

**INCOME GENERATION THROUGH E-SPORT ACTIVITIES ACCORDING TO
ISLAMIC LAW PERSPECTIVE**

**PENJANAAN PENDAPATAN MELALUI AKTIVITI E-SUKAN MENURUT PERSPEKTIF
HUKUM ISLAM**

Mohd Yusra Abdullahⁱ, Mohammad Taqiuddin Mohamadⁱⁱ, Mohd Ashrof Zaki Yaakobⁱⁱⁱ, Azri Bhari^{iv}, Mahyuddin Khalid^v & Mohd Faiz Mohamed Yusof^{vi}

- ⁱ (*Corresponding author*). Pensyarah, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi Mara (UiTM), Shah Alam; Pelajar Pelajar Ijazah Doktor Falsafah, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya. yusra@uitm.edu.my
- ⁱⁱ Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam, Universiti Malaya. m.taqiuddin@um.edu.my
- ⁱⁱⁱ Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. ashrof@uitm.edu.my
- ^{iv} Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. azrib178@uitm.edu.my
- ^v Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. emkay@uitm.edu.my
- ^{vi} Pensyarah Kanan, Akademi Pengajian Islam Kontemporari (ACIS), Universiti Teknologi MARA (UiTM), Shah Alam. faizyusof @uitm.edu.my

Abstract	<p><i>E-Sports (electronic sports) is a phenomenon that is favoured by today's young generation to the point that it has become one of the side jobs or permanent jobs because it can generate a decent income through various activities related to this industry. Therefore, this study aims to find out the status of income through e-sports activities according to an Islamic perspective. Qualitative methods are implemented in this study by using data collection methods through library research and the data obtained are analyzed based on inductive and deductive methods to obtain comprehensive research results. Based on the analysis done, the results of this research show that generating income through activities in the e-sports industry is included in the category of al-māl almustafād and should be implemented if it meets the principles of sharia outlined in Islam.</i></p> <p>Keywords: <i>E-sports, Sports, Income, Halal, Sharia.</i></p>
Abstrak	<p><i>E-Sukan (sukan elektronik) merupakan fenomena yang digemari oleh generasi muda saat ini sehingga menjadi salah satu pekerjaan sampingan atau pekerjaan tetap kerana ia dapat menghasilkan pendapatan yang lumayan melalui pelbagai kegiatan yang berhubung dengan industri ini. Oleh itu, kajian ini bertujuan untuk mengetahui status pendapatan melalui aktiviti e-sukan menurut perspektif Islam. Metode kualitatif dilaksanakan dalam kajian ini dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui penyelidikan perpustakaan dan data yang diperoleh dianalisis berdasarkan metode induktif, dan deduktif untuk mendapatkan hasil kajian yang menyeluruh. Berdasarkan analisa yang dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan bahawa penjaan pendapatan melalui aktiviti-aktiviti dalam industri e-sukan adalah termasuk dalam kategori al-māl almustafād, dan harus untuk dilaksanakan jika memenuhi prinsip-prinsip syariah yang digariskan dalam Islam.</i></p> <p>Kata kunci: <i>E-sukan, Sukan, Pendapatan, Halal, Syariah.</i></p>

PENDAHULUAN

Kerjaya merupakan aktiviti-aktiviti manusia bagi memenuhi keperluan-keperluan psikologikal, ekonomikal dan sosiologikal individu dimana ia perlu direalisasikan dengan tindakan memulakan sesuatu dengan usaha atau kudrat. Perancangan yang tersusun diperlukan untuk mengembangkan kerjaya bagi memenuhi keperluan masa sekarang dan hadapan. Pertanian, penternakan dan perdagangan merupakan aktiviti asas bagi masyarakat dahulu untuk meneruskan kehidupan mereka. Seiring dengan perkembangan teknologi dan kaedah pelaksanaan yang bersistematik, kerjaya asas ini juga turut berkembang daripada menjadi faktor pengeluar kepada faktor-faktor perkhidmatan yang berkaitan dengan kehendak asas manusia. Perkembangan teknologi menjadikan internet sebagai medium asas manusia untuk bekerja, mendapatkan informasi dan berhibur. Perkhidmatan hiburan semakin mendapat permintaan seiring dengan keperluan-keperluan manusia, maka lahir pelbagai jenis perkhidmatan berbentuk hiburan seperti pertandingan sukan, pawagam, television, radio dan sebagainya.

Melalui teknologi automasi dan transformasi digital yang berdaya saing dan merancakkan kemajuan landskap dunia moden, muncul pertandingan permainan elektronik atas talian yang dikenali sebagai e-sukan dengan berinspirasi daripada liga atau pertandingan sukan tradisi. Ia mengadaptasi infrastruktur dan peraturan permainan fizikal tersebut dan diterjemahkan dalam bentuk permainan atas talian seperti *League of Legends*, *Counter-Strike*, *Dota 2*, *Hearthstone*, *Pro Evolution Soccer*, *FIFA Football* dan lain-lain. Setiap permainan ini disusun mengikut genre-genre yang berbeza untuk disesuaikan dengan peraturan pertandingan yang berkaitan. Industri e-sukan ini juga mampu menjana pendapatan yang sangat lumayan dan telah melahirkan ramai karyawan yang menjadikan aktiviti-aktiviti dalam e-sukan sebagai kerjaya profesional. Oleh itu, kajian ini akan membincangkan kerjaya di dalam industri e-sukan sebagai kategori *al-māl almustafād*, yang dikenakan zakat

KONSEP DAN PERKEMBANGAN E-SUKAN

Sukan elektronik atau "E-Sukan" boleh didefinisikan sebagai satu aktiviti permainan video secara profesional yang menggunakan perantaraan peralatan elektronik bersama dengan capaian internet untuk berhubung dengan data permainan dan dipertandingkan pada peringkat amatur, semi profesional dan profesional dengan beberapa pertandingan bertaraf dunia. Selain e-sukan, istilah-istilah lain juga boleh merujuk kepada maksud yang seerti dengannya seperti *video game*, sukan siber, permainan komputer dan sukan maya (Wagner, 2007).

