

**TINJAUAN NORMATIF DAN YURIDIS TERHADAP PENGHASILAN  
STREAMER GAME SEBAGAI OBYEK ZAKAT MAL**



**SKRIPSI**

**DISUSUN DAN DIAJUKAN KEPADA FAKULTAS SYARI'AH DAN  
HUKUM UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA UNTUK MEMENUHI SEBAGIAN SYARAT  
MEMPEROLEH GELAR SARJANA STRATA SATU DALAM ILMU  
HUKUM ISLAM/ILMU HUKUM**

**OLEH:**

**NOR HIDAYATUL ULFA**

**21103080002**

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA  
PRODI HUKUM EKONOMI SYARIAH

FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
YOGYAKARTA

**2025**



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA  
FAKULTAS SYAR'IAH DAN HUKUM  
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 512840 Fax. (0274) 545614 Yogyakarta 55281

### PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-271/Un.02/DS/PP.00.9/03/2025

Tugas Akhir dengan judul : **TINJAUAN NORMATIF DAN YURIDIS TERHADAP PENGHASILAN STREAMER GAME SEGABAI OBYEK ZAKAT MAL**

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NOR HIDAYATUL ULFA  
Nomor Induk Mahasiswa : 21103080002  
Telah diujikan pada : Selasa, 18 Februari 2025  
Nilai ujian Tugas Akhir : A-

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Syari'ah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

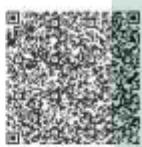
#### TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Zusiana Elly Triantini, S.H.I., M.S.I.  
SIGNED

Valid ID: 67c7105c328000



Pengaji I

Dr. Gusnam Haris, S.Ag., M.Ag.  
SIGNED

Valid ID: 67c7083218ff



Pengaji II

H. Afif Muhammad, S.Ag., M.A.  
SIGNED

Valid ID: 67c3d0452e4fe

Yogyakarta, 18 Februari 2025

UIN Sunan Kalijaga  
Dekan Fakultas Syari'ah dan Hukum

Prof. Dr. Ali Sodiqin, M.Ag.  
SIGNED



Valid ID: 67c7421750de0

## ABSTRAK

Perkembangan *streamer game* secara ekonomi menunjukkan kontribusi yang signifikan terhadap industri kreatif dan digital, di mana penghasilan *streamer game* berasal dari berbagai sumber seperti donasi, sponsor, iklan, dan langganan penonton. Namun, fenomena ini menimbulkan kebingungan mengenai status zakat atas penghasilan *streamer game* tersebut, terutama dalam perspektif hukum Islam dan Undang-Undang Zakat No. 23 Tahun 2011. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis secara normatif dan yuridis mengenai status penghasilan *streamer game* sebagai objek zakat maal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian lapangan. Penelitian ini bersifat deskriptif analitik, yaitu suatu metode yang mendeskripsikan dengan memberikan gambaran suatu peristiwa, kemudian dianalisis sesuai data-data yang sebenarnya menggunakan teori zakat, *streamer game*, dan undang – undang zakat.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penghasilan *streamer game* dapat dikategorikan sebagai objek *zakat al-mal al-mustafad* apabila telah mencapai *nisab* dan *haul*. Namun, terdapat tantangan dalam penerapannya, seperti belum adanya regulasi khusus yang mengatur profesi digital sebagai subjek wajib zakat.

**Kata kunci:** normatif dan yuridis, *streamer game*, zakat mal.

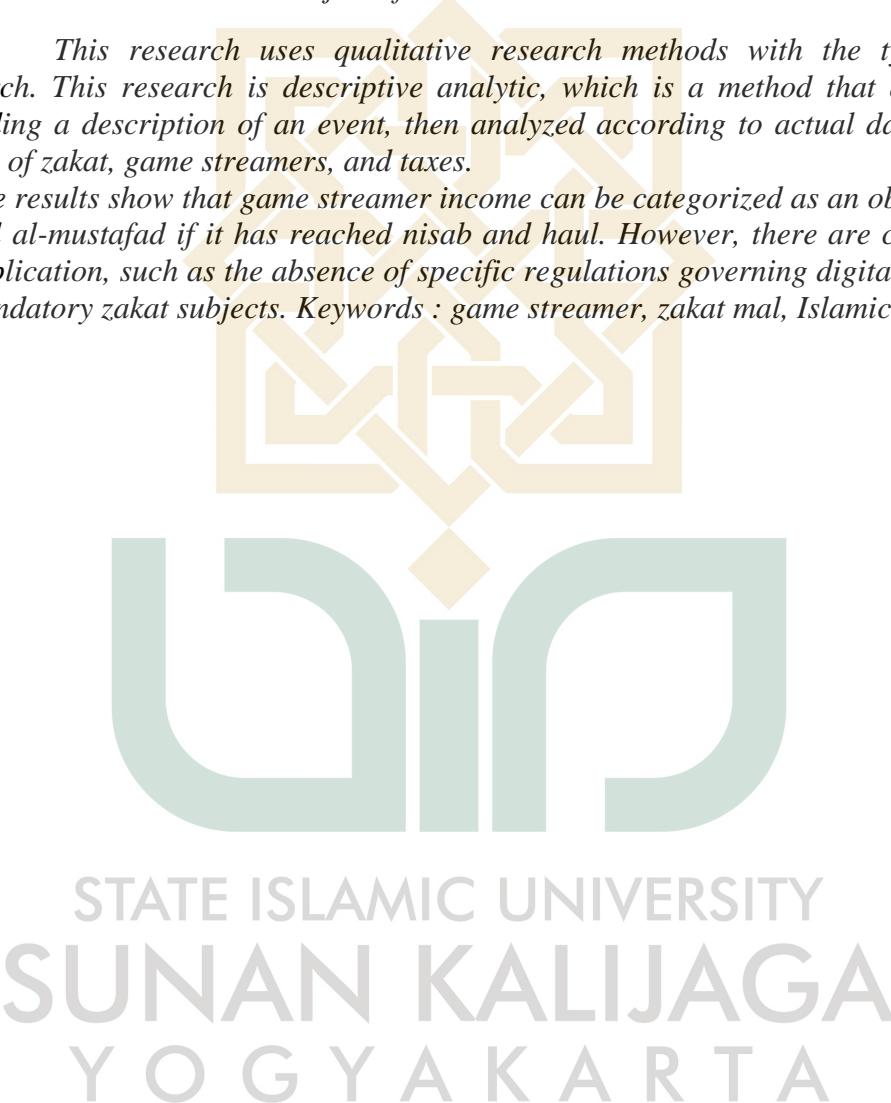


## **ABSTRACT**

*The development of game streamers economically shows a significant contribution to the creative and digital industries, where game streamers income comes from various sources such as donations, sponsorships, advertisements, and audience subscriptions. However, this phenomenon raises confusion regarding the status of zakat on the game streamer's income, especially in the perspective of Islamic law and Zakat Law No. 23 of 2011. This study aims to analyze normatively and juridically the status of game streamer income as an object of maal zakat.*

*This research uses qualitative research methods with the type of field research. This research is descriptive analytic, which is a method that describes by providing a description of an event, then analyzed according to actual data using the theory of zakat, game streamers, and taxes.*

*The results show that game streamer income can be categorized as an object of zakat al-mal al-mustafad if it has reached nisab and haul. However, there are challenges in its application, such as the absence of specific regulations governing digital professions as mandatory zakat subjects. Keywords : game streamer, zakat mal, Islamic law.*



## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nor Hidayatul Ulfa  
NIM : 21103080002  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Fakultas : Syariah dan Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya, bahwa skripsi saya yang berjudul: "TINJAUAN NORMATIF DAN YURIDIS TERHADAP PENGHASILAN STREAMER GAME SEBAGAI OBYEK ZAKAT MAL" adalah hasil karya pribadi dan sepanjang pengetahuan penyusun tidak berisi materi yang dipublikasikan atau ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang penyusun ambil sebagai acuan.

Apabila terbukti pernyataan ini tidak benar, maka sepenuhnya menjadi tanggungjawab penyusun.

Yogyakarta, 13 Februari 2025

Yana menyatakan,



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI**

Kepada:

Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum

UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Di Yogyakarta

*Assalamualaikum wr.wb.*

Setelah membaca, meneliti, memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan seperlunya, maka saya selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Nor Hidayatul Ulfa

NIM : 21103080002

Judul Skripsi :TINJAUAN NORMATIF DAN YURIDIS TERHADAP PENGHASILAN STREAMER GAME SEBAGAI OBYEK ZAKAT MAL.

Sudah dapat diajukan kepada Fakultas Syariah dan Hukum Jurusan/Program Studi Hukum Ekonomi Syariah UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam bidang hukum.

Dengan ini saya mengharap agar skripsi tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta , 24 Januari 2025 M

Pembimbing,

  
Dr. Zusiana Elly Triantini, S.H.I., M.Si.  
NIP 198203142009122003

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **MOTO**

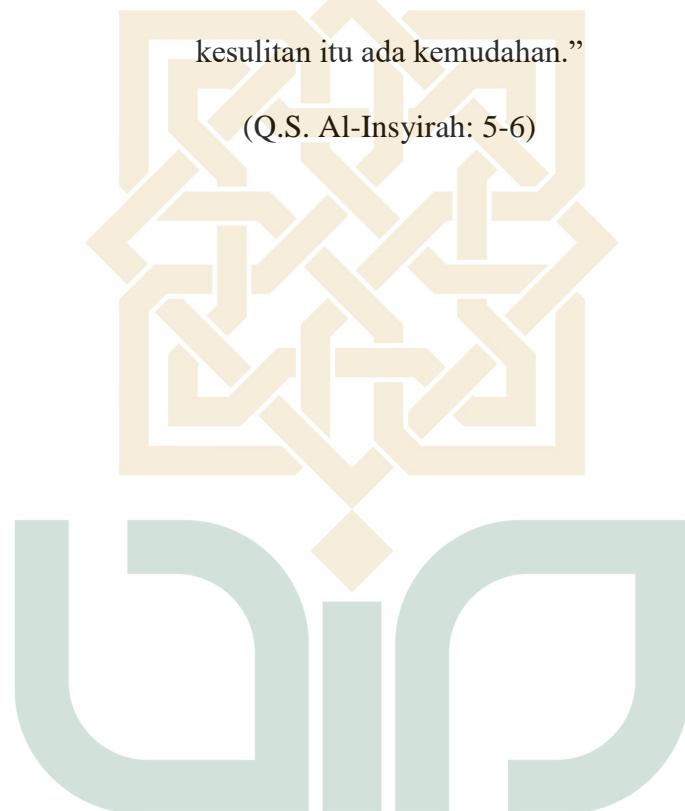
Alon-alon waton kelakon

“Mengerjakan sesuatu yang dengan dasar yang jelas demi mencapai tujuan yang terbaik” (peribahasa Jawa)

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesunnguhnya

kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 5-6)



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **HALAMAN PERSEMPAHAN**

Dengan mengucap rasa syukur

*Alhamdulillahirobbil 'alamin*

Syukur tiada henti dari sebuah anugerah yang luar biasa mengetahui bahwa saya dapat berjalan sejauh ini untuk menyelesaikan tugas akhir saya. Suka dan duka menemani saya dalam penyusunan penelitian tugas akhir saya ini. Dengan ini saya

persesembahkan karya ini untuk:

Kedua orang tua saya tercinta yang selalu berjuang baik material maupun melalui doa dan ridlonya untuk membesarkan dan memberikan pendidikan yang layak hingga saat ini.

Kepada Keluarga Besar saya yang selalu memberikan dukungan dan doa kepadaku tulus, tanpa aku minta dan Ikhlas membimbing dengan kasih sayang sampai saat ini.

