga yang tidak terlepas dari unsur perbuatan seperti bernyanyi, menampakkan aurat, mengemis, berkata kasar, pemberian saweran dari admin judi online dan lain-lain yang dianggap tidak sesuai syariat. Dalam kegiatan mencari nafkah melalui *live streaming* pada

¹¹ Tim Fatwa Majelis Tarjih dan Tajdid Muhammadiyah, “Fatwa Majelis Tarjih Dan Tajdid Muhammadiyah Tentang Hukum Bermain Game Online” Diakses pada tanggal 14 Juli 2014 <http://tarjihmuhammadiyah.blogspot.com/2014/07/hukum-bermain-game-online.html>.

aplikasi *youtube* maka harus mewujudkan nilai *al-mashlahat* dan menghindari kemudharatan di dunia maupun akhirat, para ahli ushul fiqih meneliti dan menetapkan unsur-unsur yang harus diperhatikan sekaligus dijaga dalam kehidupan ini. Berkaitan dengan menyawer uang pada *live streaming youtube* bagi para *gamers* dan dikaitkan dengan *mashlahah mursalah*, yaitu ditekankan pada perhatian khusus secara mendalam agar dalam praktik yang dilakukan tidak jauh dari ketimpangan aturan agama islam.¹²

Oleh karena itu, *gamers* merupakan profesi yang banyak diminati terutama *game Mobile legends Bang Bang* dan banyak orang mencari rezeki dan diberikan uang melalui *live streaming youtube* karena benefit yang cukup menjanjikan mulai dari anak-anak, remaja, dewasa, hingga orang yang sudah menikah. Bagi seorang suami, mencari nafkah merupakan kewajiban yang harus dilaksanakan dan ditunaikan demi kebutuhan hidup keluarga dan *gamers* yang bermain *game online* menjadi salah satu sumber penghasilan untuk menafkahi keluarga. Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk menjadikan permasalahan tersebut sebagai penelitian yang berjudul “Pemenuhan Nafkah Keluarga Dari Penghasilan *Streamer Game* Di Media Sosial *Youtube* dan *Tiktok* Perspektif *Mashlahah Mursalah*”.

¹² Fauzia, Dkk, *Prinsip Dasar Ekonomi Islam Perspektif Maqashid Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2014), h. 64-65.

B. Identifikasi Masalah

1. Pada zaman sekarang, penggunaan media sosial terkhusus bermain *game online* salah satunya *game mobile legends bang bang* sudah banyak peminatnya.
2. Banyak penonton yang memberikan uang digital untuk menyawer para *streamer game mobile legend bang bang* dengan jumlah uang yang beranekaragam termasuk ada terindikasi saweran yang diberikan oleh akun judi online.
3. Kurang kesadaran orang-orang terutama pasangan suami atau istri untuk mengurangi jam bermain *game online mobile legends bang bang* (MLBB) dengan melakukan *live streaming* pada aplikasi *youtube* dan *tiktok* karena banyak saweran uang digital yang menyebabkan lupa melaksanakan kewajiban dalam rumah tangga.

Berdasarkan identifikasi masalah yang perlu dikaji penulis yaitu poin nomor 2 menjadi permasalahan yang akan diteliti lebih lanjut karena berhubungan dengan memperoleh penghasilan nafkah dari bermain *game online mobile legend bang bang* yang digunakan sebagai pemenuhan nafkah kepada keluarga dan ada indikasi saweran dari judi online.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian permasalahan di atas mengenai *game online* yang banyak dimainkan mulai dari *Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) yang ditonton