Sejarah Perkembangan Pertandingan E-Sukan

Pertandingan permainan video pertama kali dikenalpasti ialah pada 19 Oktober 1972 di Universiti Stanford, iaitu seramai 24 orang mahasiswa universiti tersebut telah dijemput untuk menyertai pertandingan *Intergalactic Spacewar Olympic*, sebuah pertandingan untuk permainan bernama *Spacewar*. Pemenang ditawarkan hadiah utama iaitu langganan majalah *Rolling Stone* selama setahun. *Spacewar* dicipta oleh Steve Russel dan rakan-rakan di Massachusetts Institute of Technology (MIT) Boston, Amerika Syarikat, pada tahun 1962. Pertandingan ini diiktiraf sebagai e-sukan pertama dipertandingkan di dunia (Daniel Kane et.al, 2017)

Pada tahun 1980, telah berlangsungnya satu pertandingan e-sukan terbesar iaitu *Space Invaders Atari* yang telah disertai oleh 10,000 peserta di Amerika Syarikat dan dicatatkan sebagai pertandingan *video game* berskala besar pertama di dunia. Permainan *Space Invader* ini dicipta pada tahun 1978 dan merupakan salah satu *game* terkenal pada masa tersebut serta boleh dimainkan di mesin *Arcade* (Daniel Kane et.al, 2017). Pada awal tahun 1990-an, e-sukan menjadi semakin popular dalam dekad ini dan bilangan pemain meningkat dengan banyaknya. Istilah "sukan elektronik" atau "*e-Sport*" bermula pada akhir tahun 90an, dan salah satu sumber yang terawal yang menggunakan istilah "*e-Sport*" adalah

siaran akhbar tahun 1999 mengenai pelancaran *Online Gamers Association* [OGA] (Harun Ayar, 2018).

Terkini, dalam penganjuran sukan Olimpik 2024, Jawatankuasa Olimpik Antarabangsa (IOC) dan wakil dari syarikat-syarikat dalam industri e-sukan sedang merancang untuk memasukkan permainan video atau e-sukan sebagai salah satu pertandingan yang dipertandingkan dalam temasya sukan yang berprestij tersebut.

Transformasi E-Sukan di Malaysia

Di Malaysia, perkembangan e-sukan bermula lewat 90-an apabila kafe siber menyediakan aplikasi permainan video di dalam kemudahan komputer yang disediakan. Keadaan ini berjaya menarik para peminat video game atau e-sukan mengunjungi premis mereka secara kerap. Pada awal 2000, *World Cyber Games* mengunjungi Malaysia dan memberi peluang kepada bakat tempatan mewakili negara untuk bersaing dengan pemain terbaik dari seluruh dunia. Pencapaian tertinggi pada ketika itu dilakar Rinie Ramli yang memenangi tiga pingat emas untuk Malaysia dan menduduki tempat ke-4 secara keseluruhan di dunia pada 2005 (Harian Metro, 2015).

Disebabkan tahap populariti e-sukan semakin berkembang, Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) mula didaftarkan dan diluluskan oleh Pesuruhjaya Sukan Malaysia pada 4 Disember 2014. Akademi e-sukan pertama negara juga telah ditubuhkan dengan kolaborasi bersama Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM). Penubuhan akademi ini memfokuskan kepada melahirkan lebih ramai pemain profesional negara, tetapi turut menekankan aspek lain yang penting di dalam e-sukan iaitu pengurusan acara, pengurus pasukan, kejurulatihan, *shoutcasting*, pengadilan dan lain-lain (Nicolas et.al, 2017).

Terdapat beberapa universiti di Malaysia yang mempunyai kelab e-sukan, antaranya ialah Universiti Teknologi MARA (UiTM) Shah Alam dan Universiti Putra Malaysia. Kesemua kelab e-sukan di institut pengajian tinggi ini mempunyai hubungan rasmi dengan persatuan Sukan Elektronik Malaysia. Seperti sedia maklum, sukan elektronik merupakan salah satu industri yang besar dengan pelbagai syarikat yang menyokongnya, disamping ramai pemain antarabangsa menjadikan ia sebagai kerjaya utama. Berdasarkan kajian yang dilakukan Suruhanjaya Komunikasi dan Multimedia Malaysia (SKMM) pada tahun 2009 untuk pertumbuhan Internet di Malaysia, lebih 3.2 juta daripada 16 juta pengguna Internet menggunakannya bagi tujuan permainan 'online' (Harian Metro 2015).

Di peringkat kebangsaan, perkembangan e-sukan di Malaysia agak progresif dengan mendapat tempat pada Sukan Malaysia (SUKMA) Perak 2018. Menurut Kementerian Belia dan Sukan (KBS), jumlah peminat e-sukan bertambah daripada 9.5 juta pada 2016 kepada 19.8 juta pada 2019. Angka itu mewakili kira-kira 60.7 peratus penduduk Malaysia pada 2019 (Berita Harian, 2020).

Pada tahun berikutnya, Sukan Asia Tenggara 2019 merupakan Sukan SEA ke-30 di Filoil Flying V Centre, Manila. Buat pertama kalinya, e-sukan telah dipertandingkan di dalam temasya ini melalui enam kategori e-sukan iaitu *Mobile Legends: Bang Bang* (mobile), *Dota 2* (PC), *Starcraft II* (PC), *Arena of Valor* (mobile), *Tekken 7* (konsol) dan *Hearthstone* (konsol). Tiga platform permainan yang digunakan adalah PC (*personal computer*), konsol dan telefon pintar. Melalui permainan *Hearthstone*, Malaysia telah merangkul pingat emas pertama oleh Dr. Yew Weng Keng, atlet e-sukan negara yang berusia 29 tahun dengan menewaskan peserta Thailand Werit Popan 3-1. Beliau merupakan pemegang Ijazah Doktor Falsafah (PhD) dalam bidang Kejuruteraan Elektronik yang juga seorang penolong professor di Universiti Heriot Watt, Malaysia (Sinar Harian, 2019).

Kesan daripada Perintah Kawalan Pergerakan (PKP) pada tahun 2020 bagi mengekang penularan wabak COVID-19, Kementerian Belia dan Sukan (KBS) dan Persatuan Sukan Elektronik Malaysia (ESM) telah mengambil inisiatif mewujudkan Kejohanan *My Esports: MyStay@HomeChallenge* sebagai langkah mencari bakat muda yang berpotensi untuk diketengahkan ke peringkat antarabangsa. Kejohanan secara dalam talian itu yang melibatkan 13 negeri serta dua wilayah persekutuan. Acara itu yang mempertandingkan

dua jenis permainan, *Mobile Legends: Bang Bang (MLBB)* dan *Player Unknown's Battlegrounds Mobile (PUBG Mobile)* secara berkumpulan, terbahagi kepada dua peringkat iaitu peringkat negeri, yang berlangsung pada 9-10 April 2020 manakala kejohanan peringkat kebangsaan pada 12-14 April 2020. Pertandingan ini melibatkan sebanyak 64 pasukan bagi *MLBB* yang meliputi penglibatan 320 pemain manakala bagi *PUBG Mobile* pula, 64 pasukan yang meliputi seramai 256 pemain (Bernama, 2020).

