

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Proses mendapatkan penghasilan *streamer game* MLBB dari *youtube* melalui 2 cara yaitu sistem monetisasi dari mengupload video, jumlah penonton, berlangganan akun *youtube* mereka dan saweran penonton yang diberikan oleh masyarakat umum dan akun judi online. Sedangkan *tiktok Streamer game* MLBB memperoleh penghasilan dipengaruhi oleh jumlah penonton, pemberian *gift* (dalam bentuk koin) dari para penonton. Hal ini menyebabkan pendapatan tidak stabil seperti pekerjaan pada umumnya dan para *streamer game* MLBB harus melakukan *live streaming* lebih dari satu aplikasi seperti *youtube* dan *tiktok* yang dilakukan secara bersamaan.
2. Dalam perspektif *mashlahah mursalah*, penghasilan yang diperoleh dari sistem monetisasi aplikasi *youtube* dan *tiktok* mulai dari jumlah mengupload video berdurasi panjang maupun pendek, jumlah penonton, jumlah orang yang berlangganan di akun *youtube* dan *tiktok streamer game* MLBB termasuk penghasilan halal tetapi pada platform *sociabuzz* yang ditampilkan pada aplikasi *youtube* dan *tiktok* terdapat saweran uang dari akun judi online yang mempengaruhi halal atau haramnya penghasilan tersebut. Harta tersebut harus dipisahkan antara halal dan haram agar tidak tercampur dan menjadi haram secara menyeluruh. Penghasilan tersebut untuk nafkah kepada keluarga kemudian yang haram diberikan untuk fasilitas umum.

B. Implikasi

Secara teoritis penelitian ini memperkuat pemahaman mengenai *mashlahah mursalah* bersifat dinamis dan responsif dalam perubahan sosial termasuk adanya pekerjaan yang memanfaatkan teknologi digital. Konsep nafkah dalam islam tidak hanya bergantung pada pekerjaan tradisional tetapi substansi mengenai tanggung jawab ekonomi dan sumber penghasilan yang halal. Penelitian ini berkontribusi dalam pengembangan kajian hukum keluarga dalam dunia kontemporer terkhusus pekerjaan di era digital.

Secara metodologis, penelitian menjelaskan bahwa data observasi dalam aktivitas media sosial youtube dan tiktok menjadi sumber yang relevan dalam penelitian hukum islam kontemporer, terutama objek penelitian dalam ruang lingkup digital yang terbuka secara publik. Analisis konten, pola monetisasi, serta saweran uang digital memberikan gambaran factual mengenai pemenuhan nafkah dari *streamer game*.

Secara praktis, penelitian ini memberikan edukasi kepada masyarakat terkhusus umat muslim dalam pekerjaan digital termasuk *streamer game* menjadi penghasilan yang sah dan memiliki legitimasi dalam pemenuhan nafkah keluarga yang sesuai dengan prinsip syariah. Dalam hal ini, adanya nilai penting dalam pengelolaan keuangan keluarga yang baik karena penghasilan berasal dari sektor yang tidak stabil.

C. Saran

Bagi para streamer game MLBB yang beragama muslim disarankan untuk menjaga konten sebagai sumber pendapatan tetap sesuai dengan syariat islam. Konsisten dalam bekerja, menjaga etika dalam dunia digital dan mampu mengelola pendapatan secara bijaksana menjadi nilai penting dalam meningkatkan penghasilan digital yang cenderung naik dan turun. Selain itu, pemenuhan nafkah keluarga hendaknya menjadi prioritas utama dalam menjalankan pekerjaan tersebut.

Bagi keluarga, diperlukan adanya perencanaan mengenai keuangan dalam rumah tangga yang matang dengan komunikasi terbuka mengenai pengelolaan pendapatan terutama apabila penghasilan berasal dari sektor digital. Perencanaan ekonomi akan membantu stabilitas pemenuhan keluarga dalam jangka panjang.