Almamaterku Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## **PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN**

Transliterasi adalah pengalihan tulisan dari satu bahasa ke dalam tulisan bahasa lain. Dalam skripsi ini transliterasi yang dimaksud adalah pengalihan tulisan Bahasa Arab ke Bahasa Latin. Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam skripsi ini menggunakan transliterasi berdasarkan Surat Keputusan Bersama Menteri Agama Republik Indonesia dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 158 Tahun 1987 dan Nomor: 0543 b/U/1987. Secara garis besar uraiannya adalah sebagai berikut:

### **A. Konsonan Tunggal**

Huruf Arab	Nama	Huruf latin	Nama
'	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Ba‘	B	Be
ت	Ta‘	T	Te
ث	Ša‘	Ś	es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ha‘	H	ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha‘	Kh	ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	ze (dengan titik di atas)
ر	Ra‘	R	Er
ز	Zai	Z	Zet

س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	es dan ye
ص	Şad	Ş	es (dengan titik di bawah)
ض	Dad	D	de (dengan titik di bawah)
ط	Ta‘	T	te (dengan titik di bawah)
ظ	Za‘	Z	zet (dengan titik di bawah)
ع	_=Ain	=	koma terbalik di atas
خ	Gain	G	Ge
ف	Fa‘	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi
ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	_el
م	Mim	M	_em
ن	Nun	N	_en
و	Waw	W	W
ه	Ha‘	H	Ha
ء	Hamzah	=	Apostrof
ي	Ya‘	Y	Ye

## B. Konsonan Rangkap karena Syaddah

مُتَعَدِّدَةٌ	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عَنْدَهُ	Ditulis	<i>'iddah</i>

## C. Ta' Marbūtah di Akhir Kata

1. Bila dimatikan ditulis h

حِكْمَةٌ	Ditulis	<i>hikmah</i>
عِلْمٌ	Ditulis	<i>'illah</i>

(ketentuan ini tidak diperlukan bagi kata-kata Arab yang sudah terserap dalam bahasa Indonesia, seperti salat, zakat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya).

2. Bila diikuti dengan kata sandang al serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan h.

كَرَأْتَ الْأَوْنِيَاءَ	Ditulis	<i>Karāmah al-Auliyā'</i>
-------------------------	---------	---------------------------

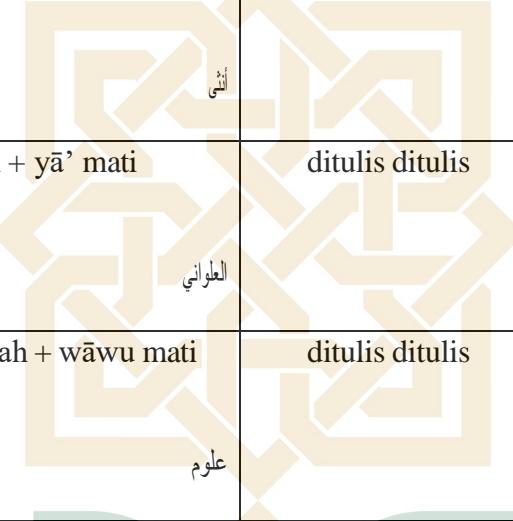
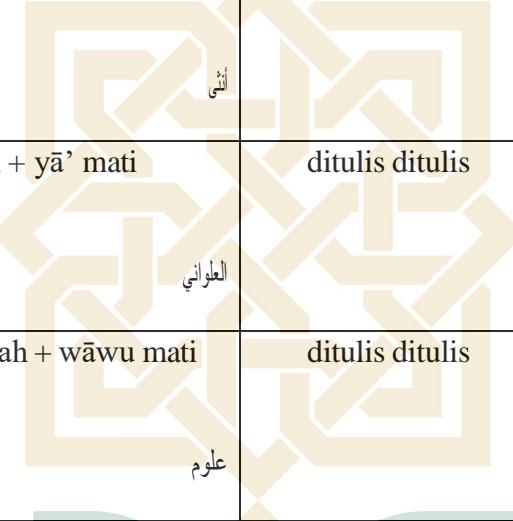
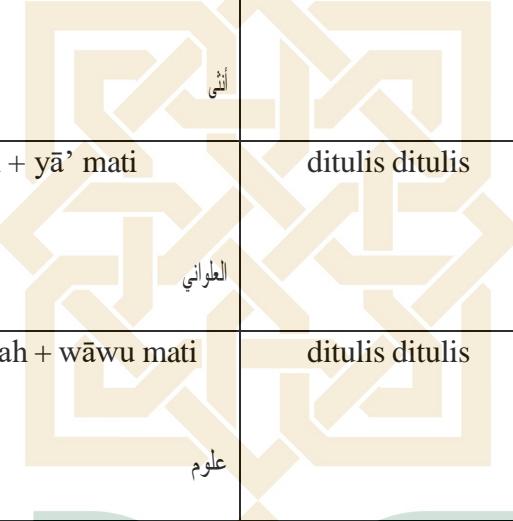
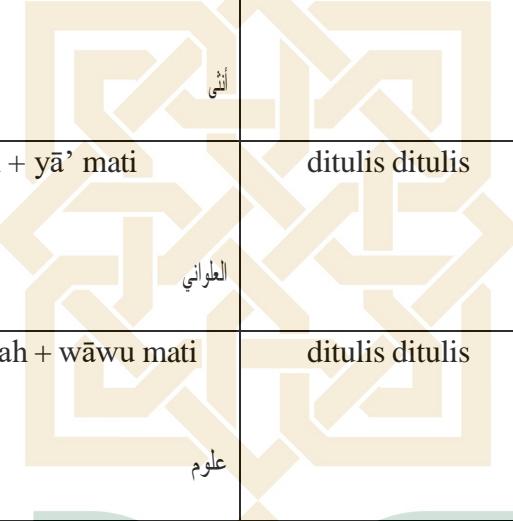
3. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat *fathah kasrah* dan *dammah* ditulis t atau h.

زَكَةُ الْفِطْرِ	Ditulis	<i>Zakāh al-Fitrī</i>
------------------	---------	-----------------------

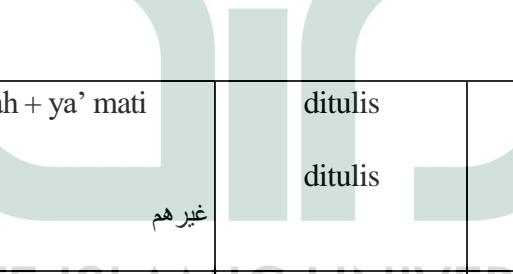
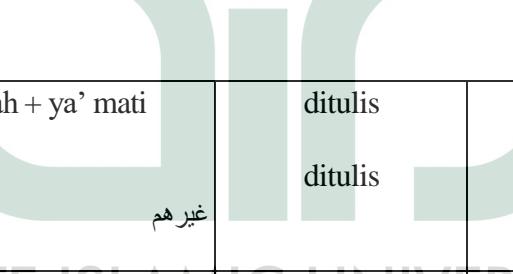
## D. Vokal Pendek

1.	-	Fatḥah	Ditulis	A
2.	-;	Kasrah	Ditulis	I
3.	-	Dammah	Ditulis	U

## E. Vokal Panjang

1.	Fathah + alif  إِسْتِحْسَانٌ	ditulis ditulis	Ā <i>Istihsān</i>
2.	Fathah + ya' mati  أُنْسَى	ditulis ditulis	Ā <i>Unṣā</i>
3.	Kasrah + yā' mati  الْعَوَانِي	ditulis ditulis	Ī <i>al-'Ālwānī</i>
4.	Dammah + wāwu mati  عُلُومٌ	ditulis ditulis	Û <i>'Ulūm</i>

## F. Vokal Rangkap

1.	Fathah + ya' mati  غَيْرُهُمْ	ditulis ditulis	Ai <i>Gairihim</i>
2.	Fathah + wawu mati  قُولٌ	ditulis ditulis	Au <i>Qaul</i>

## G. Vokal Pendek yang ber Berurutan dalam Satu Kata Dipisahkan dengan Apostrof

الْأَنْ	Ditulis	<i>a'antum</i>
أَعْدَاتْ	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لَنْ شَكَرْتُمْ	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

## H. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti huruf *Qamariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>Al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

- b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf

***Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf**

***I (el)nya.***

الرسالة	Ditulis	<i>ar-Risālah</i>
---------	---------	-------------------

النساء	Ditulis	<i>an-Nisā'</i>
--------	---------	-----------------

## I. Penulisan Kata-Kata dalam Rangkaian Kalimat Ditulis

menurut bunyi atau pengucapannya.

أهل الرأي	Ditulis	<i>Ahl ar-Ra'yī</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>Ahl as-Sunnah</i>

## J. Pengecualian

Sistem transliterasi ini tidak berlaku pada:

- a. Kosa kata Arab yang lazim dalam bahasa Indonesia dan terdapat dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia, misalnya hadis, lafaz, shalat, zakat dan sebagainya.

- b. Judul buku yang menggunakan kata Arab, namun sudah di- Latin-kan oleh penerbit, seperti judul buku Al-Hijab, Fiqh Mawaris, Fiqh Jinayah dan sebagainya.
- c. Nama pengarang yang menggunakan nama Arab, tetapi berasal dari negara yang menggunakan huruf Latin, misalnya M. Quraish Shihab, Ahmad Syukri Soleh dan sebagainya.
- d. Nama penerbit di Indonesia yang menggunakan kata Arab, misalnya Mizan, Hidayah, Taufiq, Al-Ma'arif dan sebagainya.



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

السَّلَامُ عَلَيْكُمْ وَرَحْمَةُ اللَّهِ وَبَرَكَاتُهُ

الحمد لله رب العالمين و الصلاة و السلام على اشرف الانبياء و المرسلين و علي آل

واصحابه ومن تبعهم باحسان الى يوم الدين

Segala puji bagi Allah Swt. atas segala limpahan rahmat serta hidayahNya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik. Tak lupa shalawat serta salam selalu tercurahkan kepada junjungan Nabi Muhammad saw. yang telah menunjukkan kita kepada jalan yang terang dan mengurangi kerumitan hidup menjadi jalan yang amat indah berupa ajaran agama Islam.

Penyusun menyadari bahwa dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tinjauan Normatif dan Yuridis Terhadap Penghasilan Streamer Game sebagai Obyek Zakat Mal” ini tentunya tidak terlepas dari do'a, dukungan, bimbingan dan masukan dari berbagai pihak. Untuk itu dalam kesempatan ini, penulis mengucapkan banyak terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Noorhaidi, S.Ag., M.A., M.Phil., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.
2. Bapak Prof. Dr. Ali Sodiqin, M.Ag. selaku Dekan Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.
3. Bapak A Hashfi luthfi, M.H. selaku Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, beserta jajarannya.

4. Ibu Dr. Zusiana Elly Triantini, S.H.I., M.SI. Selaku Dosen Pembimbing Skripsi (DPS) yang telah meluangkan waktunya di tengah kesibukannya untuk memberikan arahan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dan tersusun dengan baik.
5. Bapak Dr. H. Hamim Ilyas, M.Ag. Selaku Dosen Pembimbing Akademik (DPA) yang telah memberikan saran dari awal hingga akhir semester studi perkuliahan.
6. Semua pengurus Tata Usaha Fakultas Syariah dan Hukum, yang telah membantu dari awal hingga akhir semester perkuliahan dalam hal surat menyurat.
7. Semua dosen pengajar Fakultas Syariah dan Hukum yang rela berbagi ilmu serta membantu proses penulisan skripsi.
8. Cinta pertama dan sosok yang sangat menginspirasi penulis yaitu Bapak Siswanto tercinta. Terima kasih atas setiap tetes keringat yang telah tercurahkan dalam setiap langkah ketika mengembangkan tanggung jawab sebagai seorang kepala keluarga untuk mencari nafkah, yang tiada hentinya memberikan motivasi, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dari segi finansial sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi hingga akhir untuk mendapat gelar Sarjana Hukum. Terima kasih bapak, gadis kecilmu sudah tumbuh besar dan siap melanjutkan mimpi yang lebih tinggi lagi.
9. Pintu surgaku dan sosok yang penulis jadikan panutan yaitu Ibunda Maftukah tercinta. Terima kasih atas setiap semangat, ridho,

perhatian, kasih sayang dan doa yang selalu terselip disetiap sholatnya demi keberhasilan penulis dalam mengenyam pendidikan sampai menjadi sarjana. Terima kasih, Ibu, atas berkat dan ridhomu. Si bungsu perempuan yang selama ini kau lindungi dan kau anggap masih seperti anak kecil, kini akhirnya dapat menyelesaikan perjalanan ini dan meraih gelar Sarjana Hukum. Semua ini tak lepas dari doamu yang selalu mengiringi setiap langkahku, dari ketulusanmu yang tanpa batas, dan dari ridhamu yang menjadi kunci keberhasilanku. Semoga aku bisa selalu membuatmu bangga, sebagaimana aku selalu bangga menjadi anakmu.

