

BAB IV

KLASIFIKASI HUKUM EKONOMI SYARIAH TERHADAP UANG

SAWERAN DALAM AKTIVITAS *LIVE STREAMING*, DAN

ANALISISNYA TERKAIT ETIKA MUAMALAH

Pendapatan yang diperoleh dari uang saweran dalam *live streaming* merupakan fenomena ekonomi digital yang kompleks dan memerlukan tinjauan mendalam dari perspektif etika muamalah dalam Hukum Ekonomi Syariah. Etika muamalah berlandaskan pada prinsip-prinsip tauhid, keadilan (*adl*), kerelaan (*antaradhin*), transparansi (*wudhuh/iflah*), kemaslahatan (*maslahah*), serta larangan unsur terlarang seperti riba, garar, dan maisir.

A. Klasifikasi Akad dalam Saweran *Live Streaming*

Dari hasil penelitian, uang saweran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa akad, yang masing-masing memiliki implikasi etis berbeda:

1. Hibah (Pemberian Sukarela)

Apabila saweran diberikan oleh penonton secara murni sebagai apresiasi, dukungan, atau sedekah tanpa ada ekspektasi timbal balik atau syarat tertentu, pendapatan ini diklasifikasikan sebagai hibah/hadiah yang hukumnya halal. Ini sejalan dengan semangat tolong-menolong dalam kebajikan sebagaimana firman Allah Swt dalam QS. Al-Maidah (5): 2.

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ

الْعِقَابِ

Artinya:

“...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Secara etis, hibah yang tulus mencerminkan nilai taawun (saling membantu) dan *maslahah* (kebaikan umum).

2. Ju'alah (Sayembara Berhadiah/Imbalan Jasa)

Saweran yang diberikan dengan menyertai permintaan atau tantangan spesifik dari penonton, dan kemudian dilaksanakan oleh *streamer*, cenderung masuk dalam kategori *ju'alah*. Fatwa DSN-MUI No. 62/DSN-MUI/XII/2007 mendefinisikan *ju'alah* sebagai janji imbalan atas pencapaian hasil pekerjaan tertentu yang tidak dilarang syariah dan hasilnya jelas.

Contohnya, jika penonton menjanjikan *gift* "berlian" jika *streamer* menyanyikan lagu tertentu. Landasan kebolehan *ju'alah* terdapat dalam QS. Yusuf (12): 72.

قَالُوا نَفَقْدُ صَوَاعَ الْمَلِكِ وَلِمَنْ جَاءَ بِهِ حِمْلُ بَعِيرٍ وَأَنَا بِهِ زَعِيمٌ

Artinya:

“Mereka menjawab, ‘Kami kehilangan piala raja, dan siapa yang dapat mengembalikannya akan memperoleh (bahan makanan seberat) beban unta, dan aku jamin itu’.”

Dan Hadis riwayat Imam al-Bukhari dari Abu Sa'id al-Khudri mengenai rukyah dan imbalan kambing:

“Sekelompok sahabat Nabi saw. melintasi salah satu kampung orang Arab. Penduduk kampung tersebut tidak menghidangkan makanan kepada mereka. Ketika itu, kepala kampung disengat kalajengking. Mereka lalu bertanya kepada para sahabat: ‘Apakah kalian mempunyai obat, atau adakah yang dapat merukyah?’ Para sahabat menjawab: ‘Kalian tidak menjamu kami; kami tidak mau mengobati kecuali kalian memberi imbalan kepada kami.’ Kemudian para penduduk berjanji akan memberikan sejumlah ekor kambing. Seorang sahabat membacakan Surah al-Fatihah dan mengumpulkan ludah, lalu ludah itu ia semprotkan ke kepala kampung tersebut; ia pun sembuh. Mereka kemudian menyerahkan kambing. Para sahabat berkata, ‘Kita tidak boleh mengambil kambing ini sampai kita bertanya kepada Nabi saw. Beliau tertawa dan bersabda, ‘Bagaimana kalian tahu bahwa surah Al-Fatihah adalah rukyah! Ambillah kambing tersebut dan berilah saya bagian.’ (HR. Bukhari).

Secara etis, akad *ju'alah* mengharuskan pemenuhan janji dan transparansi antara kedua belah pihak.

3. Ijarah (Sewa Jasa)

Jika penonton merasa telah membayar untuk menikmati konten hiburan atau interaksi, maka saweran dapat dianggap sebagai upah atas jasa kreator. Namun, dalam praktiknya, relasi ini seringkali kabur dan bercampur antara hibah, *ju'alah*, dan *ijarah*.