Bagi lembaga pendidikan, tokoh agama dan institusi agama, penelitian ini diharapkan menjadi bahan rujukan dalam memberikan edukasi kepada masyarakat berkaitan pentingnya menjalankan pekerjaan secara digital, etis, halal, bertanggung jawab dan menjalankan kewajiban nafkah keluarga dalam kehidupan rumah tangga.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Hamid Kisyik, *Bimbingan Islam untuk Mencapai Keluarga Sakinah* (Bandung: PT Mizan Pustaka, 2005).
- Adinda Vira Eka Reynata, “Penerapan Youtube Sebagai Media Baru Dalam Komunikasi Massa”, *Komunikologi : Jurnal Ilmiah Ilmu Komunikasi*. Vol 19, No. 2, September 2022.
- Agus Hermawan, *Hiburan Dunia Maya*, (Bandung: Pustaka setia, 2009).
- Ahmad Rizal Afandi, “Pengaruh *Game Online* Terhadap Produktivitas Otak: Antara Hiburan atau Bahaya” *Maliki Interdisciplinary Journal (MIJ)* Volume 2, Issue 8 Tahun 2024.
- Akunansar “Hukum Judi Online dalam Islam”, diakses pada tanggal 12 April 2026 di [Hukum Judi Online dalam Islam | PDF](#)
- Ali Bin Sa'id Al-Ghamidi, *Fiqh Wanita*, (Solo: Aqwam, 2016).
- Amany Lubis, *Ketahanan Keluarga Dalam Perspektif Islam (Pandangan Komisi Pemberdayaan Perempuan, Remaja, dan Keluarga Majelis Ulama Indonesia)*, (Jakarta: Pustaka Cendikia, 2018).
- Amir Syarifuddin, *Hukum Perkawinan Islam di Indonesia* (Jakarta: Prenadamedia Group, 2014).
- Apriadi Tamburaka, *Literasi media: cerdas bermedia khalayak media massa*, Cetakan ke-1 (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2013).
- Asdani Kindarto. *Belajar Sendiri You Tube*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008.
- AttaHalilintar, “Rumah Belasan Miliar RRQ R7, Hasil Dari Mobile Legend! Ada Koleksi Piala MPL!!”, diakses tanggal 12 April 2026 di [Rumah Belasan Miliar RRQ R7, HASIL DARI MOBILE LEGEND! ADA KOLEKSI PIALA MPL!! - YouTube](#)
- August dan Paramita, “Komunikasi Pemasaran Digital Streamer dalam Industri *Game Online* Indonesia”, *Kiwari*, Vol 1, No 2, Juni 2022.
- Beni Ahmad Saebani, *Fiqh Munakahat*, (Jakarta: Pustaka Setia, 2009).