Klasifikasi Permainan E-Sukan

Terdapat empat platform untuk memainkan permainan e-sukan iaitu, pertama komputer peribadi (PC) terdiri daripada desktop atau laptop. Kedua melalui konsol tertentu yang dibina untuk game seperti *PlayStation* dan *Xbox*. Platform ketiga adalah *Handheld Games* iaitu konsol permainan mudah alih, mudah dibawa ke mana sahaja seperti *Sony PSP* atau *Nintendo DS*. Manakala platform terakhir adalah *Mobile Games* iaitu permainan yang direka untuk dimainkan didalam telefon pintar pengguna.

Secara umumnya, e-sukan boleh dibahagiakan kepada 2 bahagian iaitu klasifikasi berdasarkan jumlah pemain iaitu perseorangan dan ramai. Manakala klasifikasi kedua adalah berdasarkan genre permainan. Antara genre paling popular adalah genre strategi seperti permainan *Dota 2* dan *Warcraft*, permainan genre ini memerlukan kemampuan pemain untuk memimpin sesebuah pasukan, kemudian menguruskan sumber dan membangun sesebuah kawasan, dimana pemain perlu memberi fokus sepenuhnya dalam membuat keputusan dengan kiraan yang tepat pada masanya untuk menjadi yang lebih baik daripada pihak lawan.

Genre sukan juga popular dikalangan pemain e-sukan dimana genre ini dicipta untuk para pemain yang gemar aktiviti sukan fizikal nyata. Asas kepada genre ini adalah sukan fizikal tradisional seperti bola sepak, bola keranjang, memanah dan lain-lain. Secara asasnya, pemain akan melakukan pertandingan olahraga secara virtual, dengan segala infrastruktur permainan dan undang-undang sukan yang sebenar, tetapi diaplikasikan didalam dunia e-sukan., pengetahuan dan pengalaman dunia nyata akan memberi kelebihan kepada pemain e-sukan untuk memenangi sesuatu pertandingan, contoh aplikasi yang menggunakan genre ini ialah *Pro Evolution Soccer (PES)* dan *Fifa Football*. Terdapat banyak lagi genre yang boleh disenaraikan dan setiap genre ini mempunyai peminat dan pengikut yang tersendiri, antara genre-genre lain adalah pengembaraan, pertarungan, tembakan, perlumbaan dan lain-lain.

ANALISIS KEBAIKAN DAN KEBURUKAN E-SUKAN

Tarikan utama sesuatu permainan adalah keseronokan dan kepuasan selepas bermain permainan tersebut dan ia merupakan tujuan utama sesebuah permainan itu dihasilkan. Sekiranya permainan itu tidak menarik serta membosankan, ia akan ditolak dan ditinggalkan oleh para pemain. Kesan daripada sesuatu permainan adalah subjektif dan bergantung kepada pelbagai faktor termasuklah jenis-jenis genre sesuatu aplikasi e-sukan tersebut. Oleh itu, terdapat beberapa kebaikan dan keburukan yang terhasil daripada aktiviti ini kepada para pemaian atau masyarakat.

Antara kesan positif e-sukan adalah ia mampu menajamkan penglihatan mata, rangsangan minda yang aktif dan meningkatkan fungsi kognitif pemain. Melalui aktiviti e-sukan ini, pemain akan melakukan beberapa pergerakan pantas dan pada masa yang sama mereka juga dikehendaki untuk berfikir dengan cepat untuk melakukan tindakan yang seterusnya di dalam permainan terbabit. Segala gerakan pantas ini akan menyebabkan pergerakan dan minda seseorang pemain menjadi lebih cepat serta tangkas. Sekaligus dapat melahirkan individu yang mampu untuk berfikir dengan cepat dan tangkas terutamanya ketika menghadapi situasi yang cemas. Melalui kajian dijalankan di University of Iowa, Amerika Syarikat, seramai 681 individu sihat berusia 50 tahun ke atas bermain *game* yang direka khas bagi kajian selama 10 jam boleh melambatkan proses kemerosotan kebolehan kognitif sehingga kira-kira 7 tahun dalam sesetengah kes (Wolinsky, et.al, 2013).

Menurut satu kajian University of Toronto, bermain permainan video aksi secara berkala dapat membantu pemain mempelajari kemahiran sensorimotor baru, terutama koordinasi mata dan tangan. Kemahiran sensorimotor merangkumi tugas seperti menunggang basikal atau menaip, yang bergantung pada penggunaan apa yang anda lihat dengan mata dan mengkoordinasikan otot supaya ia dapat berfungsi dengan sewajarnya. Setiap orang mempunyai asas sensorimotor secara semulajadi, tetapi dengan latihan yang berkala seseorang akan menjadi mahir. Kemahiran sensorimotor yang baik penting dalam teknologi, khusus untuk pakar bedah yang menggunakan teknik pembedahan robotik baru yang memerlukan kawalan alat yang sangat tepat semasa menggunakan antara muka komputer (Burks, 2014).

Manakala dari sudut negatifnya aktiviti e-sukan ini adalah ia mampu membuat seseorang pemain itu berkelakuan agresif kesan daripada pengaruh yang dipaparkan dalam aplikasi bergenre ganas, atau terlalu asyik bermain sehingga mengabaikan kehidupan nyata. Sebagai contoh kesan kepada kanak-kanak ialah apabila mereka diganggu ketika bermain. Mereka juga suka mengacau atau mengusik adik-adik mereka yang kecil dengan menggunakan kekerasan sehingga adik mereka ini menangis kerana sakit dengan gurauan yang kasar itu (Berita Harian, 2008). Tindakan agresif ini didorong apabila kanak-kanak dihargai kerana lebih ganas dan tindakan keganasan dilakukan berulang kali. Kanak-kanak mengawal keganasan dan mengalami keganasan di matanya sendiri seperti membunuh, menendang, menikam dan menembak. Pengalaman, pengulangan dan ganjaran yang diterima menjadi faktor yang mempengaruhi pembinaan tingkah laku (Ballard, 1996). Contoh permainan yang menyebabkan tindakan agresif ialah *Death Race*, *Mortal Kombat*, *Doom* dan *Grand Theft Auto*.

Manakala sebagai pemain muslim pula, mereka terdedah dengan unsur-unsur lucah dan syirik. Terdapat banyak permainan e-sukan menggunakan karakter tuhan atau syaitan yang terdapat dalam pelbagai agama. Ini mendedahkan pemain muslim kepada kepercayaan agama selain Islam. Selain daripada itu, terdapat juga ritual tertentu yang perlu diselesaikan oleh pemain untuk mendapatkan kekuatan atau barangan berharga yang menyerupai ritual penyembahan kepada agama selain Islam seperti didalam aplikasi PUBG. Kebanyakan permainan yang berunsurkan tradisi sesuatu kaum atau sejarah lampau selalunya menggunakan konsep "*blessing*" daripada dewa-dewa, kuasa jahat atau kitab suci mereka untuk mendapatkan nyawa, kekuatan, senjata seperti dewa *Shinto* dalam permainan *Persona*.