10. Kepada kakakku Ahmad Safrudin S.Hum. Terima kasih atas segala motivasi, dukungan, saran, dan semangat yang tak henti-hentinya kau berikan selama proses penulisan skripsi ini. Lebih dari itu, aku tak akan pernah bisa melupakan pengorbanan terbesarmu yang telah berjuang keras membiayai pendidikanku, memastikan aku bisa menempuh kuliah tanpa harus terbebani kesulitan finansial. Demi melihat adikmu bisa meraih impian. Setiap perjuanganmu adalah bukti kasih sayang yang tak termilai, dan aku mungkin tak akan pernah bisa membalaunya dengan sepadan. Semoga Allah membalas segala kebaikanmu dengan keberkahan, kesehatan, dan kesuksesan yang melimpah.

11. Kepada sahabatku, Renata, Syafa, Shinta, Ulya, Indy, Dini, Rani, Eka, Fauzia, Galuh, Ady, Ababil, dan Fajri, terima kasih atas segala dukungan, semangat, serta kebersamaan yang telah kita jalani. Kalian bukan hanya teman, tetapi juga keluarga yang selalu ada di setiap langkah perjuanganku. Terima kasih atas tawa yang menghibur di saat lelah, bahu yang selalu siap menampung keluh kesah, serta dorongan yang membuatku terus melangkah hingga titik ini. Tanpa kalian, perjalanan ini tak akan terasa seindah ini. Semoga persahabatan kita tetap erat dan penuh keberkahan, serta kesuksesan selalu menyertai kita semua.

12. Semua rekan seangkatan HES 2021 terimakasih sudah setia menemani, memberikan semangat, serta menjadi sepenggal kisah dari perjuangan kita selama menempuh perkuliahan.

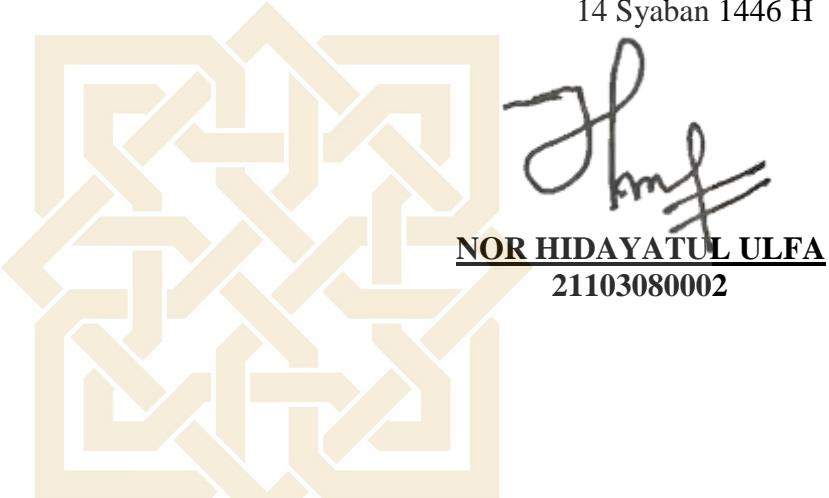
13. Teman-teman KKN 114 khususnya kelompok 95. Sabrina, Ira, Rizka, Nasywa, Annisa, Masitoh, Bintang, Sulaiman dan Mufid yang telah memberikan dukungan dan semangat.

14. Seluruh pihak yang belum disebutkan, namun turut memberikan doa, dukungan dan bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung, selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini.

Semoga segala kebaikan yang telah diberikan tercatat menjadi amal ibadah dan Allah balas dengan kebaikan yang berlipat ganda. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan pembaca. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan masih jauh dari

kategori sempurna, maka kritik, masukan dan saran sangat diharapkan demi perbaikan.

Yogyakarta, 13 Februari 2025 M.  
14 Syaban 1446 H



STATE ISLAMIC UNIVERSITY  
**SUNAN KALIJAGA**  
YOGYAKARTA

## DAFTAR ISI

<b>JUDUL .....</b>	i
<b>PENGESAHAN .....</b>	ii
<b>ABSTRAK .....</b>	iii
<b>ABSTRACT .....</b>	iv
<b>SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI .....</b>	v
<b>SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI .....</b>	vi
<b>MOTO .....</b>	vii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	viii
<b>PEDOMAN TRANSLITRASI ARAB-LATIN.....</b>	ix
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	xv
<b>DAFTAR ISI.....</b>	xx
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian .....	7
D. Telaah Pustaka.....	8
E. Kerangka Teoritik .....	14
F. Metode Penelitian.....	22
G. Sistematika Pembahasan .....	26
<b>BAB II LANDASAN TEORI.....</b>	29
A. Teori Zakat.....	29
B. Teori Zakat Mal.....	36
C. Teori Mal Musfatad Dalam Fiqih Muamalah .....	38
D. Undang-undang Zakat .....	40
<b>BAB III KEDUDUKAN PENGHASILAN STREMER GAME SEBAGAI OBJEK ZAKAT MAL.....</b>	45

A. Gambaran Umum Stremer Game sebagai Objek Penelitian .....	45
B. Pola Pendapatan Stremer Game Pada Youtube .....	54
C. Monetisasi Media Sosial di Tiktok .....	57
D. Jumlah Pendapatan Rata-rata .....	60
E. Frekuensi dan Keberlanjutan Pendapatan .....	60
F. Pendapatan Yusuf al-Qardawi dan Wahbah al-Zuhaili tentang Hukum Zakat Profesi .....	61
G. Pendapat Wahbah al-Zuhaili tentang Hukum Zakat Profesi bagi Game Streamer.....	69
<b>BAB IV ANALISA NORMATIF DAN YURIDIS ATAS PENGHASILAN STREMER GAME SEBAGAI OBYEK ZAKAT MAL .....</b>	<b>76</b>
A. Penelitian Tiga Streamer Game .....	76
B. Mekanisme Sumber Penghasilan (Monetisasi) Streamer Game .....	79
C. Hitungan Zakat Mal setiap Streamer.....	84
D. Tinjauan Normatif mengenai Penghasilan Streamer Game sebagai Obyek Zakat Mal.....	86
E. Perbedaan dan Persamaan Pendapat Antara Yusuf Qardhawi dan Wahbah Zuhaili.....	88
F. Analisis Komparatif Pendapat Yusuf al-Qardawi dan Wahbah al-Zuhaili .....	89
G. Analisis Yuridis Mengenai Zakat .....	92
<b>BAB V KESIMPULAN .....</b>	<b>97</b>
A. Kesimpulan .....	97
B. Saran.....	98
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>100</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>I</b>
A. Lampiran 1 .....	I
B. Lampiran 2 .....	IV
C. Lampiran III .....	VI
D. Lampiran IV .....	VIII

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Zakat adalah kewajiban mengeluarkan sejumlah harta dari harta yang telah memenuhi syarat untuk disalurkan kepada orang-orang tertentu yang juga telah memenuhi syarat pada waktu tertentu. Hal ini serupa dengan definisi zakat dalam Undang-Undang Nomor 38 Tahun 1999 tentang Pengelolaan Zakat, bahwa zakat merupakan harta yang wajib disisihkan oleh seorang muslim atau badan yang dimiliki oleh orang muslim sesuai dengan ketentuan agama untuk diberikan kepada yang berhak menerimanya.<sup>1</sup> Zakat merupakan salah satu cara untuk mengatur, mendapatkan serta memanfaatkan harta secara syariat. Sebagai ibadah yang kaitannya dengan harta benda, ada dua dimensi yang terkandung dalam zakat. Pertama, *hablun min Allāh* yaitu hubungannya antara manusia dengan pencipta. Kedua, *hablun min al-nās* yang mengatur hubungan antara manusia dengan manusia.<sup>2</sup>

Seperti yang diketahui bahwa profesi yang ada pada masyarakat saat ini tidak hanya dokter, notaris, konsultan, guru, akuntan ataupun profesi yang umum diketahui. Berkembangnya zaman, pengetahuan dan

---

<sup>1</sup> Shobirin, “Teknik Pengelolaan Zakat Profesi,” *Ziswaf: Jurnal Zakat dan Wakaf*, 2, no. 2 (2015): 230.

<sup>2</sup> Saleh Al-Fauzan, *Fikih Sehari-Hari*, 1st ed. (Jakarta: Gema Insani Press, 2005), 244.

teknologi telah memberikan dampak terhadap kehidupan termasuk perkembangan jenis profesi. Salah satu aktivitas yang kini mulai dimaksimalkan adalah pemanfaatan internet dan media sosial. Beberapa orang mulai memanfaatkan *platform-platform* dari situs internet untuk dijadikan sebagai bisnis dan sumber pendapatan.<sup>3</sup>

Salah satu diantara bentuk pemanfaatan internet dan media sosial adalah munculnya istilah *Game Streamer*. *Game Streamer* adalah orang-orang yang melakukan aktivitas *live streaming* atau siaran langsung ketika bermain game. Aktivitas ini ditujukan kepada para penonton secara online. Membagikan aktivitas dengan siaran langsung seperti ini mulai popular pada pertengahan tahun 2010 di situs-situs seperti *Twitch* kemudian berkembang ke *Youtube*, *Facebook* dan berbagai layanan lainnya.

Berkembangnya dunia digital yang semakin pesat saat ini memungkinkan hobi untuk dijadikan sebuah profesi yang cukup menjanjikan. Profesi seorang *Game Streamer* saat ini tidak bisa anggap remeh lagi. Terlebih lagi semakin banyak *platform live streaming* yang menjadi sebuah wadah media sekaligus menjanjikan sebuah perolehan hasil pendapatan dari aktivitas menyenangkan tersebut.<sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Muhammad Yusuf, “Hukum Zakat Bagi Pelaku Bisnis Dengan Aplikasi Youtube (Youtuber) Tinjauan Hukum Zakat Yusuf Qardhawi”, *thesis*, (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019), 4.

Salah satu *platform live streaming* yang bisa diakses para *gamer* untuk melakukan siaran langsung adalah aplikasi *youtube*. *YouTube Gaming* adalah aplikasi resmi dari *YouTube* yang memungkinkan penggunanya untuk menyiarkan video secara langsung, dan di saat yang sama pengguna lainnya dapat mengakses video tersebut secara *real-time*. Tak hanya itu, aplikasi ini juga menyediakan berbagai video buatan pengguna yang terkait dengan video game. *YouTube Gaming* menawarkan tampilan antar muka yang elegan dan user friendly. Pengguna *YouTube Gaming* dapat menyukai video, menulis komentar, dan menyiarkan video *game streaming* melalui channel yang mereka buat.<sup>5</sup> Penghasilan yang diperoleh oleh *streamer* berasal dari beberapa jenis, seperti iklan, donasi, dan biaya berlangganan anggota.<sup>6</sup>

Melihat betapa potensialnya pendapatan seorang *streamer*, jika dipandang dari sisi kewajibannya sebagai seorang muslim, maka *streamer* yang memiliki penghasilan besar semacam ini wajib menyisihkan sebagian penghasilannya untuk ditunaikan sebagai zakat penghasilan. Menurut BAZNAS, zakat penghasilan adalah termasuk dalam zakat mal yang wajib dikeluarkan atas harta yang asalnya dari pekerjaan yang tidak melanggar syariah. Aktivitas menghasilkan pendapatan melalui game online

<sup>4</sup> M. Jamiur Rahmansyah, “Analisis Hukum Zakat Profesi Bagi Youtubers Perspektif Yusuf AlQaradhwai Dan Wahbah al-Zuhaili” *thesis*, (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2021), 5.

<sup>5</sup> Ulum, Muhammad Bahrul. *Internalisasi konten islami di youtube gamer Ray Restu Fauzi*. *Thesis*, Diss. UIN KH Abdurrahman Wahid Pekalongan, 2024.

<sup>6</sup> Driyono, Ryan Gunther Gregory Aristo. *Tinjauan aspek Pajak Penghasilan Streamer Game Online*. *thesis* Diss. Politeknik Keuangan Negara STAN, 2022.

hakikatnya tidaklah melanggar syariat asalkan di dalam serangkaian aktivitas itu tidak ada hal-hal yang menyangkut pornografi, perjudian, riba, serta aktivitas haram lainnya. Jika sudah begitu, pertanyaan yang muncul berikutnya yakni berapakah zakat yang wajib ditunaikan oleh *game streamer*?