- Bushiri, “*Mengenal Kaidah Fiqih Al-Ashlu fil Asyya Al-Ibahah*”, artikel diakses pada tanggal 5 Januari 2026 dari [Mengenal Kaidah Fiqih Al-Ashlu fil Asyya Al-Ibahah | NU Online](#)
- Choirul Fajri, “Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia,”. *Jurnal komunikasi*, Vol 1, No. 5 (Juli 2012).
- Erna Agnesa, “Syarat dan Cara Monetisasi Tiktok Terbaru 2026, Panduan Lengkap Untuk Pemula” diakses tanggal 12 April 2026 di <https://desakarangbendo.id/berita-ekonomi-bisnis/4611523877/syarat-dan-cara-monetisasi-tiktok-terbaru-2026-panduan-lengkap-untuk-pemula/>
- Fahmi Rahman Iskandar, Syarif Hidayat, And Nana Ganda, ‘Dampak Permainan Mobile Legend Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar’, *Edubasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 1.2 (2019).
- Fahrul Alam, *Pengertian Game online dan Sejarahnya* (Bandung: Pustaka Setia, 2010).
- Faqihuddin Abdul Kodir, *Qira'ah Mubadalah (Tafsir Progresif Untuk Keadilan Gender Dalam Islam)*, (Yogyakarta: IRCiSoD, 2019).
- Fatty Faiqah, Muhammad Nadjib, dan Andi Subhan Amir, “Youtube Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas Makassarvidgram,” *KAREBA: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol 5 No 2, 2016.
- Fauzia, Dkk, *Prinsip Dasar Ekonomi Islam Perspektif Maqashid Syariah*, (Jakarta: Kencana, 2014).
- Firdaus, *Ushul Fiqh: Metode Mengkaji Dan Memahami Hukum Islam Secara Komprehensif* (Depok: Rajawali Pers, 2017).
- Fransiska Timoria Samosir, Dkk. “Efektivitas Youtube sebagai Media Pembelajaran Mahasiswa (studi di Fakultas FISIP Universitas Bengkulu)”, *Record and Library Journal*, Vol. 4 No. 2. 2018.
- Hendri Hermawan Adinugraha dan Mashud, “Al-Maslahah Al-Mursalah Dalam Penentuan Hukum Islam”, *Jurnal Ilmu Ekonomi Islam*, <https://jurnal.stie-aas.ac.id> , diakses tanggal 20 September 2021.
- I Ketut Sidharta Yogatama, Agi Putra Kharisma, And Lutfi Fanani, “Analisis Faktor-Faktor Yang Memengaruhi Minat Pemain Dalam Permainan Moba (Studi Kasus : Mobile Legends : Bang Bang !)”, *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol 3, No .3 (2019).

- 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](#)
- Jefferly Helianthusonfri, *YouTube Marketing*, (Jakarta : PT. Gramedia. 2014).
- Krista Surbakti, “Pengaruh Game Online Terhadap Remaja Oleh”, *Jurnal Curere* |, Vol. 01. No. 01 (2017).
- 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](#)
- Lestari, “Pengaruh Live Streaming, Brand Awareness, Desain Web dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Pada E-Commerce Shopee Di Jakarta Pusat “. 2021.
- Luthfi Endi Zuniananta, “Penggunaan Media Sosial Sebagai Media Komunikasi Informasi di Perpustakaan”, *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, Vol 10. No. 4, Oktober 2021.
- Mangole, K. D. B., “Pemanfaatan Youtube dalam Meningkatkan Pengetahuan Masyarakat di Desa Paslaten Kecamatan Remboken Minahasa”, *ACTA DIURNA KOMUNIKASI*, Vol. 6 No. 4 Tahun 2017.
- Mardani, *Hukum Perkawinan Islam Di Dunia Modern* (Yogyakarta: Graha Ilmu. 2011).
- Mostofa Hasan, *Pengantar Hukum Keluarga*, (Bandung: CV Pustaka Setia, 2011).
- Muhammad Abdu Tuasikal, “21 Faedah Tentang Hadiah”, diakses pada 12 April 2026 di [21 Faedah Tentang Hadiah - Rumaysho.Com](#)
- Muhammad Abdu Tuasikal, “Hadits Arbain #10: Halal Berpengaruh pada Doa Kita” diakses pada 12 April 2026 di [Hadits Arbain #10: Halal Berpengaruh pada Doa Kita - Rumaysho.Com](#)
- Muhammad Abu Zahrah, *Ushul al-Fiqh*, terjemahan. Saefullah Ma'shum, et al., *Ushul Fiqih*, Jakarta: Pustaka Firdaus, Cet. 9, 2005.
- Muhammad Adi Firman Ghani dkk, “Interaksi Parasosial Streamer DEANKT dan Penggemar Melalui Platform Youtube”, *UMS Library*, 2024.