Oleh itu para pemain muslim perlulah mengikut garis panduan Islam dalam memilih jenis-jenis aplikasi e-sukan untuk dipermainkan. Hukum permainan e-sukan boleh dibahagikan kepada 3 kategori iaitu makruh, sekiranya hiburan itu tidak memberi sebarang kesan baik ataupun buruk kepada manusia ini kerana melakukan perbuatan yang tidak berfaedah dan sia-sia. Haram, sekiranya membawa keburukan dan merosakkan akhlak kepada individu dan masyarakat seperti perbuatan yang bercampur dengan perkara yang diharamkan syara' sebagai contoh perjudian dan lucah. Dibenarkan dan digalakkan, sekiranya hiburan itu memberi kesan yang baik kepada individu dan masyarakat seperti pertandingan memanah dan permainan yang berfaedah untuk peperangan (Mohd Yusra et.al, 2021).

PENJANAAN PENDAPATAN MELALUI AKTIVITI E-SUKAN

Pemain profesional atau pro player sering dikaitkan dengan sekumpulan pemain yang bermain bagi sesebuah pertubuhan atau kelab e-sukan tertentu. Pemain professional sentiasa bersikap positif dan sentiasa beretika dan menunjukkan semangat kesukanan yang tinggi, bersesuaian dengan tahap penglibatan mereka di khalayak ramai dan mempunyai ramai pengikut. Kebanyakan pertandingan e-sukan menampilkan acara fizikal yang dimainkan di hadapan penonton secara langsung. Penonton boleh menonton pertandingan e-sukan secara atas talian (online) seperti di platform *Twitch*, *YouTube* dan juga *Facebook*. Selain daripada itu, terdapat juga siaran televisyen yang menyiarkan kejohanan permainan e-sukan seperti ESPN, BBC dan lain-lain. Di Malaysia penonton boleh menonton siaran khas

pelbagai aktiviti e-sukan diseluruh dunia melalui saluran 800 iaitu *Egg Network* yang ditawarkan oleh pihak Astro.

Para pemain e-sukan biasanya bersaing untuk mendapatkan hadiah wang tunai yang lumayan, termasuk penajaan atau 'sponsorship' bagi pasukan yang terlibat. Sebagai contoh, Rick Fox yang merupakan juara 3 kali NBA dengan pasukan Los Angeles Lakers, kini merupakan pemilik francais Echo Fox yang mempunyai pasukan untuk *League of Legends*, *Counter-Strike*, dan banyak lagi. Kebanyakan liga kini menawarkan gaji tetap dan hak-hak pemain seperti seorang pekerja dalam sebuah syarikat. Dengan bertanding dalam persaingan, serta mengelakkan diri daripada tersingkir, pemain akan dijamin untuk menerima gaji, manakala memenangi sesebuah pertandingan akan memperoleh imbuhan yang lebih besar. Bagi kelab bola sepak di eropah, mereka mempunyai pemain e-sukan tersendiri yang mengawal pasukan mereka di dalam pertandingan liga bola sepak eropah secara maya atau atas talian.

Terdapat pelbagai pertandingan diperingkat dunia seperti World Cyber Games, Intel Extreme Masters, dan Major League Gaming, pada tahun 2000, terdapat 49 kejohanan e-sukan dipertandingkan dengan rata-rata pemain professional memperoleh USD 3,061 setahun melalui hadiah kejohanan (Harun Ayar, 2018) dan pertandingan e-sukan terus berkembang meliputi pemain amatir di peringkat sosial, negara dan antarabangsa. Pada awal tahun 2017, Paris Saint-Germain menjadi kelab bola sepak Eropah yang pertama bekerjasama dengan organisasi Dota 2 LGD Gaming dan pasukan itu bertanding di bawah nama PSG.LGD. Yap 'xNova' Jian Wei merupakan warganegara Malaysia pertama telah terpilih untuk mewakili team PSG.LGD ini. Pada ogos 2018, kejohanan The International 8 Dota 2 telah diiktiraf sebagai kejohanan e-sukan paling lumayan dalam sejarah sukan dengan jumlah hadiah wang tunai yang ditawarkan bagi kejohanan tersebut melebihi USD25.4 juta (RM103.9 juta). The International Dota adalah acara tahunan yang mempamerkan pasukan Dota 2 terbaik di seluruh dunia akan berentap merebut gelaran juara serta memenangi hadiah wang tuani. Yap 'xNova' Jian Wei dan pasukannya PSG.LGD berada di tempat kedua sekali gus memperoleh hadiah USD11.2 juta (RM45.8 juta) (Harian Metro, 2018).

Penganjuran pertandingan e-sukan masakini juga telah menarik penajaan daripada pelbagai syarikat besar di seluruh dunia. Secara tidak langsung, ianya akan meningkatkan reputasi e-sukan dan berlakunya peningkatan jumlah dana penajaan. Semakin tinggi penajaan yang diterima semakin banyak nilai hadiah kemenangan boleh ditawarkan dalam sesebuah pertandingan. Majalah atas talian *Forbes* telah menyenaraikan 25 pemenang e-sukan pada tahun 2020 dengan hadiah terkumpul keseluruhan adalah USD 32.5 juta (Forbes, 2020).

Selain pendapatan melalui gaji yang diperoleh apabila bermain untuk suatu kelab atau memperoleh hadiah kemenangan yang lumayan didalam setiap pertandingan yang disertai, atlet atau pemain e-sukan juga mampu memperoleh ganjaran berbentuk wang melalui aktiviti penstriman langsung (*live stream*) di media social yang populer seperti, *Facebook Gaming*, *Youtube Gaming* dan *Twitch*. Kemunculan penstriman atas talian telah mempercepat pertumbuhan e-sukan dengan pesat. Aplikasi *Twitch*, dilancarkan pada tahun 2011 merupakan aplikasi penyiaran terawal yang muncul dalam penyediaan medium penyiaran atas talian bagi pertandingan e-sukan dan ia percuma untuk ditonton. Pada tahun 2013, jumlah tontonan bagi siaran langsung pertandingan e-sukan di *Twitch* mencecah lebih dari 12 bilion minit. Antara siaran yang paling mendapat sambutan adalah *League of Legends* (LoL) dan *Dota 2*. Kejayaan pihak *Twitch* ini telah menarik persaingan daripada pelbagai syarikat lain untuk menyediakan penyiaran berunsurkan pertandingan e-sukan antaranya Beam.pro, Azubu tv, dan Hitbox.tv (Harun Ayar, 2018).