Seseorang dikatakan sudah wajib menunaikan zakat penghasilan apabila ia penghasilannya telah mencapai nishab zakat pendapatan sebesar 85 gram emas per tahun. Hal ini juga dikuatkan dalam SK Ketua BAZNAS Nomor 13 Tahun 2025 Tentang Nilai Nisab Zakat Pendapatan dan Jasa Tahun 2025, nisab zakat pendapatan atau penghasilan pada Februari 2025 ditetapkan sebesar 85 gram emas. Dengan asumsi harga emas saat itu sebesar Rp1.508.701 per gram, maka nilai nisab dalam rupiah adalah:  $85 \text{ gram} \times \text{Rp}1.508.701/\text{gram} = \text{Rp}128.239.585$ . Artinya, seseorang yang memiliki pendapatan tahunan minimal Rp128.239.585 selama satu tahun (haul) diwajibkan membayar zakat sebesar 2,5% dari jumlah tersebut, yaitu Rp3.205.990 per tahun atau sekitar Rp267.166 per bulan.

Dalam praktiknya, zakat penghasilan dapat ditunaikan setiap bulan dengan nilai nishab perbulannya adalah setara dengan nilai seperduabelas dari 85 gram emas (seperti nilai yang tertera di atas) dengan kadar 2,5%. Jadi apabila penghasilan setiap bulan telah melebihi nilai nishab bulanan,

maka wajib dikeluarkan zakatnya sebesar 2,5% dari penghasilannya tersebut<sup>7</sup>.

Ada banyak jenis profesi dengan pembayaran rutin maupun tidak, dengan penghasilan sama dan tidak dalam setiap bulannya. Jika penghasilan dalam 1 bulan tidak mencapai nishab, maka hasil pendapatan selama 1 tahun dikumpulkan atau dihitung, kemudian zakat ditunaikan jika penghasilan bersihnya sudah cukup nishab.

Dalam hal ini, penghasilan *streamer game* termasuk dalam kategori ini. Dalam syariah Islam, setiap penghasilan yang mencapai nisab setelah satu tahun wajib dikenakan zakat mal. Syarat Nisab dan Haul: Nisab zakat mal setara dengan 85 gram emas, dan harta tersebut harus dimiliki selama satu tahun (haul) sebelum zakat dikeluarkan.<sup>8</sup>

Regulasi Zakat di Indonesia. Indonesia, sebagai negara dengan mayoritas penduduk Muslim, memiliki kerangka hukum yang mengatur pengelolaan zakat melalui Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat. Undang-Undang ini memberikan dasar hukum bagi pengumpulan, pengelolaan, dan pendistribusian zakat oleh lembaga zakat resmi seperti Baznas dan Laz. Undang-Undang ini juga mengatur jenis-jenis harta yang dikenakan zakat, termasuk penghasilan yang sah, yang dapat mencakup pendapatan dari *streaming game*.

---

<sup>7</sup> Badan Amil Zakat Nasional, "Kadar Zakat Penghasilan: 2,5%," diakses 20 Februari 2025, <https://baznas.go.id/zakatpenghasilan>.

<sup>8</sup> Samsul Anwar, *Studi Hukum Islam* ..., hlm. 67.

Pengaturan Jenis Harta: Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 Pasal 11 Ayat (2) menyatakan bahwa penghasilan yang sah termasuk dalam kategori harta yang wajib dizakati. Ini mencakup pendapatan dari profesi seperti *streamer game*. Kewajiban dan Kadar Zakat: Pasal 12 menetapkan bahwa nisab zakat ditentukan berdasarkan ketentuan agama dan kadar zakat mal adalah 2,5% dari harta yang mencapai nisab.

Bahwa meskipun Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 sudah mengatur zakat secara umum, peraturan teknis mengenai zakat penghasilan dijelaskan lebih lanjut dalam Peraturan Menteri Agama No. 31 Tahun 2019, yang menetapkan nisab zakat penghasilan sebesar 85 gram emas dan persentase zakat sebesar 2,5%.

Kebutuhan Tinjauan Normatif dan Yuridis. Mengingat perkembangan profesi *streamer game* dan kompleksitas pendapatan mereka, diperlukan tinjauan normatif dan yuridis untuk memastikan bahwa kewajiban zakat dapat diterapkan dengan tepat dan adil. Tinjauan normatif melibatkan kajian terhadap konsep mal mustafad dalam fikih zakat, sedangkan tinjauan yuridis mengacu pada penerapan Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 dalam konteks penghasilan *streamer game*.<sup>9</sup>

Berdasarkan fenomena diatas, penulis tertarik untuk mengkaji lebih lanjut tentang perkembangan profesi *streamer game* dan aturan yang berlaku, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai kewajiban zakat bagi *streamer game*. Yang telah

---

<sup>9</sup> Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat.

dicantumkan di atas menjadi salah satu faktor yang melatarbelakangi diangkatnya penulisan skripsi ini. Judul yang diangkat untuk skripsi ini adalah “Tinjauan Normatif (menggunakan mal mustafad) dan Yuridis (menggunakan undang-undang zakat Terhadap Penghasilan *Steamer Game* Sebagai Obyek Zakat Mal.”

### B. Rumusan Masalah :

Berdasarkan latar belakang permasalahan diatas, maka saya yang nantinya akan meneliti dapat merumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perkembangan profesi *Steamer Game* di Indonesia!
2. Bagaimana tinjauan normatif mengenai Penghasilan *Steamer Game* Sebagai Obyek Zakat Mal?
3. Bagaimana tinjauan yuridis mengenai Penghasilan *Steamer Game* Sebagai Obyek Zakat Mal?

### C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penulisan ini adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengetahui perkembangan profesi *Steamer Game* di Indonesia.
- b. Untuk menganalisis dan mengetahui tinjauan normatif mengenai Penghasilan *Steamer Game* Sebagai Obyek Zakat Mal.
- c. Untuk menganalisis dan mengatahui tinjauan yuridis mengenai Penghasilan *Steamer Game* Sebagai Obyek Zakat Mal

Adapun kegunaan penelitian yang diharapan adalah :

- a. Bagi peneliti adalah sebagai sarana untuk mengembangkan kapasitas diri dalam bidang penelitian akademik dan untuk mengetahui hasil analisis atas objek penelitian.
- b. Bagi Program Studi Hukum Ekonomi Syariah adalah sebagai sumbangsih akademik dalam khazanah Islam terutama dalam kajian hukum ekonomi syariah sesuai dengan core keilmuan Prodi.

#### D. Telaah Pustaka

Telaah pustaka merupakan kajian terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian seorang peneliti. Telaah pustaka dilakukan guna mengetahui apakah penelitian tersebut pernah dilakukan atau belum. Di samping untuk mengetahui perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian yang akan dilakukan.

Dari pengkajian yang sudah penulis lakukan terkait tulisan ini, ada beberapa tulisan lain yang memiliki kesamaan tema dengan tulisan ini, yaitu tentang mahar berupa hadalan dan pengaaran Al-qur'an, yaitu:

Pertama, Jurnal karya Elpianti Sahara Pakpahan pada tahun 2018 yang berjudul "Pandangan Ulama tentang Zakat Profesi". Jurnal Al-Hadi Volume III No. 2 Januari-Juni yang membahas tentang pandangan ulama secara umum mengenai zakat profesi mulai dari pengertian, dasar hukum, pemikiran para ulama pendukung, hingga tata cara pengeluaran zakat profesi. Persamaan dalam skripsi ini bahwa pada jurnal ini fokus pada penghasilan dari pekerjaan dan bagaimana harta tersebut diperlakukan

dalam hukum zakat. Perbedaan dalam dengan skripsi ini yaitu jurnal ini hanya membahas seputar zakat profesi dan pendapat para ulama secara general, sedangkan penelitian yang penulis lakukan memberikan tinjauan lebih spesifik dan terperinci tentang bagaimana hukum zakat diterapkan pada profesi baru dan modern seperti *Steamer Game*.<sup>10</sup>

*Kedua*, Jurnal karya Intan Cahyani pada tahun 2020 yang berjudul "Zakat Profesi dalam Era Kontemporer". Jurnal El-Iqtishady Volume II Nomor 2 yang membahas seputar zakat profesi di masa kontemporer mulai dari kebaruan istilah zakat profesi hingga pendapat ulama maupun lembaga masyarakat tentang zakat profesi meliputi fatwa, undang-undang dan lain-lain. Persamaan dengan skripsi ini yaitu dalam jurnal ini membahas tentang zakat profesi. Sedangkan perbedaan dalam skripsi ini yaitu jurnal ini hanya membahas tentang zakat profesi secara umum dari kacamata ulama dan lembaga kemasyarakatan, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari *Steamer Game* dan fokus pada undang-undang zakat di Indonesia terkait penghasilan dari *streaming game*.<sup>11</sup>

*Ketiga*, Jurnal karya Ali Trigiyatno pada tahun 2016 yang berjudul "Zakat Profesi antara Pendukung dan Penentangnya". Jurnal Hukum Islam Volume 14 Nomor 2 yang membahas tentang zakat profesi secara umum

<sup>10</sup> Pakpahan, "Pandangan Ulama Tentang Zakat Profesi", *Jurnal Ilmiah Al-Hadi*, Vol. 3, No. (2), 629-639, 2018.

<sup>11</sup> A. Intan Cahyani, "Zakat Profesi Dalam Era Kontemporer," El-Iqthisadi : *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum*, Vol. 2, No. 2 (2020): 162–174.

yang meliputi pengertian, kontroversi antara kelompok pendukung dan penentang serta dalil argument yang digunakan. Persamaan dengan skripsi ini yaitu jurnal ini membahas tentang zakat profesi dengan tinjauan yuridis dan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan skripsi dengan jurnal ini yaitu membahas tentang zakat profesi secara umum dan kontroversinya, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari *streaming game* dan melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia.<sup>12</sup>

*Keempat*, Jurnal karya Ikbal Baidowi pada tahun 2018 yang berjudul "Zakat Profesi (Zakat Penghasilan)". Tazkiya Jurnal Keislaman, Kemasyarakatan & Kebudayaan Volume 19 Nomor 1 yang membahas tentang garis besar zakat profesi meliputi pengertian, sejarah, hukum dan tata cara penerapannya. Persamaan dengan skripsi ini yaitu jurnal ini membahas tentang zakat profesi dengan tinjauan yuridis dan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan dengan skripsi ini yaitu jurnal ini membahas zakat profesi secara umum, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari *streaming game*, melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penerapan hukum zakat terhadap profesi modern.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Ali Trigiyanto, "Zakat Profesi Antara Pendukung Dan Penentangnya," *Jurnal Hukum Isla*, Vol. 14, No. 2 (2016): 135–151.

<sup>13</sup> Ikbal Baidowi, "Zakat Profesi (Zakat Penghasilan)," *TAZKIYA Jurnal Keislaman Kemasyarakatan & Kebudayaan* Vol. 19, No. 1 (2018): 40–54.