Meskipun mayoritas saweran pada dasarnya boleh, pendapatan ini dapat menjadi haram jika diperoleh dari konten atau aktivitas yang secara eksplisit diharamkan syariah. Di antaranya adalah ikut mempromosikan judi *online*.



Gambar 4.1. Seleb TikTok Sadbor diamankan polisi terkait promosi judi *online*
(tangkapan layar pada 25 Juli 2025)

Hal ini juga termasuk konten yang melanggar prinsip *halalan thayyiban* dan *adl* , atau jika didapatkan melalui penipuan atau eksploitasi diri (*su'al* yang tercela) yang mencederai etika.

Kaidah fikih menyatakan: "Pada dasarnya, semua bentuk muamalah boleh dilakukan kecuali ada dalil yang mengharamkannya."

2. Analisis Etika Muamalah dalam Praktik Saweran *Live Streaming*

Meskipun secara formal hukumnya bisa halal, praktik uang saweran memunculkan beragam implikasi etis yang perlu dicermati, seperti terkait konten tidak etis. Karena dari temuan penelitian, sebagian kreator ada menggunakan cara-cara kurang pantas untuk menarik saweran, seperti berjoget vulgar, mengumbar aurat, atau memancing obrolan dewasa. Jika saweran muncul karena konten seperti ini, maka hukum pemberian dan penerimaannya bisa menjadi haram, karena bertentangan dengan prinsip *halalan thayyiban* dan *adil*, serta larangan tolong-menolong dalam dosa dan pelanggaran (QS. Al-Maidah [5]: 2).

وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ ۖ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ۚ وَاتَّقُوا اللَّهَ ۚ إِنَّ اللَّهَ

شَدِيدُ الْعِقَابِ

Artinya:

“...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan. Bertakwalah kepada Allah, sungguh, Allah sangat berat siksaan-Nya.”

Kemudian ada isu keadilan (*adl*) dan transparansi (*wudhuh*). Seringkali terjadi ketiadaan keseimbangan nilai timbal balik, kurangnya transparansi tujuan penggunaan dana oleh *streamer*, dan minimnya informasi tentang potongan platform. Ketidakjelasan nilai konversi koin dan hadiah virtual juga mengandung unsur garar. Hal ini bertentangan dengan perintah Allah untuk berlaku adil dalam setiap urusan, sebagaimana firman-Nya dalam QS. An-Nisa (4):58:

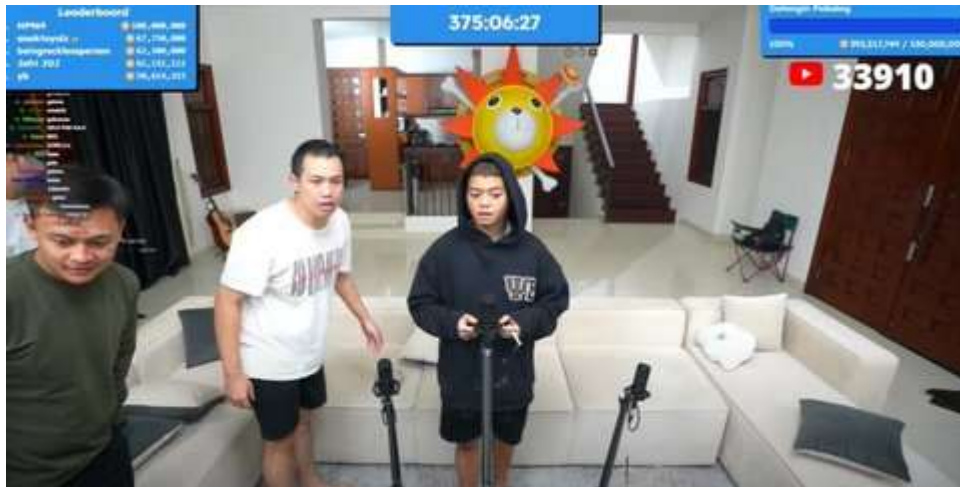
إِنَّ اللَّهَ يَأْمُرُكُمْ أَنْ تُؤَدُّوا الْأَمَانَاتِ إِلَىٰ أَهْلِهَا ۖ وَإِذَا حَكَمْتُمْ بَيْنَ النَّاسِ أَنْ تَحْكُمُوا بِالْعَدْلِ ۚ إِنَّ اللَّهَ نِعِمَّا يَعِظُكُمْ بِهِ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ سَمِيعًا بَصِيرًا

Artinya:

“Sungguh, Allah menyuruhmu menyampaikan amanat kepada yang berhak menerimanya, dan apabila kamu menetapkan hukum di antara manusia hendaknya kamu menetapkannya dengan adil. Sungguh, Allah sebaik-baik yang memberi pengajaran kepadamu. Sungguh, Allah Maha Mendengar, Maha Melihat.”