Streamer adalah gelaran yang dipanggil kepada mereka yang melakukan penstriman langsung. Para *streamer* menjana pendapatan melalui penstriman langsung dengan sumbangan daripada pengikut yang terhibur dengan permainan atau pengisian semasa bersiaran langsung. Selain daripada itu, mereka juga memperoleh hasil melalui pengiklanan video yang dibayar oleh syarikat yang mempromosikan sesuatu produk,

kebiasaannya *streamer* yang mempunyai ramai pengikut akan menerima bayaran lebih lumayan. Selain pengiklanan, penajaan sesebuah syarikat juga boleh menjadi salah satu hasil sekiranya *streamer* tersebut mampu membawa pengikut kearah matlamat yang dikehendaki oleh syarikat penaja. Dan akhir sekali para *streamer* mampu menjana pendapatan hasil daripada menjual barangan dagangan sama ada produk sendiri atau syarikat lain.

Dapat disimpulkan, aktiviti e-sukan dapat menjana pendapatan melalui 4 kaedah:

1. Gaji yang diberikan kepada pemain sebuah kelab sukan
2. Hadiah kejohanan yang dimenangi oleh pemain
3. Tajaan yang diberikan kepada para pemain
4. Sumbangan yang diberikan oleh penonton melalui penstreaman langsung (*live stream*)

ANALISIS SYARIAH MENGENAI PENJANAAN PENDAPATAN MELALUI AKTIVITI E-SUKAN

Taqiuddin al-Nabhani telah membincangkan 5 kaedah untuk memiliki harta peribadi iaitu yang pertama adalah dengan bekerja dan menerima upah, kedua melalui pewarisan harta, ketiga melalui pemberian keperluan kehidupan melalui zakat, infaq dan sedekah. Keempat pemberian harta negara kepada rakyat yang berjasa. Kelima harta yang di peroleh tanpa bayaran harta lain atau kerja seperti hadiah (al-Nabhaniyy, 2004).

Manakala Yusuf al-Qaradawi dalam perbincangan berkaitan zakat pendapatan, telah membahagikan dua jenis pendapatan diperlukan untuk dibayar zakat, iaitu pendapatan dalam bentuk gaji dan pendapatan ahli profesional. Pendapatan dalam bentuk gaji merupakan perolehan daripada hasil pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang untuk pihak lain samada kerajaan, syarikat atau perseorangan dengan memperoleh upah atau gaji sebagai ganjaran dari pekerjaan tersebut. Sementara pendapatan ahli profesional pula merupakan perolehan dari hasil pekerjaan yang dilakukan sendiri tanpa bergantung kepada pihak lain kerana kemahiran tangan ataupun minda, seperti penghasilan seorang doktor, peguam, seniman, tukang jahit, tukang kayu dan lain sebagainya (al-Qaradawiyy, 2003).

Melalui istilah fiqh, pendapatan secara professional ini dikenali sebagai *al-mal al-mustafad* iaitu apa jua bentuk harta yang diperolehi bukan disebabkan oleh hasil pelaburan atau perniagaan daripada harta sedia ada. Akan tetapi ia diperolehi dengan cara yang disyariatkan seperti hadiah, harta pusaka, wasiat, bonus, pemberian sebagai ganjaran perkhidmatan yang halal dan sebagainya. Harta-harta yang diperolehi secara haram seperti mencuri, merompak, judi, riba dan lain-lain tidak termasuk dalam *al-māl almustafād*. (al-Qaradawiyy, 2003).

Mujaini Tarimin pula menyatakan bahawa *al-māl almustafād* ialah pendapatan baru yang tidak tertakluk kepada mana-mana struktur nas dan dalil, ia melibatkan secara langsung dengan pendapatan gaji, elaun, subsidi, pendapatan ahli profesional dan pendapatan pindahan. Dan harta ini perlu dikeluarkan zakat, iaitu zakat pendapatan (Mujaini, 1999).

Terdapat tiga jenis *al-māl almustafād*, iaitu: *al-'Amalah*, yang bermaksud pendapatan yang diperolehi dalam bentuk upah atau gaji atas pekerjaan tertentu. Kedua, *al-'Athiyah*, iaitu suatu pemberian seperti bonus atau elaun tetap yang diterima secara teratur ataupun tidak. Ketiga, *al-mazālim*, iaitu jenis harta yang disita secara tidak sah oleh penguasa terdahulu dan telah dianggap hilang oleh pemilik asalnya. Jika sekiranya harta tersebut dikembalikan kepada pemilik asalnya, maka harta tersebut dikategorikan sebagai harta yang diperolehi dengan pemilikan baru, oleh kerana itu ia wajib dikeluarkan zakat (Asmuni Mth, 2007)

Sepertimana yang diketahui, pekerjaan atau pendapatan pada zaman kini, banyak tertumpu kepada sektor perniagaan dan sektor professional. Banyak usahawan telah berjaya membina syarikat dan empayar mereka sehingga ke peringkat anatarabangsa dan

menjana pendapatan hasil daripada transaksi-transaksi perdagangan dalam ekonomi. Manakala sektor pekerjaan professional pula, boleh dibahagikan kepada dua jenis iaitu pertama, pekerjaan yang dikerjakan sendiri tanpa bergantung kepada orang lain melalui kemahiran tinggi yang terlatih dan kecerdasan pemikiran seperti doktor, pengajar, jurutera, tukang dan sebagainya. Kedua, pekerjaan yang dikerjakan seseorang untuk pihak lain baik pemerintah, perusahaan, mahupun perorangan dengan memperoleh upah juga melalui kemahiran tinggi yang terlatih dan kecerdasan pemikiran seperti kakitangan kerajaan, akauntan syarikat, pemandu kenderaan dan sebagainya.

Daripada perbincangan ini, dapat dikaitkan pendapatan melalui aktiviti e-sukan seperti gaji yang diberikan kepada pemain sebuah kelab sukan, tajaan yang diberikan kepada para pemain, hadiah kejohanan yang dimenangi oleh pemain dan suumbangan yang diberikan oleh penonton melalui penstreaman langsung (*live stream*) merupakan contoh-contoh pekerjaan professional baharu yang wujud pada masa kini dan ia boleh dikategorikan sebagai *al-māl al-mustafād* iaitu pendapatan baru yang tidak tertakluk kepada mana-mana struktur nas dan dalil dan harus untuk terlibat di dalam industri ini. Pendapatan melalui gaji daripada sesebuah kelab dan tajaan boleh dikategorikan dalam kategori pekerjaan professional kedua iaitu pekerjaan yang dilakukan untuk pihak lain atau pihak ketiga. Manakala pendapatan melalui kemenangan di dalam pertandingan e-sukan dan hadiah daripada pengikut atau penonton boleh dikategorikan pada jenis pekerjaan professional kedua iaitu pekerjaan sendiri tanpa bergantung kepada pihak lain.