*Kelima*, Jurnal karya Fuad Riyadi pada tahun 2015 yang berjudul "Kontroversi Zakat Profesi Perspektif Ulama Kontemporer". Jurnal Zakat dan Wakaf Ziswaf Volume 2 Nomor 1 yang membahas tentang zakat profesi mulai dari definisi, sejarah, dasar hukum dan kontroversi pemikiran antara ulama kontemporer dan lembaga fatwa. Persamaan dengan skripsi yaitu jurnal ini membahas tentang zakat profesi dengan tinjauan yuridis dan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yaitu jurnal ini membahas tentang kontroversi zakat profesi dari banyak ulama, tokoh agama dan lembaga keislaman, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari *streaming game*, melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penerapan hukum zakat terhadap profesi modern.<sup>14</sup>

*Keenam*, Jurnal karya Agus Marimin dan Tira Nur Fitria pada tahun 2015 yang berjudul "Zakat Profesi (Zakat Penghasilan) Menurut Islam". Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam Volume 1 Nomor 1 membahas tentang zakat profesi secara umum menurut Islam yang meliputi pengertian, sejarah, dasar hukum, jenis profesi yang dizakati, hukum zakat profesi dan tata cara pelaksanaannya. Perbedaan dengan skripsi yaitu jurnal ini membahas tentang zakat profesi secara umum, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari streaming game satu

---

<sup>14</sup> Riyadi, "Kontroversi Zakat Profesi Perspektif Ulama Kontemporer" *Jurnal Zakat dan Wakaf*, Vol.2, No. (1), 109-132, 2016.

jenis profesi spesifik, melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penerapan hukum zakat terhadap profesi modern.<sup>15</sup>

*Ketujuh*, Jurnal karya Shobirin pada tahun 2015 yang berjudul "Teknik Pengelolaan Zakat Profesi". Jurnal Zakat dan Wakaf Ziswaf Volume 2 Nomor 2 yang membahas seputar pengelolaan zakat profesi yang meliputi jenis-jenis profesi, dasar hukum, syarat-syarat dan teknik pengelolaan. Persamaan dengan skripsi yaitu jurnal ini membahas tentang zakat profesi dengan tinjauan yuridis dan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan dengan skripsi yaitu jurnal ini membahas lebih kepada teknik pengelolaan zakat profesi, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari *streaming game* satu jenis profesi spesifik, melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penelitian relevansi syarat-syarat zakat mal terhadap penghasilan dari *streaming game*.<sup>16</sup>

*Kedelapan*, Tesis karya Feri Eko Wahyudi pada tahun 2020 yang berjudul "Studi Komparatif Pemikiran Zakat Profesi Yūsuf al-Qardawi dan Majelis Ulama Indonesia (MUI)". Pascasarjana IAIN Palopo yang membahas tentang zakat profesi dari perspektif Yūsuf al-Qardawi dan MUI. Perbedaan dengan skripsi yaitu tesis ini membandingkan pemikiran

---

<sup>15</sup> Agus Marimin and Tira Nur Fitria, "Zakat Profesi (Zakat Penghasilan) Menurut Hukum Islam," *Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam* Vol. 1, No. 01 (2015): 50–60.

<sup>16</sup> Shobirin, "Teknik Pengelolaan Zakat Profesi" *Jurnal Zakat dan Wakaf*, Vol. 2, No. (2), 317-338, 2016.

antara Yūsuf al- Qardawi dan MUI tentang zakat profesi, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari streaming game satu jenis profesi spesifik, melibatkan tinjauan yuridis dengan mengacu pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penerapan hukum zakat terhadap profesi modern.<sup>17</sup>

*Kesembilan*, Skripsi karya Muhammad Yusuf pada tahun 2019 yang berjudul "Hukum Zakat Zakat bagi bagi Pelaku Bisnis dengan Aplikasi Youtube (Youtuber) Tinjauan Hukum Zakat Yusuf Qardhawi". Fakultas Syari'ah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang membahas tentang zakat profesi bagi youtuber menurut Yusuf Qardhawi. Persamaan dengan skripsi ini yaitu membahas tentang zakat profesi dengan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan dengan skripsi ini yaitu membahas zakat profesi bagi *youtuber* dalam pandangan satu ulama yaitu Yūsuf al-Qardawi, sedangkan penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari streaming game satu jenis profesi spesifik, pendekatan pemikiran ulama streamer game mengkaji pandangan ulama kontemporer secara lebih umum, lebih fokus pada undang-undang zakat di Indonesia dan penelitian penulis lebih fokus pada penerapan hukum zakat terhadap profesi modern.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> Feri Eko Wahyudi, "Studi Komparatif Pemikiran Zakat Profesi Yusuf Al-Qaradhawi Dan Majelis Ulama Indonesia (MUI)", *Thesis*, (Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020),

Kesepuluh, Skripsi karya Ika Mardiana Ramadhani pada tahun 2018 yang berjudul "Analisis Pemikiran Yusud al-Qardhawi dan Wahbah al-Zuhaili tentang Zakat Profesi dan Relevansinya di Indonesia". Fakultas Syariah Institut Agama Islam Negeri Ponorogo yang membahas tentang zakat profesi menurut Yūsuf al-Qardawi dan Wahbah al-Zuhaili serta relevansinya di Indonesia. Persamaan dengan skripsi yaitu membahas tentang Zakat Profesi dengan tinjauan yuridis dan dasar hukum islam. Sedangkan perbedaan dengan skripsi ini yaitu membahas pandangan Yūsuf al- Qardawi dan Wahbah al-Zuhaili tentang Zakat Profesi. Pada penelitian penulis lebih fokus pada penghasilan dari streaming game satu jenis profesi spesifik, pendekatan pemikiran ulama *Steamer Game* tidak spesifik membahas pandangan ulama tertentu, tidak melakukan studi komparatif dan penelitian penulis memberikan analisis mendalam terhadap profesi *Steamer Game*.<sup>19</sup>

#### E. Kerangka teoritik

Agar penelitian ini tetap pada jalannya, maka dibutuhkan beberapa kerangka teori sebagai penjelas dari hasil penelitian. Adapun kerangka teori yang digunakan oleh peneliti sebagai berikut:

##### 1. Perkembangan *Streamer Game*

---

<sup>18</sup> Yusuf, "Hukum Zakat Bagi Pelaku Bisnis Dengan Aplikasi Youtube (Youtuber) Tinjauan Hukum Zakat Yusuf Qardhawi", *Thesis*, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 56.

<sup>19</sup> Ika Mardiana Ramadhani, "Analisis Pemikiran Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli Tentang Zakat Profesi Dan Relevansinya Di Indonesia", *Skripsi*, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018, 1.

Seiring berkembang ilmu pengetahuan, manusia tidak henti-hentinya menghasilkan produk teknologi yang baru canggih. Produk teknologi yang diciptakan beragam dan bertujuan untuk memenuhi kebutuhan manusia. Bahkan ada teknologi yang diciptakan hanya untuk hiburan semata. Salah satu produk teknologi yang diciptakan untuk hiburan adalah video games dan *game online*.

Di zaman saat ini, kata *game online* sudah tidak asing lagi terutama untuk kalangan anak muda. *Game online* adalah sebuah permainan bersama yang bisa dimainkan dari jarak jauh dengan bantuan internet. Permainan *game online* sudah menjamur dimana-mana. Hal ini didukung dengan banyaknya warung internet (warnet) dan game center yang terdapat dimana-mana dan menjadi pusat bermain anak muda di Indonesia. Berkembangnya popularitas *game online* tersebut memunculkan berbagai *game online* lainnya seperti Point Blank, Ayo Dance dan lainnya.<sup>20</sup>

Tak hanya industri game, para pemain *game online* juga bisa mendapatkan pendapatan. Salah satu cara pemain *game online* bisa mendapatkan pendapatan yaitu dengan melakukan video game streaming. Video game streaming adalah suatu kegiatan yang memungkinkan pemain bermain game sekaligus melakukan siaran langsung melalui platform yang tersedia seperti *Twitch* dan *Gox.id*.

---

<sup>20</sup> Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, Vol. 1, No. (5), 443.

Pemain yang melakukan video *game streaming* biasa disebut dengan *streamer*.<sup>21</sup>

## 2. Konsep Zakat dalam Islam

### a. Zakat

Zakat juga memiliki peran yang begitu luas. Salah satu peran yang dimiliki oleh zakat adalah peran terhadap pengurangan angka kemiskinan masyarakat.<sup>22</sup> Dan zakat dikumpulkan kepada amil zakat yang selanjutnya dikelola dengan baik dan zakat akhirnya didistribusikan kepada mustahiq.

Pengertian zakat menurut istilah (terminologi), memiliki banyak definisi zakat yang akan dikemukakan. Misalnya menurut Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011, zakat adalah harta yang wajib dikeluarkan oleh seorang muslim atau badan usaha untuk diberikan kepada yang berhak menerimanya sesuai dengan syariat Islam, atau sekumpulan harta tertentu yang wajib untuk dikeluarkan oleh setiap individu yang ada di dunia atau beragama Islam, kemudian memberikan kepada golongan yang berhak menerimanya. Oleh sebab itu, orang yang telah memenuhi kriteria zakat, diwajibkan membayar zakat.<sup>23</sup>

<sup>21</sup> Syafuddin, K. (2020). Kajian Game streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo Tv. JAMI: *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, Vol. 1, No. (2), 32–42.

<sup>22</sup> 2 Ismail, “Zakat Produktif: Sistem Alternatif dalam Pengentasan Kemiskinan” *Thesis*, Pascasarjana UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2005, 149-150.

<sup>23</sup> Chaniago, S. A. (2015). Pemberdayaan zakat dalam mengentaskan kemiskinan. *Jurnal Hukum Islam*, Vol. 13, No. 1 (47-56).

b. Zakat profesi

Adalah zakat yang dikenakan pada setiap pekerjaan atau keahlian profesional tertentu, baik dilakukan sendiri atau bersama-sama orang lain, atau kelompok yang mendatangkan penghasilan yang memenuhi nisab, misalnya profesi dokter, advokat, dosen, seniman, dan lain sebagainya.

c. Zakat Mal

Zakat mal yakni zakat harta yang dikeluarkan apabila telah cukup nishab dan haulnya dibebankan kepada setiap muslim yang kaya. Termasuk zakat mal adalah zakat peternakan, zakat emas dan perak, zakat hasil perniagaan, zakat hasil pertanian, dan termasuk zakat profesi.

Nishab adalah kadar kuantitas harta dan haul adalah kadar batas waktu tertentu, bagi harta untuk dikeluarkan zakatnya. Termasuk zakat profesi untuk zaman sekarang nishab dan haulnya diqiyaskan (dianalogikan) kepada ketentuan zakat mal lainnya yang telah ada nasnya dalam al-quran dan hadis. Sesuai kondisi yang berkembang di masyarakat bahwa, pajak dan zakat sebagai warga Indonesia yang baik, maka keduanya harus ditunaikan dengan penuh kesadaran dan tanggungjawab di selaku muslim warga Negara Republik Indonesia.<sup>24</sup>

---

<sup>24</sup> Muhammad Daud Ali, “Sistem Ekonomi Islam Zakat dan Wakaf”, *Thesis*, Universitas Indonesia Press Jakarta. Th. 1998), 42.

#### d. Mâl Mustafad

Mal mustafad adalah segala pendapatan baru yang diperoleh dan masuk ke dalam pemilikan seseorang melalui sarana pemilikan apapun yang sah, baik pendapatan itu dari perkembangan kekayaannya yang sudah ada, maupun yang bukan merupakan harta yang telah ada sebelumnya melainkan diperoleh dengan cara terpisah dan berdiri sendiri."Harta mustafad adalah harta yang dimiliki seseorang setelah atau sebelumnya tidak dimilikinya. Harta yang mencakup pemasukan yang tetap, misalnya gaji perbulan, dan pemasukan yang tidak tetap, seperti hibah, hadiah, keuntungan yang besar dan lain sebagainya.<sup>25</sup>

### 3. Perbedaan para madzhab mengenai zakat

#### a. Wahbah az-Zuhaily

Secara khusus mengemukakan bahwa kegiatan penghasilan atau pendapatan yang diterima seseorang melalui usaha sendiri (wirausaha) seperti dokter, insinyur, ahli hukum, penjahit dan lain sebagainya.<sup>26</sup>

Dan yang terkait dengan pemerintah pegawai swasta atau pegawai negeri yang mendapatkan gaji atau upah dalam waktu yang relatif tetap, seperti sebulan sekali. Penghasilan atau pendapatan yang semacam ini dalam istilah fiqh dikatakan sebagai *al-maal al-mustafad*.

---

<sup>25</sup> Sabiq, Sayyid, "Fiqih Sunnah 2", *Thesis*, (Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2013), 113.

<sup>26</sup>Umar Ahfadz, dkk., "Penerapan Zakat Profesi Terhadap Pengemudi Bus Antar Provinsi (AKAP) DENGAN SISTEM POTONG GAJI DI PT. HARYANTO MOTOR INDONESIA KUDUS JAWA TENGAH", *Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Syariah*, Vol. 2, No. (01), 2021, 45.

b. Muhammad Ghazali dalam buku Fiqh Zakat Yūsuf al-Qardāwi

Juga menyampaikan bahwa siapa yang mempunyai pendapatan tidak kurang dari pendapatan seorang petani, maka ia wajib mengeluarkan zakat yang sama dengan petani tersebut, tanpa mempertimbangkan sama sekali keadaan modal dan persyaratan nya. Berdasarkan hal tersebut seorang dokter, pengusaha, insinyur, karyawan dan lain sebagainya wajib mengeluarkan zakat dari pendapatan yang besar.<sup>27</sup>

c. Menurut Yūsuf al-Qardāwi

Bagi harta yang belum mencapai nisab, maka penghasilan selama setahun diperhitungkan dengan kumulatif dan dikeluarkan zakat nya jika penghasilan bersihnya sudah cukup nishab.<sup>28</sup> Kemudian, apabila harta hasil usaha tersebut telah mencapai nishab wajib untuk dikeluarkan zakatnya, meskipun kepemilikannya belum sampai satu tahun.<sup>29</sup>

Yūsuf al-Qardāwi<sup>30</sup> mempertegas pendapatnya yang mengatakan bahwa “Yang paling penting dari besar nishab tersebut adalah bahwa nishab uang diukur dari nishab tersebut yang telah ditetapkan sebesar

<sup>27</sup> Yusuf Qardhawi, Hukum Zakat, terj. Dr. Salman Harun, dkk, Tentang “Pengelolaan Zakat Profesi Ditinjau Dalam Fatwa Mui Nomor 3 Tahun 2003 Dan Pp Nomor 14 Tahun 2014 (Studi Kasus Baznas Kota Depok)”, *Skripsi*, Jakarta: PT. Intermasa, 1987, 480.