lebih dari 50 juta orang, *League of Legends* (LOL) ditonton sebanyak 18 juta lebih dan *Player Unknown Battle Ground* (PUBG) *Mobile* ditonton sebanyak 17 juta lebih dan game-game lainnya. Data tersebut diperoleh dari kegiatan turnamen internasional bernama Esports World Cup (EWC) yang diadakan di Arab Saudi pada tahun 2025. Maka peneliti akan membatasi permasalahan penelitian dengan cara tertuju pada orang-orang atau pasangan suami istri yang sebagai *streamer game Mobile Legends Bang Bang* (MLBB) mendapatkan saweran uang digital yang melakukan *live streaming* di aplikasi *youtube* dan *tiktok* dengan jumlah penonton sekitar 200 sampai 1000 atau lebih. Pengamatan dilakukan dengan cara melihat di media sosial aplikasi *youtube* dan *tiktok* atau website yang menunjukkan orang-orang, suami atau istri sebagai *streamer game mobile legends bang bang* yang melakukan *live streaming* pada aplikasi *youtube* dan *tiktok* dengan berapa lama dan bagaimana prosesnya mendapatkan saweran uang digital dari sumber halal atau haram yang menjadi nafkah keluarga. hal tersebut, menjadi pemenuhan nafkah dan tanggung jawab bagi pasangan suami istri dalam keluarga sehingga perlu dikaji lebih lanjut terhadap permasalahan tersebut.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses mendapatkan penghasilan dari *streamer game* pada media sosial *youtube* dan *tiktok*?

2. Bagaimana tinjauan *mashlahah mursalah* terhadap pemenuhan nafkah keluarga dari penghasilan *streamer game* di media sosial *youtube* dan *tiktok*?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses mendapatkan penghasilan dari *streamer game* pada media sosial *youtube* dan *tiktok*.
2. Untuk menganalisis tinjauan *mashlahah mursalah* terhadap pemenuhan nafkah keluarga dari penghasilan *streamer game* di media sosial *youtube* dan *tiktok*.

F. Kegunaan Penelitian

1. Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini yaitu sebagai landasan teoritis yang mengkaji isu kontemporer terkait pemenuhan nafkah keluarga dari penghasilan *streamer game* di media sosial *youtube* dan *tiktok*. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu memberikan sumbangsih dan dapat memperkaya pengetahuan ilmiah dalam *mashlahah mursalah*.
2. Penelitian tesis ini untuk pengguna atau *streamer game* diharapkan dapat dijadikan acuan untuk menggunakan *game online* sesuai dengan ketentuan-ketentuan yang berdasarkan syariat islam terutama dalam *mashlahah mursalah*.

G. Sistematika Pembahasan

Adanya sistematika pembahasan bertujuan agar penelitian ini terarah dengan membahas topik pada setiap bab-bab nya dan bisa tersusun dengan jelas

gambaran penelitian. Gambaran penelitian tersebut terdapat subbab yang menjelaskan berbagai macam pembahasan yang berkaitan dengan judul yang akan dibahas. Berikut pemetaan yang menjadi hal-hal yang akan dibahas dalam penelitian ini yaitu:

BAB I Dalam bab ini membahas mengenai permasalahan yang penulis angkat dan mengelompokkan identifikasi masalah dengan merumuskan permasalahannya. Sebuah kajian pada bab ini mengangkat batasan permasalahan apa saja yang berkaitan dengan masalah *streamer game* MLBB mendapatkan uang digital dari saweran ketika *live streaming* dan akan memunculkan kesenjangan teori dan fakta dengan apa yang terjadi di dalam analisis nantinya.

BAB II Bab ini membahas kerangka atau landasan teoritis dengan menyajikan teori dengan pemenuhan hak dan kewajiban nafkah keluarga yang sebagai *gamers* atau *streamer* mendapatkan saweran uang pada *live streaming* di media sosial *youtube* dan *tiktok* dengan disertai analisis *mashlahah mursalah*. Selain itu, penulis juga menyajikan teori-teori yang menjadi langkah-langkah pelaksanaan *gamers* atau *streamer* yang sesuai Al-Quran, Hadits dan teori *mashlahah mursalah*.

BAB III Bab ini disjadikan metode penelitian mulai dari jenis dan pendekatan penelitian, waktu penelitian, informasi sampling,

sumber penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV Bab ini membahas hasil temuan penelitian baik itu penelitian umum dan khusus yang disajikan berdasarkan dari rumusan masalah di rangkum di bab I dengan penyajian permasalahan di lapangan (media sosial *youtube dan tiktok*) serta analisis dari observasi, menganalisis dan dokumen yang telah didapatkan dari hasil penelusuran serta analisis yang ditinjau dari *mashlahah mursalah*.

BAB V Bab ini membahas bagian penutup dengan menyajikan kesimpulan berkaitan dengan pertanyaan rumusan masalah yang dirangkum dari bab I serta saran dan masukan dari pihak-pihak yang terkait.