Kejujuran dalam setiap transaksi adalah keharusan, dan tidak boleh ada penipuan atau praktik curang.

Berikutnya adalah isu kerelaan (*an taradhin*) dan ketiadaan paksaan. Meskipun saweran bersifat sukarela, tekanan sosial atau psikologis terselubung (misalnya, melalui pujian berlebihan kepada "sultan" atau fitur *leaderboard*) dapat mencederai kerelaan murni pemberi, serta menimbulkan ekspektasi timbal balik yang tidak sehat.



Gambar 4.2. Tampilan *leaderboard* penyawer terbanyak di sebuah *live streaming* dengan pernah menyawer hingga Rp250 juta (tangkapan layar pada 13 Juli 2025).

Berdasarkan QS. An-Nisa (4):29, hal tersebut tidak sejalan dengan prinsip transaksi yang dilandasi atas sukarela di antara kedua belah pihak:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ
مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

Artinya:

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil (tidak benar), kecuali dalam perdagangan yang berlaku atas dasar suka sama suka di antara kamu. Dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sungguh, Allah Maha Penyayang kepadamu.”

Selanjutnya adalah isu kemaslahatan (*maslahah*) dan kerusakan (*mafsadah*). Potensi terbesar pelanggaran etika adalah ketika saweran digunakan untuk mendukung konten yang tidak sesuai syariah. Contohnya

adalah praktik "mengemis *online*" yang mengeksploitasi simpati penonton, serta potensi mendorong perilaku konsumtif dan hedonis bagi *streamer* maupun penonton, sangat bertentangan dengan prinsip *masalah* dan *mafsadah*. Kaidah fikih menegaskan bahwa "Menghindarkan *mafsadat* (kerusakan, bahaya) harus didahulukan atas mendatangkan kemaslahatan." Ketergantungan finansial yang tidak sehat juga dapat mengganggu keseimbangan hidup.

Terakhir adalah problem etika terkait ikhtilat dan fitnah dunia maya. Seperti diketahui, interaksi intens antara penonton dan kreator dalam *live chat* seringkali bersifat pribadi dan tidak jarang menimbulkan fitnah. Jika ini dibiarkan, sistem saweran menjadi sarana mendekatkan pada perbuatan maksiat.

3. Pendapatan yang Menjanjikan dan Tanggung Jawab Etis

Fenomena *live streaming* telah menjadi ladang pendapatan baru yang menggiurkan, dengan beberapa *streamer* bahkan meraih jutaan hingga miliaran rupiah per bulan dari saweran. Namun, besarnya potensi pendapatan ini menuntut tanggung jawab etis yang tinggi. Islam mengajarkan bahwa pendapatan harus didapatkan dengan cara yang sesuai dengan syariat, yaitu melalui aktivitas ekonomi yang tidak mengandung unsur riba, garar, dan maisir. Pendapatan dari usaha haram, seperti mengumbar aurat atau bisnis yang merusak moral masyarakat, dilarang dalam Islam.

4. Perlunya Pembatasan Usia di Live Streaming

Seiring dengan pesatnya perkembangan *live streaming* sebagai sarana hiburan, edukasi, bahkan sumber penghasilan, penting kiranya untuk terus meningkatkan kualitas dan keamanan konten yang disajikan. Dari pengamatan yang dilakukan, fitur *live streaming* di platform seperti YouTube dan TikTok memang sangat mudah diakses oleh berbagai kalangan pengguna. Namun, belum adanya sistem pembatasan umur penonton yang jelas dan terlihat secara langsung pada video *live streaming* menjadi perhatian serius.

Saat ini, *live streaming* menyajikan beragam jenis konten, mulai dari hiburan interaktif, permainan game, edukasi, bisnis dan pemasaran, hingga konten sosial yang menampilkan aktivitas sehari-hari. Beberapa di antaranya, seperti konten hiburan interaktif yang melibatkan tantangan fisik atau aktivitas sosial yang menampilkan pekerjaan berat, dapat disaksikan secara luas tanpa filter usia yang spesifik. Lebih jauh lagi, beberapa *streamer* bahkan memilih konten ekstrem seperti mandi lumpur untuk menarik perhatian dan *gift*, yang tentu saja menimbulkan pertanyaan etis.