<sup>28</sup> Yusuf Qardhawi, *Fiqhuz Zakat*. Terj. Didin Hafidhuddin dan Hasa nuddin. Hukum Zakat, Tentang “ Peraturan penghimpunan zakat profesi di Indonesia dan implementasinya pada instansi Pendidikan Kota Jambi”, *Skripsi*, Jakarta: Litera Antarnusa, 2001, Cet. V, 475.

<sup>29</sup> *Ibid.*, 480.

<sup>30</sup> *Ibid.*, 482.

nilai 85 gram emas. Besar itu sama dengan 20 mitsqal sama dengan 85 gram hasil pertanian yang disebutkan oleh banyak hadits. Banyak orang memperoleh gaji dan pendapatan dalam bentuk uang, maka yang paling baik adalah menetapkan nishab gaji itu berdasarkan nishab uang.

Dengan menggunakan harga rata-rata emas pada bulan Februari 2025, yaitu Rp1.508.701 per gram, 85 gram emas setara dengan: 85 gram × Rp1.508.701/gram = Rp128.239.585<sup>31</sup>.

#### 4. Undang-Undang Mengenai Zakat

##### a. Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat.

Dengan semakin pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi serta kegiatan ekonomi dengan segala macam jenisnya, maka perkembangan pola kegiatan ekonomi saat ini sangat berbeda dengan corak kehidupan ekonomi di zaman Rasulullah saw. Perbedaan corak usaha tersebut pada dasarnya mempunyai substansi yang tetap sama, yakni adanya usaha manusia untuk memenuhi kebutuhan hidupnya.

Pengertian Zakat: Pasal 1 Ayat (2) mendefinisikan zakat sebagai harta yang wajib dikeluarkan oleh seorang Muslim atau badan usaha yang dimiliki oleh Muslim sesuai dengan ketentuan agama untuk diberikan kepada yang berhak menerimanya (mustahik).<sup>32</sup> Untuk

---

<sup>31</sup> Exchange-Rates.org, “Riwayat Harga Emas di Indonesia 2025”, <https://www.exchange-rates.org/>, akses 21 Februari 2025.

<sup>32</sup> Tim Penyusun (M. Ichwan Sam, dkk), Himpunan Fatwa Zakat MUI (Kompilasi Fatwa MUI tentang “Perspektif Hukum Islam Terhadap Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat”, *Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner*, Vol.5, No. (1) Jakarta: BAZNAS, 2021, h. 85-91.

*streamer game*, undang-undang ini mengharuskan mereka untuk menghitung penghasilan mereka dari kegiatan streaming, menentukan apakah pendapatan tersebut mencapai nisab dan haul, dan mengeluarkan zakat mal sebesar 2,5% dari pendapatan tersebut melalui Baznas atau Laz yang resmi. Kemudian diperjelas melalui Peraturan Menteri Agama (PMA) Nomor 31 Tahun 2019, yang merupakan perubahan dari PMA Nomor 52 Tahun 2014. Peraturan ini mengatur bahwa zakat penghasilan wajib ditunaikan sebesar 2,5% dari penghasilan bersih, dengan syarat telah mencapai nisab sebesar 85 gram emas.

Dengan demikian, *streamer game* di Indonesia harus memperhatikan Undang-Undang No. 23 Tahun 2011 dalam menunaikan kewajiban zakat mal mereka. Disarankan untuk berkonsultasi dengan ahli zakat atau lembaga zakat untuk memastikan kepatuhan terhadap hukum dan ketentuan agama.

b. Fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 3 Tahun 2003

Merupakan fatwa yang dikeluarkan oleh Majelis Ulama Indonesia (MUI) yang mengatur terkait pelaksanaan Zakat Profesi di Indonesia. Fatwa MUI Nomor 3 Tahun 2003 tentang Zakat Penghasilan menyebutkan bahwa penghasilan yang wajib dizakati adalah penghasilan bersih (netto). Fatwa ini merupakan pedoman khusus oleh Majelis Ulama Indonesia dalam pelaksanaan zakat profesi di Indonesia.

c. Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2014 .

Merupakan aturan pelaksanaan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang pengelolaan zakat. Ketentuan di dalamnya meliputi peran lembaga zakat dalam melakukan optimalisasi pengelolaan zakat di Indonesia. Keberadaan Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2014 digunakan sebagai ketentuan pelaksanaan dari Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat dalam mengatur ketentuan zakat di Indonesia demi terwujudnya tata kelola zakat yang baik.

## F. Metode Penelitian

Metode penelitian menjadi salah satu bagian penting dalam penelitian untuk menentukan cara yang akan digunakan dalam mendapatkan dan mengolah data saat penelitian berlangsung. Dengan demikian, dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian sebagai berikut:

### 1. Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian normative empiris atau biasa disebut penelitian lapangan dan pustakan. Peneliti memilih penelitian normatif empiris, dimana menggunakan teori-teori hukum didalamnya. Penelitian ini menggunakan sistem analisis data yang dilakukan dengan pendekatan yang ke objek yang diteliti. Objek yang diteliti oleh peneliti adalah penghasilan *streamer game* sebagai zakat mal.

### 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif-analitis, dimana deskriptif akan menjelaskan ketentuan yang ada, sedangkan analitis akan mengkaji dan menganalisis ketentuan tersebut dalam konteks penghasilan steamer game sebagai objek zakat mal. Pendekatan hukum normatif ini memastikan penelitian tetap berfokus pada kajian hukum tertulis dan pandangan para ahli, sehingga menghasilkan kesimpulan yang relevan dan mendalam terkait topik yang diangkat.<sup>33</sup>

### 3. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu:

#### a. Sumber Data Primer

Sumber data primer adalah data yang didapatkan langsung dari sumber pertamanya atau orang yang mengalami hal tersebut secara langsung baik dari individu maupun kelompok.

Data primer ini diperoleh dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti secara langsung kepada *streamer game* atau individu yang melakukan siaran langsung. Teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh peneliti adalah purposive sampling yaitu teknik penentuan responden dengan pertimbangan tertentu yaitu berdasarkan kriteria mengenai

---

<sup>33</sup> Jr raco, *Metode Penelitian Kualitatif* (Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya), Jakarta : Grasindo, 2010. hlm. 64.

responden mana yang dapat dipilih sebagai sampel. Kriteria yang peneliti gunakan untuk dijadikan sebagai sampel adalah dua laki-laki dan dua perempuan sebagai streamer game.

b. Sumber Data Sekunder

Sumber data sekunder yang diperoleh melalui buku-buku, jurnal, dan karya ilmiah lainnya yang merupakan dokumen yang telah ditulis dari hasil penelitian dan laporan. Sumber data sekunder ini diharapkan dapat menunjang penelitian dalam mengungkap data yang dibutuhkan dalam penelitian yang dilakukan penulis.

Dengan menggunakan data primer dan sekunder diharapkan dapat membantu untuk mendapatkan data-data agar dapat menyelesaikan penelitian ini. Dari data sekunder ini diharapkan dapat mempertegas teori dari kesenjangan praktik yang sedang peneliti lakukan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan beberapa teknik yang mampu untuk memperoleh data dengan tujuan untuk mendukung penelitian yang dilakukan, antara lain sebagai berikut:

a. Observasi

Observasi adalah Perhatian yang terfokus terhadap kejadian ataupun sesuatu tertentu atau bisa disebut sebagai kegiatan

pengumpulan data dengan mengamati objek penelitian secara langsung.

b. Wawancara

Wawancara merupakan proses penting dalam penelitian yang dapat diartikan sebagai kegiatan Interaksi bahasa antara dua orang dalam situasi saling berhadapan salah seorang, yaitu melakukan wawancara meminta informasi atau ungkapan kepada orang yang diteliti yang berputar disekitar pendapat dan keyakinannya. Penulis berniat melakukan wawancara pada dua laki-laki dan dua perempuan yang menjadi *streamer game*.

c. Dokumentasi

Yaitu teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumentasi seperti rekaman hasil wawancara dan foto bersama dengan informan yang peneliti wawancarai.

Teknik dokumentasi berawal dari menghimpun dokumen, memilih dokumen sesuai dengan tujuan penulis dan menerangkan, menafsirkan dan menghubungkan dengan fenomena-fenomena yang terjadi di *Streamer Game* di Indonesia.

d. Pustaka

Dilakukan dengan membaca (mencari, meringkas, mengumpulkan, dan mempelajari) kemudian menjadikannya

sebagai referensi bahan pustaka, baik dari jurnal penelitian, karya ilmiah, maupun buku yang berkaitan dengan jual beli.

### 5. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis Induktif-Kualitatif., yaitu sebuah penarikan kesimpulan berangkat dari fakta-fakta khusus, peristiwa-peristiwa konkret, kemudian dari fakta-fakta atau peristiwa-peristiwa khusus dan konkret itu dapat diambil menjadi suatu gagasan yang bersifat umum.<sup>18</sup> Data-data yang bersifat khusus adalah data yang diperoleh dari hasil dokumentasi, waancara, dan observasi. Data tersebut kemudian dianalisis dalam skripsi ini sehingga menghasilkan kesimpulan yang berdasarkan dari data-data khusus yang ada. Penelitian ini diawali dengan pengamatan di lapangan serta pengumpulan data dan diakhiri dengan pengambilan kesimpulan.

## G. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan beberapa rangkaian untuk menyelesaikan suatu penelitian. Agar mempermudah pembahasan dalam skripsi ini, peneliti memetakan pembahasan menjadi 5 (lima) bab sesuai dengan sistematika pembahasan pada penelitian ini, yaitu:

Bab I berisi pendahuluan yang memuat dari beberapa hal, yaitu latar belakang masalah yang menjadi rumusan dari pokok-pokok permasalahan, rumusan masalah yang menjadi pokok penelitian, tujuan dan manfaat penelitian, telaah pustaka adalah penelitian terdahulu yang

dijadikan sebagai bahan perbandingan, kerangka teori sebagai beberapa sumber dan teori yang akan digunakan dalam penelitian ini, metode penelitian adalah metode yang digunakan dalam memperoleh data-data dalam penulisan dan sistematika pembahasan.

Bab II, yang berisi landasan teori yang akan membahas lebih mendalam mengenai kerangka teori yang telah penulis paparkan pada bab pertama. Pada bab ini akan meninjau secara umum menegnai perkembangan *Steamer Game* di Indonesia.

Bab III, berisi tentang hasil penelitian atau data yang diperoleh penulis, yang memuat tentang gambaran umum mengenai tinjauan normatif terhadap Penghasilan *Steamer Game* sebagai obyek zakat mal. Menggunakan mal mustafad sebagai dasar analisis. Mal mustafad dalam literatur fiqh merujuk pada harta yang diperoleh dari penghasilan profesi atau pekerjaan, yang menjadi salah satu objek zakat jika mencapai nisab dan haul. Studi ini akan mengkaji apakah penghasilan dari profesi steamer game dapat dikategorikan sebagai mal mustafad.

Bab IV, berisi uraian tentang analisis data penelitian dengan menggunakan teori-teori yang telah dituangkan dalam bagian teori dan tinjauan umum yaitu tentang tinjauan yuridis terhadap penghasilan streamer game berdasarkan undang-undang No 23 Tahun 2011. Analisis akan difokuskan pada bagaimana undang-undang tersebut mengatur zakat penghasilan, termasuk profesi baru seperti *Steamer Game*. Penelitian akan

menelaah ketentuan-ketentuan dalam Undang-Undang tersebut dan mengaitkannya dengan penghasilan dari profesi *Steamer Game*.