Dari perspektif ekonomi, industri e-sukan merupakan salah satu cabang dari industri kreatif hiburan masakini. Oleh itu, terdapat beberapa prinsip atau konsep syariah yang perlu dipatuhi apabila terlibat di dalam industri hiburan kreatif ini. Konsep hiburan dalam Islam adalah berkaitan dengan fitrah keinginan manusia yang boleh dipenuhi dalam batas-batas syariat Allah, tetapi ia bukanlah satu-satunya matlamat atau tujuan hidup seorang Muslim itu. Pada asalnya, Islam membenarkan hiburan melainkan terdapat perkara lain yang mengubah daripada harus kepada haram. Sabda Rasulullah SAW:

{ لَقِينِي أَبُو بَكْرٍ فَقَالَ كَيْفَ أَنْتَ يَا حَنْظَلَةُ قَالَ قُلْتُ نَافَقٌ حَنْظَلَةُ قَالَ سُبْحَانَ اللَّهِ مَا تَقُولُ قَالَ قُلْتُ نَكُونُ عِنْدَ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ يُذَكِّرُنَا بِالنَّارِ وَالْجَنَّةِ حَتَّى كَأَنَّ رَأْيَ عَيْنٍ فَإِذَا خَرَجْنَا مِنْ عِنْدِ رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ عَافَسْنَا الْأَزْوَاجَ وَالْأَوْلَادَ وَالضَّيِّعَاتِ فَنَسِينَا كَثِيرًا قَالَ أَبُو بَكْرٍ فَوَاللَّهِ إِنَّا لَنَلْقَى مِثْلَ هَذَا . فَأَنْظَلْتُمْ أَنَا وَأَبُو بَكْرٍ حَتَّى دَخَلْنَا عَلَى رَسُولِ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قُلْتُ نَافَقٌ حَنْظَلَةُ يَا رَسُولَ اللَّهِ . فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ " وَمَا ذَاكَ " . قُلْتُ يَا رَسُولَ اللَّهِ نَكُونُ عِنْدَكَ تُذَكِّرُنَا بِالنَّارِ وَالْجَنَّةِ حَتَّى كَأَنَّ رَأْيَ عَيْنٍ فَإِذَا خَرَجْنَا مِنْ عِنْدِكَ عَافَسْنَا الْأَزْوَاجَ وَالْأَوْلَادَ وَالضَّيِّعَاتِ نَسِينَا كَثِيرًا . فَقَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ " وَالَّذِي نَفْسِي بِيَدِهِ إِنْ لَوْ تَدُومُونَ عَلَى مَا تَكُونُونَ عِنْدِي وَفِي الذِّكْرِ لَصَافَحْتَكُمْ الْمَلَائِكَةُ عَلَى فُرُشِكُمْ وَفِي طُرُقِكُمْ وَلَكِنْ يَا حَنْظَلَةُ سَاعَةً وَسَاعَةً " . ثَلَاثَ مَرَّاتٍ {

Mafhumnya: "Hanzalah datang berjumpa Nabi bersama Abu Bakar lalu berkata: "Hanzalah telah berlaku munafik wahai Rasulullah!" Baginda menjawab: "Mengapa sebegitu?" Jawab Hanzalah: "Wahai Rasulullah! Apabila kami berada di sisimu, kamu sering mengingatkan kami tentang neraka dan syurga, sehingga kami seolah-olah dapat melihatnya di hadapan mata kami. Tetapi apabila kami meninggalkan majlismu, kami telah dilalaikan dengan anak dan isteri serta harta benda kami sehingga kami terlupa kepada peringatanmu itu." Maka jawab Baginda Rasulullah: Demi (Zat) yang jiwaku di TanganNya! Sesungguhnya jika kamu menepati keadaan seperti yang kamu biasa ketika bersamaku dan ketika dalam berzikir, nescaya kamu akan berjabat tangan (yakni disamakan) dengan malaikat di tempat-tempat perbaringan kalian dan di jalan-jalan kalian. Tetapi, wahai Hanzalah! Sesaat begini dan sesaat begitu! – Rasulullah menyebut tiga kali" (Hadis. Muslim. Kitab al-Taubah Bab Fadli

Dawami Al-Zikri Wa Al-Fikri Fi Umur Al-Akhirat Wa Al-Muraqabat Wa Jawaz Tarki Zalika Fi Ba'di Al-Auqati Wa Al-Istighali Bi Al-Dunya. 2750)

Daripada hadith ini, dapat difahami bahawa fitrah manusia itu ingin berhibur dan menikmati manfaat yang diperolehi. Walaupun Islam tidak melarang hiburan, harus diingati bahawa Islam tidak membuka ruang hiburan secara maksimum tanpa sebarang sekatan. Oleh itu, aktiviti-aktiviti yang melibatkan e-sukan merupakan aktiviti hiburan bagi memenuhi fitrah manusia semasa hidup. Secara umumnya segala aktiviti yang berkaitan dengan e-sukan adalah diharuskan dan mendapat hasil melalui aktiviti ini juga diharuskan.

Oleh itu, pendapatan yang diperolehi melalui aktiviti-aktiviti dalam industri e-sukan wajar untuk dikeluarkan zakat dan dikategorikan sebagai *al-māl almustafād*, aktiviti e-sukan ini merupakan salah satu cabang aktiviti ekonomi kontemporari dan pembayaran zakat akan menambah kutipan zakat seterusnya bermanfaat kepada umat Islam secara umumnya (Rosele M.I et.al, 2017).

Walaubagaimanapun, aktiviti-aktiviti ini perlu mempunyai garis panduan yang selari dengan syariat Islam supaya tidak melampaui batas-batas agama. Penjana pendapatan melalui aktiviti ini perlu di teliti supaya pendapatan yang diperolehi oleh seorang muslim itu halal dan baik. Bagi memastikan hasil pendapatan melalui aktiviti e-sukan adalah halal dan diberkati, Islam telah menyediakan garis panduan umum supaya umat Islam boleh menilai setiap aktiviti yang mereka ingin lakukan itu memenuhi prinsip-prinsip syariah.