Meskipun platform seperti TikTok memiliki peringatan "*Welcome to TikTok LIVE! Have fun interacting with others in real time. Creators must be 16 or older to go LIVE. Viewers must be 16 or older to recharge and send gifts*", keterangan ini seringkali tidak cukup mencolok atau tidak dipahami secara mendalam oleh semua pengguna. Belum ada visualisasi standar yang jelas seperti logo atau simbol yang menunjukkan klasifikasi

usia di setiap video *live streaming*. Hal ini berpotensi menyebabkan penonton, terutama anak-anak dan remaja, terpapar pada konten yang tidak sesuai dengan usia atau nilai-nilai yang mereka pegang.

Oleh karena itu, penulis menyarankan agar pihak YouTube dan TikTok dapat mempertimbangkan untuk mengimplementasikan sistem pembatasan umur penonton yang lebih visual dan eksplisit pada setiap video *live streaming*, mirip dengan sistem rating film atau acara televisi. Beberapa opsi yang dapat dipertimbangkan antara lain penggunaan logo rating usia yang jelas.

Logo "SU" (Semua Umur), untuk konten *live streaming* yang aman ditonton oleh segala usia. Logo "R" (Remaja), untuk konten yang lebih cocok bagi penonton berusia remaja (misalnya 13+ atau 16+). Logo "D" (Dewasa), untuk konten yang hanya boleh diakses oleh penonton berusia dewasa (18+ atau 21+). Dan logo "BO" (Bimbingan Orang Tua), untuk konten yang memerlukan pengawasan orang tua bagi penonton anak-anak.

Berikutnya perlunya penempatan indikator yang menonjol. Logo rating usia harus diletakkan secara permanen dan mencolok di sudut layar selama *live streaming* berlangsung, sehingga mudah terlihat oleh penonton. Sistem verifikasi usia yang lebih ketat dapat diterapkan sebelum penonton dapat mengakses *live streaming* dengan rating tertentu.

Platform *live streaming* juga perlu terus melakukan edukasi kepada pengguna, melakukan kampanye secara masif mengenai pentingnya sistem rating usia ini bagi *streamer* maupun penonton. Menyediakan

panduan yang jelas bagi *streamer* tentang cara mengklasifikasikan konten mereka sesuai dengan rating yang tepat.

Dengan adanya sistem pembatasan umur penonton yang lebih visual dan jelas, diharapkan penonton dapat lebih selektif dalam memilih tontonan, dan terhindar dari paparan konten yang tidak diinginkan atau tidak sesuai dengan norma sosial dan agama. Ini juga akan membantu platform dalam menciptakan ekosistem *live streaming* yang lebih sehat, bertanggung jawab, dan aman bagi semua penggunanya.

5. Peran DSN-MUI dan Solusi Etis

Ketiadaan regulasi yang spesifik mengenai uang saweran dalam *live streaming* secara komprehensif dalam fatwa-fatwa syariah menambah urgensi analisis ini. Oleh karena itu, diperlukan peran aktif Dewan Syariah Nasional Majelis Ulama Indonesia (DSN-MUI) dan lembaga fatwa lainnya untuk mengeluarkan fatwa yang lebih spesifik dan komprehensif mengenai berbagai aspek pendapatan digital modern, termasuk uang saweran. Fatwa ini dapat memberikan panduan akad yang sah dan etika yang jelas, serta mengantisipasi dinamika teknologi.

Solusi etis meliputi edukasi literasi digital syariah bagi umat Islam agar memahami transaksi digital dalam perspektif muamalah, termasuk batasan hibah, jual beli, dan jasa. Bagi kreator muslim, penting untuk menanamkan niat berdakwah atau memberi nilai edukatif dalam setiap konten, dan menampilkan adab serta akhlak Islami dalam interaksi.

Konten yang baik tidak harus vulgar atau kontroversial untuk menarik penonton.

Secara keseluruhan, pendapatan dari uang saweran dalam *live streaming* memiliki potensi kebaikan jika diniatkan sebagai hibah atau apresiasi atas jasa yang baik dan bermanfaat. Namun, tanpa pemahaman dan penerapan etika muamalah yang kuat, praktik ini rentan terhadap penyimpangan yang dapat menjadikannya haram. Oleh karena itu, kesadaran dan regulasi diri dari semua pihak, serta bimbingan fikih dari ulama, sangat penting agar saweran menjadi rezeki yang halal dan tayib.