Bab V, memuat penutup yang menjadi bagian akhir dari penelitian yang akan dilakukan. Bab ini berisi kesimpulan dan jawaban atas pokok-pokok permasalahan yang penulis temukan dalam penelitian serta saran terhadap profesi baru *Steamer Game* di Indonesia.



## **BAB V**

### **KESIMPULAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis dalam penelitian ini mengenai mekanisme penghasilan streamer game sebagai objek zakat mal, dapat disimpulkan beberapa hal berikut:

1. Berdasarkan analisis terhadap pandangan Yūsuf al-Qardāwi dan Wahbah al-Zuhaili, dapat disimpulkan bahwa streamer game lebih condong pada pendapat Wahbah al-Zuhaili dalam hal kewajiban zakat. Menurut Wahbah al-Zuhaili, zakat penghasilan tidak wajib dikeluarkan setiap kali menerima pendapatan, melainkan hanya setelah mencapai nisab sebesar 85 gram emas dan bertahan selama haul (satu tahun). Besaran zakat yang harus dikeluarkan adalah 2,5% dari sisa pemasukan bersih setelah dikurangi biaya hidup.

Pendekatan ini lebih relevan bagi streamer game yang pendapatannya bersifat fluktuatif dan tidak selalu tetap setiap bulan. Dengan mengikuti metode Wahbah al-Zuhaili, streamer game dapat menghitung total pendapatan tahunan mereka sebelum menentukan kewajiban zakatnya, sehingga zakat dikeluarkan dengan lebih stabil dan terukur. Dengan demikian, meskipun profesi streamer game tidak secara eksplisit disebutkan dalam regulasi zakat, penghasilannya tetap dapat dikategorikan sebagai objek zakat mal apabila memenuhi syarat yang ditetapkan dalam syariat Islam.

## 2. Mekanisme Penghasilan Streamer Game

Penghasilan streamer game berasal dari berbagai sumber, bergantung pada platform yang digunakan. Streamer di YouTube, seperti Alfachri Gani, memperoleh pendapatan utama dari AdSense, sponsorship, donasi, dan kerja sama dengan berbagai brand. Sementara itu, streamer di TikTok seperti Bang Ainul Yaqin dan Bang Maul, lebih mengandalkan gift dari penonton selama live streaming, serta endorsement dalam kasus tertentu. Perbedaan mekanisme ini memengaruhi stabilitas dan besaran pendapatan masing-masing streamer.

## 3. Kategori Penghasilan sebagai Objek Zakat Mal

Berdasarkan tinjauan normatif dan yuridis, penghasilan streamer dapat dikategorikan sebagai objek zakat mal karena bersifat pendapatan (mal mustafad). Dengan syarat penghasilan tersebut melebihi nishab (setara 85 gram emas) dan telah melewati haul (berlangsung selama satu tahun). Dalam kasus penelitian ini, streamer seperti Alfachri Gani (pendapatan Rp276 juta/tahun) dan Bang Ainul Yaqin (pendapatan Rp102 juta/tahun) wajib mengeluarkan zakat mal sebesar 2,5% dari total pendapatan bersih mereka. Sedangkan Bang Maul, dengan pendapatan tahunan Rp1,2 juta, tidak memenuhi nishab dan tidak diwajibkan membayar zakat mal.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis menyarankan:

1. Sudah sepatutnya sebagai orang yang beragama untuk terus memperdalam pengetahuan keIslamah agar benar-benar mengetahui akan adanya perkara

yang jarang dipikirkan oleh kebanyakan orang namun sebenarnya ada. Contohnya adalah tentang adanya zakat profesi ini. Dengan pengetahuan yang luas kita akan memahami bahwasanya ketika penghasilan yang kita peroleh dari pekerjaan kita telah memenuhi syarat, maka terdapat anjuran untuk disedekahkan dalam bentuk zakat profesi.

2. Penghasilan streamer yang telah mencapai nisab dan haulnya yang beragama Islam, agar dapat menyadari bahwa harta-harta mereka harus dizakati. Bukan hanya sebagai pembersih harta, penghasilan dari seorang streamer bisa membantu banyak orang yang membutuhkan bantuan harta sehingga tebantu ekonominya dan memang sudah menjadi kewajiban bagi umat muslim untuk membayar zakat.
3. Revisi Undang-Undang Zakat: Pemerintah bersama lembaga terkait dapat mempertimbangkan revisi atau penambahan objek zakat dalam Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 untuk memasukkan profesi berbasis digital, seperti streamer game, influencer, dan content creator, secara eksplisit sebagai salah satu kategori profesi yang wajib zakat. Hal ini bertujuan untuk menyesuaikan regulasi dengan perkembangan profesi di era digital.
4. Penelitian ini masih terbatas pada analisis normatif dan yuridis. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menggali implementasi zakat digital secara praktis, melibatkan lebih banyak profesi digital, dan mengeksplorasi potensi pemberdayaan umat melalui zakat ekonomi digital.

## DAFTAR PUSTAKA

### **A. Al – Qur'an/Ulum al – Qur'an/Tafsir**

Departemen Agama Republik Indonesia, *Al-Qur'an* dan Terjemahannya, Semarang: Toha Putra, 1989.

### **B. Hadis**

Hadis Sahih Muslim, no. 979 (dalam penomoran Syarh Nawawi) atau no. 1627 (dalam penomoran lainnya).

Hadis hadis yang diriwayatkan oleh Abu Dawud dalam Sunan Abu Dawud, no. 1573. Hadis ini berkaitan dengan nisab dan kadar zakat emas serta perak.

hadis sahih yang diriwayatkan oleh Imam Muslim dalam Sahih Muslim, Kitab Zakat, No. 979

### **C. Zakat/**

A. Intan Cahyani, “Zakat Profesi Dalam Era Kontemporer,” El-Iqthisadi : Jurnal Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah dan Hukum, Vol. 2, No. 2 (2020).

Abdurrahman al-Jaziri. “Zakat Mal dalam Kajian Hadis Maudhu'i,” Jurnal Ilmu Aqidah, Vol. 1, No. 1, 2015.

Agus Marimin and Tira Nur Fitria, “Zakat Profesi (Zakat Penghasilan) Menurut Hukum Islam,” Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam Vol. 1, No. 01 (2015).

Akbar, “Metode Ijtihad Yūsuf al-Qardāwi Dalam Fatawa Mu'ashirah”, Jurnal Ushuludin, Vol. 18, No. (1), 2012.

Ali Trigiyanto, “Zakat Profesi Antara Pendukung Dan Penentangnya,” Jurnal Hukum Isla, Vol. 14, No. 2 (2016).

Asmuni Mth, ”Zakat Profesi dan Upaya Menuju Kesejahteraan Sosial”. Jurnal Ekonomi Islam, Vol. I, No. 1, Juli 2007.

Aziz and Sholikah, “Metode Istinbat Hukum Zakat Profesi Perspektif Yūsuf al-Qardāwi Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Objek Zakat Di Indonesia”, Jurnal Studi Islam, Vo. 16. No. (1), 2015.

Az-Zuhaili, Fikih Islam Wa Adillatuhu Jilid 9, Tentang “TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP ZAKAT SAHAM MENURUT YUSUF AL-QARDHAWI dan WAHBAH AZ-ZUHAILI”, Skripsi, UIN Raden Intan Lampung, 2018.

Chaniago, S. A. (2015). Pemberdayaan zakat dalam mengentaskan kemi Chumaira, Cendekia Zahra. Pengelolaan Zakat Profesi Ditinjau Dalam Fatwa MUI Nomor 3 Tahun 2003 dan PP Nomor 14 Tahun 2014 (Studi Kasus BAZNAS Kota Depok). Skripsi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2022.

Edy Chandra, “Youtube: Citra Media Informasi Interaktif atau Media Penyampaian Aspirasi Pribadi”, Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora, dan Seni, Vol. 1, No. 2, Oktober 2017.

Feri Eko Wahyudi, “Studi Komparatif Pemikiran Zakat Profesi Yusuf Al-Qaradhawi Dan Majelis Ulama Indonesia (MUI)”, Thesis, Institut Agama Islam Negeri Palopo, 2020.

Fuad Riyadi, “Kontroversi Zakat Profesi Perspektif Ulama Kontemporer”, ZISWAF, Jurnal Zakat dana Wakaf, Vol.2, No. 1, Juni 2015.

H. Bilqisth, “Analisis Hukum Islam terhadap Pemanfaatan Data Pengguna oleh Facebook dalam Rangka Monetisasi”, Skripsi, (Malang: Repository UIN Sunan Ampel Surabaya, 2022).

Hermawan, “I’jaz Al-Quran Dalam Pemikiran Yūsuf al-Qardāwi”, Thesis.

Ika Mardiana Ramadhani, “Analisis Pemikiran Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Al-Zuhayli Tentang Zakat Profesi Dan Relevansinya Di Indonesia”, Skripsi, Institut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2018.

Ikbal Baidowi, “Zakat Profesi (Zakat Penghasilan),” TAZKIYA Jurnal Keislaman Kemasyarakatan & Kebudayaan Vol. 19, No. 1 (2018).

Ismail, “Zakat Produktif: Sistem Alternatif dalam Pengentasan Kemiskinan” Thesis, Pascasarjana UIN Syarif Hidaatullah Jakarta, 2005.

Izah, FAA. “Peraturan Penghimpunan Zakat Profesi di Indonesia dan Implementasinya pada Instansi Pendidikan Kota Jambi.” Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2001.

- Lili Bariadi, M. Z;en, M.Hudri, Zakat dan Wirausaha, Thesis, Jakarta: CED, 2005.
- Luwis Ma'luf, "al-Munjid fiy al-Lugah", Jurnal Ilmu Aqidah, Vol. 1, No. (1), Bairut : Dar al-Masyriq, 1997.
- M Khalilurrahman, "Syaikh Yusuf Qardhawi: Guru Umat Pada Masanya," Jurisdictie, Jurnal Hukum dan Syariah, Vol. 2, No. 1 (2011).
- M. G.Cobobi, (2020). "Antara individualitas dan kolektivitas: Studi hubungan pemain gim player unknown's battlegrounds (PUBG) mobile", Journal of Animation & Games Studies, Vol. 6, No. (1).
- M. Jaakkola, Reviewing Culture Online Sweden: Palgrave Macmillan Cham, 2022.
- M. Quraish Shihab, "Fatwa-fatwa Seputar Ibadah Mahdah" Cet. 1; Bandung: Mizan, '1999.
- Man, "Kontroversi Zakat Profesi", Jurnal BAABU AL-ILMI: Ekonomi dan Perbankan Syariah, Vol. 1, No. (1), 2016.
- Marimin and Fitria, "Zakat Profesi (Zakat Penghasilan) Menurut Hukum Islam," Jurnal Ilmiah Ekonomi Islam Vol. 1, No. (01), 2015.
- Meri Fitrah and Syamsuar Hamka, "Pemikiran Pendidikan Yūsuf al-Qardāwi Dalam Kitab Al-'Aql Wa Al-'Ilm Fi Al-Qur'an," Tawazun: Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 15, No. 1 (2022).
- Muhammad Aziz and Sholikah, "Metode Istinbat Hukum Zakat Profesi Perspektif Yūsuf alQardāwi Dan Implikasinya Terhadap Pengembangan Objek Zakat Di Indonesia," Jurnal Studi Islam, Ulul Albab, Vol. 16, no. 1 (2015).
- Muhammad Daud Ali, "Sistem Ekonomi Islam Zakat dan Wakaf", Thesis, Universitas Indonesia Press Jakarta. Th. 1998.
- Muhammad, Yusuf. Hukum Zakat Bagi Pelaku Bisnis dengan Aplikasi YouTube (Youtuber): Tinjauan Hukum Zakat Yusuf Qardhawi. Tesis, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim, 2019
- Muhammad, Zakat Profesi, Wacana Pemikiran Dalam Fikih Kontemporer Jakarta: Salemba Diniyah, 2002.