Antara garis panduan syariah yang perlu diikuti ialah (Abu Muawiyah Ismail Kamdar, 2011):

Larangan Sebarang Perbuatan Yang Melibatkan Atau Mempromosikan Syirik (Mensyirikkan Allah), Kufur Atau Merayakan Perayaan Agama Lain

Syirik merupakan dosa terbesar yang boleh dilakukan oleh manusia, iaitu menyekutukan Allah dengan pelbagai cara dengan bergantung kepada sesiapa selain-Nya. Sebarang ritual atau ucapan yang perlu dilakukan semasa bermain permainan e-sukan perlulah di elakkan. Seorang muslim perlu mempunyai pengetahuan yang jelas berkaitan dengan pemilihan genre permainan dan isi kandungan sesuatu aplikasi e-sukan.

Tidak Lalai Sehingga Mengabaikan Perkara Wajib Seharian Dan Kesihatan

Para pemain tidak lalai atau memerlukan masa yang terlalu lama untuk diselesaikan sehingga meninggalkan solat fardu dan tugas hakiki pekerjaan. Sebagai contoh permainan catur merupakan suatu permainan yang banyak bergantung kepada penggunaan akal dan fikiran, permainan ini akan memberi kesan yang baik kepada daya fikiran pemain. Sekiranya permainan ini menyebabkan pemain leka dan mengambil masa yang lama, hukumnya menjadi makruh. Sekiranya permainan ini terlalu meleakakan hingga menyebabkan pemain mengabaikan beberapa tanggungjawabnya, hukumnya menjadi haram (Mustafa al-Bugha 1992). Dalam permainan e-sukan, para pemain kebiasaannya menggunakan waktu yang agak lama bagi menyelesaikan permainan tersebut, ini kerana kebiasaan kandungan permainan e-sukan memang dicipta untuk diselesaikan pada tempoh yang agak lama. Oleh itu para pemain haruslah mengawal masa permainan dengan sebaiknya dan menjauhi daripada kelalaian atau mengabaikan perkara wajib bagi seorang muslim.

Para pemain juga harus menjaga kesihatan diri daripada bermain terlalu lama sehingga mengganggu waktu makan atau tidur. Penggunaan alat elektronik yang terlalu lama juga mampu menyebabkan kerosakan mata. Pemain perlulah pandai mengatur masa yang sesuai untuk bermain permainan tersebut bagi mengelakkan perkara-perkara yang memudaratkan. Rasulullah SAW bersabda:

{عَنْ عَبَادَةَ بْنِ الصَّامِتِ، أَنَّ رَسُولَ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ قَضَى أَنْ "لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَارَ"

Maksudnya: *Daripada 'Ubadah ibn Somat, Rasulullah berkata "Tidak boleh membahayakan diri sendiri dan orang lain". (Hadis. Ibnu Majah. Bab Man Bana Fi Haqqihi Ma Yadurru Bijarihi. 2340).*

Dan firman Allah SWT:

{ وَلَا تُلْفُوا بِأَيْدِيكُمْ إِلَى التَّهْلُكَةِ }

Maksudnya: *"dan janganlah kamu sengaja mencampakkan diri kamu ke dalam bahaya kebinasaan"* (al-Qur'an. al-Baqarah: 195)

Sebarang Perbuatan Berkaitan Penzinaan Dan Apa Sahaja Yang Membawa Kepada

Banyak juga negara-negara telah menghalang kemasukan beberapa permainan e-sukan daripada memasuki pasaran mereka kerana terdapatnya unsur lucuh seperti di negara China mereka menghalang kemasukan aplikasi *Fortnite*, *Ring of Elysium* dan *Knives Out*. Unsur lucuh boleh terdiri daripada pakain yang sangat menjolok mata dan tidak sesuai untuk tontonan remaja atau sebagai seorang muslim, karakter-karakter perempuan ini sengaja direka dengan menonjolkan rupa bentuk yang seksi dan menghairahkan supaya menyamai dunia realiti budaya barat. Selain daripada itu, juga terdapat aksi-aksi menghairahkan sebagai saling didalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu seperti wanita seksi yang melepaskan isyarat permulaan didalam permainan perlumbaan kereta.

Perjudian Dan Perkara Yang Membawa Kepada

Perjudian ialah pertaruhan wang, atau sesuatu lain yang mempunyai nilai, dimana hasilnya adalah tidak pasti. Perjudian dilarang dalam Islam kerana ia melibatkan beberapa risiko seperti membuang masa dan kerugian wang akibat pertaruhan. Ia adalah aktiviti yang menindas untuk menjana pendapatan dan ia dilarang sama sekali sebagaimana Islam melarang semua bentuk penindasan. Perjudian juga bertentangan dengan prinsip memelihara ekonomi.

Para pemain perlu menjauhi permainan e-sukan yang mengandungi unsur judi atau taruhan. Perjudian atau taruhan boleh berada didalam kandungan sesuatu permainan e-sukan, diamana banyak aplikasi e-sukan secara jelas menjadikan genre perjudian atau pertaruhan sebagai kandungan utama permainan tersebut. Selain daripada itu perjudian dan pertaruhan juga berlaku diluar konteks isi kandungan sesuatu permainan e-sukan, dimana judi terjadi atas pilihan para pemain diluar permainan seperti taruhan bagi memenangi sesuatu permainan antara beberapa pemain yang melibatkan aplikasi e-sukan bukan genre perjudian seperti bola sepak.

Perbuatan Yang Menyebabkan Hilang Kewarasan Akal Seperti Arak Dan Dadah Atau Mempromosikannya

Sebarang aktiviti atau perbuatan yang memabukkan atau mempromosikan budaya sebegini adalah dilarang dalam Islam. Pengharaman arak bukan setakat minum, Rasulullah SAW mengingatkan 10 golongan yang akan dilaknat Allah SWT, iaitu orang yang memerah, meminta diperahkan arak, minum, membawa dan menghantar, menuangkannya, menjual, membeli, makan hasil jualannya serta meminta dibelikan minuman itu. Akibat daripada aktiviti minum arak, ia menjadi mabuk sehingga mereka mudah melakukan kejahatan dan kemaksiatan tanpa rasa bersalah, selain masalah kesihatan yang bakal dihadapi. Aktiviti mempromosi syarikat pengeluar arak seperti memakai baju berkaitannya atau menerima tajaan daripanya haruslah di hindari kerana ia sangat dilarang dalam agama.

Kata-Kata Kesat Yang Membawa Kepada Penghinaan Dan Pergaduhan

Terdapat beberapa aplikasi e-sukan yang membolehkan para pemain berhubung dengan pemain yang lain didalam dunia atas talian melalui platform mesej atau suara. Oleh itu, para pemain disarankan menjaga tata cara dan gaya bahasa, elakkan dari mengeluarkan bahasa

yang tidak sopan atau mencarut dan perkataan yang berbaur rasis atau diskriminasi terhadap kaum atau agama lain. Para pemain juga perlulah mempunyai jati diri yang kuat daripada terpengaruh dengan pemain-pemain lain yang mengeluarkan kata-kata kesat atau hinaan.