- Muhammad Fuad, *Fiqh Wanita Lengkap* (Jombang: Lintas Media, 2007).
- Neng Dewi Kurnia, Riche Cynthia Johan, And Gema Rullyana, “Hubungan Pemanfaatan Media Sosial Instagram Dengan Kemampuan Literasi Media Di Upt Perpustakaan Itenas,” *Edulib*, Vol 8, No. 1 (2018).
- Nilhakim, “Standar Minimal Nafkah Wajib Kepada Istri Berdasarkan *Maqashid Al-Syari’ah*”, *Jurnal: Kajian Keluarga, Gender dan Anak*, Volume 6 Nomor 2, Juli – Desember 2023.
- Nilhakim, “Standar Minimal Nafkah Wajib Kepada Istri Berdasarkan *Maqashid Al-Syari’ah*”, *Jurnal: Kajian Keluarga, Gender dan Anak*, Volume 6 Nomor 2, Juli – Desember 2023.
- Nurlaela, “Dampak Game Online Terhadap Moral Anak Di Desa Malili Kecamatan Malili Kabupaten Luwu Timur”, *Jurnal Tomalebbi*, Vol 4, No1. (2017).
- 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](#)
- R7Tatsumaki, “Data Pendapatan pada Akun YouTube R7Tatsumaki”, diakses tanggal 12 April 2026 https://socialblade.com/youtube/channel/UCTg0Ue7PAI8ep3_ITQMqQcA
- R7Tatsumaki, “MABAR VIP BERHADIAH SKIN” YouTube Video, 3:46:57, 21 Februari 2026 <https://www.youtube.com/@R7Tatsumaki>
- R7Tatsumaki, “MABAR VIP BERHADIAH SKIN” YouTube Video, 3:46:57, 21 Februari 2026 <https://www.youtube.com/@R7Tatsumaki>
- Romli SA, *Pengantar Ilmu Usul Fiqih Metodologi Penetapan Hukum Islam*, (Depok: Kencana, 2017)
- Rudy. Alfiyansah, Asep Nidzar. Faijurahman, and Hasbi Taobah. Ramdani, “*Live Streaming Di Laboratorium Keperawatan Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Keterampilan Mahasiswa- Google Books*” 2021.
- Satria Effendi, *Problematika Hukum Keluarga Islam Kontemporer* (Analisis Yurisprudensi dengan pendekatan Ushuliyah (Jakarta: Kencana, 2004).
- Sayyid Ahmad Al-Musayyar, *Fiqh Cinta Kasih Rahasia Kebahagiaan Rumah Tangga*, (Kairo Mesir: Erlangga, 2008).

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

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-Syakhsiyyah Journal of Law and Family Student*, Vol.3 No.1 (2021)

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

Soffya Ranti, “Arti dan Harga Gift di Tiktok serta Cara Menggunakannya” diakses tanggal 12 April 2026, dari <https://tekno.kompas.com/read/2024/05/30/15350037/arti-dan-harga-gift-di-tiktok-seerta-cara-menggunakannya>

Tarmizi M Jakar dan Fakhurrazi, Kewajiban Nafkah Ushul Dan Furu’ Menurut Mazhab Syafi’i, *Jurnal Hukum Keluarga*, Vol. 1 No. 2, 2017.

Tihami, Sohari Sahrani, *Fikih Munakahat*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2014).

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>.

Tongkotow Liedfray, dkk. “Peran Media Sosial Dalam Mempererat Interaksi Antar Keluarga Di Desa Esandom Kecamatan Tombatu Timur Kabupaten Minahasa Tenggara”, *Jurnal Ilmiah Society*, Vol. 2 No. 1 Tahun 2022.

Totok Jumanoro, *Kamus Ilmu Usul Fikih*, (Jakarta: Sinar Grafika Offset, 2005).

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!](#)

Wahbah Az-Zuhaili, *Fiqh Islam Wa Adillatuhu*, jilid 10, (Jakarta: Gema Insan 2007).

Zulmiyetri, Dkk. *Penulisan Karya Ilmiah*, (Jakarta: Kencana, 2019).