- Muhammadun, "Konsep Ijtihad Wahbah Az-Zuhaili Dan Relevansinya Bagi Pembaruan Hukum Keluarga Di Indonesia," Syntax Literalite: Jurnal Ilmiah Indonesia, Vol. 4, No. 11 (2019): 105; Rizal, "Wakaf Non Muslim Dan Wakaf Uang Menurut Pandangan Wahbah al-Zuhaili".
- Pakpahan, "Pandangan Ulama Tentang Zakat Profesi", Jurnal Ilmiah Al-Hadi, Vol. 3, No. (2), 629-639, 2018.
- Putri, Intan Ruhama. Hukum Zakat "Studi Komparatif": Tentang Zakat Profesi (Perbandingan Pendapat Yusuf Qardhawi dan Wahbah Az-Zuhaili). Skripsi, Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh, 2020
- Rahmansyah, "Analisis Hukum Zakat Profesi Bagi Youtubers Perspektif Yusuf Al-Qaradhawi Dan Wahbah al-Zuhaili", Skripsi, 5.
- Ridho, Muhammad. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Zakat Saham Menurut Yusuf Al-Qardhawi Dan Wahbah Az-Zuhaili. Skripsi. UIN Raden Intan Lampung, 2018.
- Riyadi, "Kontroversi Zakat Profesi Perspektif Ulama Kontemporer" Jurnal Zakat dan Wakaf, Vol.2, No. (1), 2016.
- Saiful Amin Ghofur, Profil Para Mufassir Al-Quran, ed. M. Alaika Salamulloh, 1st ed. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani, 2008.
- Samsul Anwar, Studi Hukum Islam Kontemporer Jakarta: RM Books, 2007.
- Sayyid Sabiq, Fiqih Sunnah 2 Jakarta: Pena Pundi Aksara, 2013.
- Siti Rosidah, "Tinjauan Hukum Islam Terhadap Akad Penghasilan dalam Sistem Monetasi Youtube", Skripsi, Penelitian -- UIN Raden Intan Lampung, Lampung, 2019.
- Sofyan Sulaiman, "Legalitas Syari'i Zakat Profesi", Jurnal Syari'ah, Vol. V, No. 1, April 2016.
- Subki Risya, "Zakat Untuk Pengentasan Kemiskinan", Jurnal of Islamic Economics and Business, Vol. 1, No. (1), 2018 Jakarta: PP Lazis Nu.
- Tim Penyusun (M. Ichwan Sam, dkk), Himpunan Fatwa Zakat MUI (Kompilasi Fatwa MUI tentang "Perspektif Hukum Islam Terhadap Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat",

Jurnal Pendidikan Islam Pendekatan Interdisipliner, Vol.5, No. (1) Jakarta: BAZNAS, 2021.

Umar Ahfadz, dkk., "Penerapan Zakat Profesi Terhadap Pengemudi Bus Antar Provinsi (AKAP) DENGAN SISTEM POTONG GAJI DI PT. HARYANTO MOTOR INDONESIA KUDUS JAWA TENGAH", Jurnal Ekonomi Dan Bisnis Syariah, Vol. 2, No. (01).

Wahbah az-Zuhaili, Fiqih Islam Wa Adillatuhu 3 Depok: Gema Insani, 2011.

Widi Nopiardo, "Perkembangan Fatwa MUI Tentang Masalah Zakat", Jurnal Ilmiah Syari"ah, Vol. 16, No 1, Januari Juni 2017.

Yovenska L Man, "Kontroversi Zakat Profesi," Jurnal BAABU AL-ILMI: Ekonomi dan Perbankan Syariah, Vol. 1, No. 1 (2016).

Yusuf al-Qaradawi, Fiqh Az-Zakah, terj. Salman Harun, Didin Hafiduddin, dan Hasanuddin. Jakarta: Pustaka Litera Antar Nusa, 1996.

Yusuf Qardhawi, Hukum Zakat "Studi Komparatif Mengenai Status dan Filsafat Zakat Berdasarkan Qur'an dan Hadits" Jakarta: PT. Pustaka Litera Antarnusa, 2004.

Yusuf Qardhawi, Masalah-Masalah Islam Kontemporer, Penerjemah: Muhammad Ichsan, Jakarta: Najah Press, 1994, Cet. 1, 219.

#### **D. Peraturan Perundangan-undangan**

Fatwa MUI No. 3 Tahun 2003 tentang Zakat Penghasilan.

Kementerian Agama RI. Peraturan Menteri Agama Nomor 31 Tahun 2019 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Menteri Agama Nomor 52 Tahun 2014 tentang Syarat dan Tata Cara Perhitungan Zakat Mal dan Zakat Fitrah. Jakarta: Kementerian Agama, 2019.

Peraturan Pemerintah Nomor 14 Tahun 2014 tentang Pelaksanaan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 tentang Pengelolaan Zakat. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM, 2014

Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2011 Tentang Pengelolaan Zakat.

#### **E. Lain-lain**

- Adik Hermawan, "I'jaz Al-Quran Dalam Pemikiran Yūsuf al-Qardāwi," *Jurnal Madaniya*, Vol. 2, No. 9 (2016).
- Admin, "Peluang Pendapatan Content Creator di Tengah Perkembangan Era Digital," Digital Era News, Januari 12, 202,  
<https://teknik.uma.ac.id/2023/07/12/peluang-pendapatan-content-creator-di-tengah-perkembangan-era-digital/>.
- Akbar, R. A., Az-Zahra, H. M., & Brata, K. C. (2019). "Evaluasi user experience pada game PUBG mobile menggunakan metode cognitive walkthrough", *Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi Dan Ilmu Komputer*, Vol.3, No. (2).
- August, Nicolaus, and Sinta Paramita. "Komunikasi Pemasaran Digital Streamer dalam Industri Game Online Indonesia." *Kiwari*, Vol. 1, No 2, (2022).
- Aumann, J. , R. (1987). *Game Theory. In The New Palgrave: A Dictionary of Economics* (J. Eatwell, M. Milgate, P. Newman).
- B. Kamajaya, (2020). "Hubungan kompetensi sosial dengan kecanduan game online pada komunitas Players Unknown's Battlegrounds (PUBG) mobile", *Jurnal Psikoborneo*, Vol. 8 No. (1).
- Budiansyah,A,Ini Penghasilan 13 YouTuber Gaming Indonesia, ratusan Juta Coy! (Ini adalah pendapatan 13th YouuuTuberGamingIndonesia,HundredsMillionsCoy!),tersedia di <https://nextren.grid.id/read/011800565/ini-penghasilan-13-youtuber-gaming-indonesia-ratusan-juta-coy> (terakhir dikunjungi pada 5 Juni 2020)
- CNBC Indonesia, Halo Gamers, Ini Cara Mendapatkan Uang dari Facebook Gaming! (Halo Gamers, Begini Cara Menghasilkan Uang dari Facebook Gaming!), tersedia di<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20200511170036-157674/halo-gamers-ini-cara-dapat-uang-dari-facebook-gaming> (terakhir dikunjungi 8 Juli 2020).
- Data Logam Mulia. Harga Emas Hari Ini. (2024).
- DPKP DIY, "Database Harga Pangan", <https://dpkp.jogjaprov.go.id/>, akses 21 Februari 2025.

- E. R. Wijaya, A. N. Rahmanto, dan A. M. Naini, “Resilience Theory: Adaptation and Transformation of the Film Community due to the Pandemic,” *Formosa Journal of Social Sciences*, Vol. 1, No. 4 (2022).
- Ellavie Ichlasa A., Populer Secara Global, Twitch Tak Berkutik di Indonesia (Terkenal Secara Global, Twitch Tidak Melakukan Apa Pun di Indonesia), tersedia [dihttps://hybrid.co.id/post/populer-secara-global-twitch-takberkutik-diindonesia](https://hybrid.co.id/post/populer-secara-global-twitch-takberkutik-diindonesia) (terakhir dikunjungi pada 4 Juni 2020)
- Fahrizal Alamsyah dan SmitDev Community, *Easy Money from Internet Meraih Penghasilan dengan Google AdSense* (Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2008).
- Fajri, C. (2012). Tantangan Industri Kreatif-Game Online di Indonesia. *Jurnal ASPIKOM*, Vol. 1, No. (5).
- harga-emas.org, Indek harga emas, 11 Februari 2019. Diakses melalui situs: <https://harga-emas.org/> pada tanggal 11 Februari 2019.
- Hidayanto, Syahrul. "Eksistensi video game streaming dalam industri gaming Indonesia." *Jurnal Studi Komunikasi*, Vol. 4, No. 2 (2020).
- Jeffery Helianthusonfri, *Passive Income dari Youtube* (Jakarta PT. Elex media Komputindo 2019).
- Jr raco, *Metode Penelitian Kualitatif (Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya)*, (Jakarta : Grasindo, 2010).
- Kadek Aric, “30 Macam Produk Google”, dalam <http://kadekaricsmpn1bwi.blogspot.co.id/2012/06/30-macam-produk-dari-google.html>, (diakses tanggal 17 Desember 2021).
- King, DL, & Delfabbro, PH, (2019), Pengantar Permainan dan IGD, Gangguan Permainan Internet.
- Kusuma, A., 4 Nama Besar Platform Streaming Terkait Video Games Beserta Kelebihan Dan Kekurangannya (4 Name of the Platform Related Streaming Video Games And Its Pro And Cons), tersedia [dihttps://gamebrott.com/4-nama-besarplatform-streaming-terkait-video-games-beserta-pros-dan-cons](https://gamebrott.com/4-nama-besarplatform-streaming-terkait-video-games-beserta-pros-dan-cons) (terakhir dikunjungi pada 4 Juni 2020).

- Phelps, T. Digital Income Analysis: “Challenges and Opportunities in the Creative Economy”, *Journal Environment & Urbanization*, Vol.35, No. (2), 390-410, 2023.
- R. Teofanda, (2020). Intensitas bermain game online mobile Player Unknown’s Battleground (PUBG) dengan kecenderungan agresivitas pada dewasa awal. *Jurnal Cognicia*, Vol.8, No. (1).
- Santoso, E.& Triyantama, A. R.,(2019). Model komunikasi virtual pemain game PUBG mobile menggunakan studi etnografi virtual pada kelompok game PUBG mobile RPX e-sport. *Jurnal Medium*, Vol. 7, Np. (1).
- Satria Aji Purwoko, “Cara Mudah Membuat Channel YouTube Bisa Bikin Kaya”, dalam <http://jalantikus.com/tips/cara-membuat-channel-youtube/>, diakses pada 3 Januari 2025.
- Sidik Herry, “Bulog Yogyakarta serap gabah petani Bantul dengan harga Rp6.500 per kg”, <https://www.antaranews.com>, akses 21 Februari 2025.
- Siti Aisyah, “Video Blog Sebagai Media Representasi Diri Vlogger di Kota Makassar”, *Jurnal Ilmu Komunikasi*, LTA S-IKEarsipan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, , Vol.7, No. 1, Universitas Hassanudin, 2017.
- Syafuddin, K. (2020). Kajian Game streaming Dan Kerentanan Streamer Di Nimo Tv. JAMI: *Jurnal Ahli Muda Indonesia*, Vol. 1, No. (2).
- Teso, S. K. (2021). Pengaruh budaya, sosial, pribadi, dan psikologis terhadap keputusan pembelian UC (unkown cash) dalam game online PUBG (Players Unknown's Battleground) mobile. *Skripsi* (tidak diterbitkan). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Twitch. Community Guidelines. Diakses melalui <https://www.twitch.tv>.
- V.Aprelia, (2019). “Hubungan antara kecanduan game player unknown’s battlegrounds (PUBG) mobile dengan perilaku sosial remaja di Kelurahan Klender Jakarta Timur”, *Jurnal Edukasi IPS*, Vol. 3, No. (2).
- Van Dijck, J., Mengatur Masyarakat Digital: Platform Swasta, Nilai-Nilai Publik,Tinjauan Hukum dan Keamanan Komputer,November 2019.

Vikansari., Suci, NP., Prasa., I Wayan, Pengawasan Pengenaan Pajak Penghasilan Terhadap YouTuber Sebagai Pelaku Influencer di Platform Media Sosial YouTube (Pengawasan Pengenaan Pajak Penghasilan YouTuber Sebagai Influencer di Platform Media Sosial Youtube), Kertha Negara:Jurnal Ilmu HukumSaya, Volume 7, No. 2, Februari 2019.

#### F. Referensi Wawancara

Wawancara Dengan Alfachri Gani, Streamer Game, 25 November 2024.

Wawancara Dengan Ainul Yaqin, Streamer Game, 29 November 2024.

Wawancara Dengan Bang Maul, Streamer Game, 20 November 2024.