PENUTUP

Kesimpulannya, kegiatan berkaitan e-sukan merupakan suatu realiti semasa yang telah mendapat tempat dalam kalangan masyarakat masakini. Perkembangannya melalui suatu jalur masa yang panjang dan berkembang pesat sehingga kini dan menjadi salah satu peluang menjana pendapatan di era digital ini. Kerjaya sebagai pemain e-sukan merupakan pekerjaan yang dikategorikan sebagai *al-māl almustafād* iaitu pekerjaan professional yang menjana kewangan bukan disebabkan oleh hasil pelaburan atau perniagaan daripada harta sedia ada, akan tetapi ia diperolehi dengan cara yang disyariatkan seperti hadiah, harta pusaka, wasiat, bonus, pemberian sebagai ganjaran perkhidmatan yang halal, gaji, upah dan sebagainya. Akan tetapi terdapat beberapa prinsip atau garis panduan yang perlu dipatuhi ketika terlibat dalam industri e-sukan iaitu tidak terlibat dengan aktiviti mensyirikkan Allah SWT, tidak mengabaikan perkara wajib seharian seorang muslim, menjauhi perbuatan yang mendekati unsur penzinaan, perjudian, ketidak warasan akal dan pergaduhan atau penindasan. Oleh itu, jika semua garis panduan ini dipenuhi, maka aktiviti-aktiviti menjana pendapatan melalui industri e-sukan adalah harus disisi syariat Islam.

RUJUKAN

Buku

- Abu Muawiyah Ismail Kamdar. 2011. *Having Fun The Halal Way Entertainment In Islam*. Riyadh: International Islamic Publishing House.
- Mujaini Tarimin. 1999. *Zakat Pendapatan (al-Mal al-Mustafad)*. Kuala Lumpur: Khaisha Services Sdn. Bhd.
- Mustofa Al-Khin, Mustofa Al-Bugho & Ali Asy-Syarbaj. 1992. *Al-Fiqh Al-Manhaji*. Dar Qalam. Bayrut : Lubnan.
- al-Qaradawiyy, Yusuf. 2003. *Fiqh al-Zakah: Dirasah Muqaranah li Ahkamiha wa Falsafatiha fi Daw'i al-Qur'an wa al-Sunnah*. Qaherah: Matabah Wahbah, Cet. 22.
- Taqiuddin al-Nabhaniyy. 2004. *Al-Nizam Al-Iqtisad fi Al-Islam*. Dar al-Ummah. Bayrut : Lubnan.
- Wagner, M. 2007. *Competing in metagame gamespace: Esport as the first professionalized computer metagames*. In: Von Borries, F., Walz, S. P., Böttger, M. (Eds.). *Space time play: Synergies between computer games, architecture and urbanism*. Springer, 182-185.

Jurnal

- Asmuni Mth. 2007. *Zakat Profesi dan Upaya Menuju Kesejahteraan Sosial*. Jurnal Ekonomi Islam, Vol. I(1) Julai.
- Ballard, M. E. & Wiest, J. R. 1996. *Mortal kombat (TM): The Effect of violent Videogame Play on Male's Hostility and Cardiovascular Responding*. Journal Of Applied Social Psychology, Vol. 26 (8),118-120.
- Daniel Kane, Brandon D. Spradley. 2017. *Recognizing ESports as a Sport*. *The Sport Journal*.
- Harun Ayar. 2018. *Development of e-Sport in Turkey and in the World*. International Journal of Science Culture and Sport, 6(1):95-102.
- Hilvoorde, V.I. 2016. *Sport and Play in a Digital World*. Journal Sport, Ethics and Philosophy. 10(1): 1-4
- Rosele, M. I., Abdullah, L., Md. Ariffin, M. F., & Zaim Ismail, M. 2017. *Konflik Hukum Zakat Pendapatan: Satu Penilaian*. Labuan e-Journal of Muamalat and Society, Vol. 11: 13-19.

- Nicolas, B. 2017. *Comparison between sports and esports through the lens of the sociology of sport*. Institut National du Sport, de l'Expertise et de la Performance, 715(1): 1-10.
- Wolinsky, Fredric & Weg, Mark & Howren, M & Jones, Michael & Dotson, Mary. 2013. *A Randomized Controlled Trial of Cognitive Training Using a Visual Speed of Processing Intervention in Middle Aged and Older Adults*. PloS one. 8. e61624. 10.1371/journal.pone.0061624.

Internet

- Ahli Akademik Cipta Sejarah Menang Pingat Emas E-Sukan.
<https://m.sinarharian.com.my/mobile-article?articleid=28090> (Diakses pada 1 Ogos 2022).
- Kejohanan My esport: MyStay@Home Challenge Bantu Cari Bakat Baru.
https://www.bernama.com/bm/am/news_covid-19.php?id=1829150 (Diakses pada 1 Ogos 2022)
- Kerajaan Perlu Agresif Majukan E-Sukan.
<https://www.sinarharian.com.my/article/95898/suara-sinar/lidah-pengarang/kerajaan-perlu-agresif-majukan-e-sukan> (Diakses pada 1 Ogos 2022).
- Malaysia Perlu Perancangan Mantapkan e-Sports.
<https://www.bharian.com.my/rencana/komentar/2020/06/700442/malaysia-perlu-perancangan-mantapkan-e-sports> (Diakses pada 1 Ogos 2022).
- Pemain eSport Negara Raih Hadiah RM16.8 juta.
<https://www.hmetro.com.my/utama/2018/08/371658/pemain-esport-negara-raih-hadiah-rm168-juta> (Diakses pada 1 Ogos 2022).
- Video Games Sharpen Eye-Hand Coordination Skills: Study.
<http://www.techtimes.com/articles/18125/20141019/study-finds-that-video-games-boost-eye-hand-coordination-skills.htm> (Diakses pada 1 Ogos 2022).
- What The World's Top 25 Esports Players Have Won In 2020: 'Fortnite', 'Dota 2' And 'Chess24' Pay Big.
<https://www.forbes.com/sites/mattgardner1/2020/06/19/esports-biggest-winners-of-2020-fortnite-dota-2-csgo/?sh=1b665c4cddf2> (Diakses pada 1 Ogos 2022).

Penafian

Pandangan yang dinyatakan dalam artikel ini adalah pandangan penulis. Al-Qanatir: International Journal of Islamic Studies tidak akan bertanggungjawab atas apa-apa kerugian, kerosakan atau lain-lain liabiliti yang disebabkan oleh / timbul daripada penggunaan kandungan artikel ini.